

Projektseminar E-Business

Konzept

- Vektorbasiertes "Jump and Run" Spiel



Meilensteine

1. Aufbau eines vektorbasierten Platzierungssystems
2. Integration eines Player-Objects mit Steuerungsfunktion
3. Integration einer Physics-Engine mit einer unteren Begrenzung
4. Integration fester Objekte als Hindernisse (schädlicher und nicht-schädlicher)

Optional

- Integration von beweglichen, interaktiven Objekten
- Integration von neutralen Mobs
 - Erweiterung um böse Mobs und Integration eines Kampfsystems

