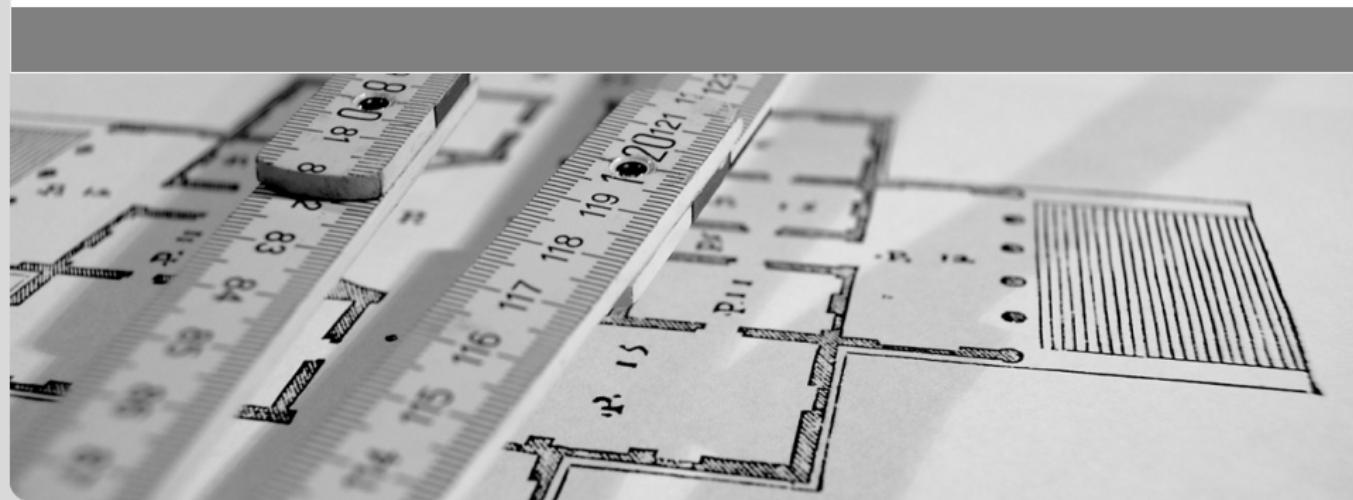


# BPTI: Abschlussvortrag

Gruppe 03

Niklas Metz, Felix Bachmann | 09.03.2018





Super Bomberman, SNES

Quelle: <http://hero.wikia.com/wiki/File:Super-bomberman-1-02.png>

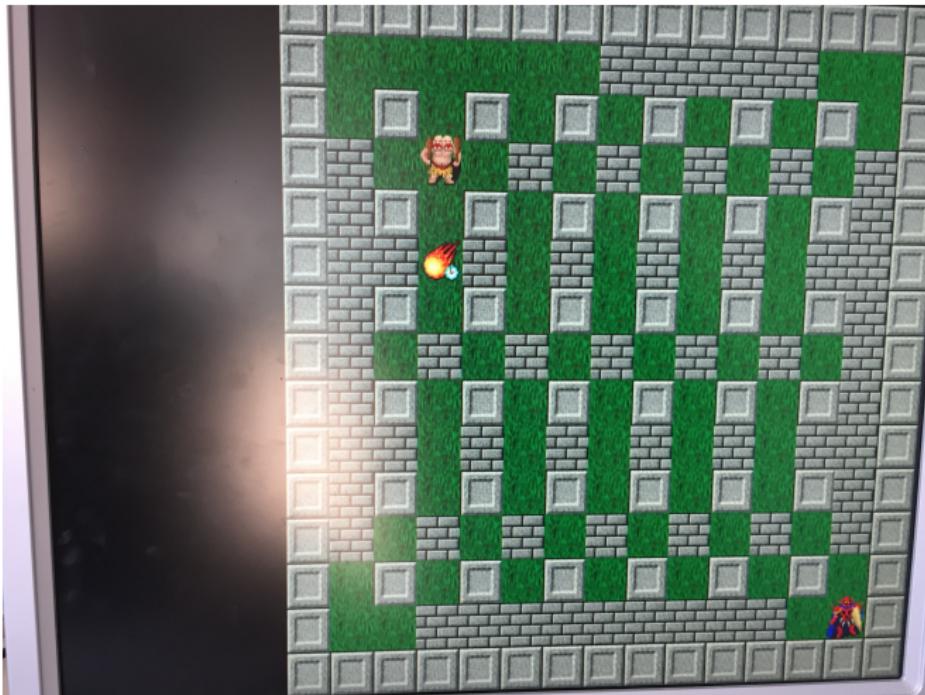
# Musskriterien

- vereinfachte Darstellung
- Zweispieler-Modus
- Bewegung von Spielfiguren
- Platzieren und Explodieren von Bomben
- Zerstörung der Blöcke, Gegner

# Wunschkriterien

- Sprites
- Status-Anzeige
- Powerups
- mehrere Leben pro Spieler
- KI-Gegner
- bis zu vier Spieler
- Titelbildschirm

# Screenshot



# Erfüllte Ziele

- Zweispieler-Modus
- Bewegung von Spielfiguren
- Platzieren und Explodieren von Bomben
- Zerstörung der Blöcke, Gegner
- Kollisionen...später mehr
- Sprites

# Zeitplan

Ziel	Verantwortliche(r)	Zeitzorgabe
Schaltungsentwurf	beide	bis 15.12.17
Darstellung des Spielfelds	Niklas	bis 22.12.17
Blockverteilung auf Spielfeld	Felix	bis 22.12.17
Spielfigur - Darstellen, Bewegen	Felix	bis 08.01.18
Spielfigur - Kollision	Niklas	bis 15.01.18
Platzieren von Bomben	Niklas	bis 15.01.18
Ticken der Bombe	Felix	bis 18.01.18
Explosionen - Darstellung	Niklas	bis 26.01.18
Explosionen - Kollision (Spieler, Blöcke)	Felix	bis 01.02.18
Testen, Debugging, Wunschkriterien	beide	bis 08.02.18

# Gelöste Probleme

- Fehlerhafte Darstellung der Explosionen
  - Spielfeld wird zeileweise gespeichert
  - Funktion zum Zeichnen der Explosionen wird durch if-Zweige ausgeführt und erstellt lokale Kopien
- Spielfiguren konnten in Blöcke hineinlaufen
- Falsche Offset Berechnungen
- Sowohl Spielfeld als auch Spielfiguren zeichnen

- In der rechten Hälfte funktionieren die Kollisionen nicht mehr
- Bei bestimmten Tastendrücken können unzerstörbare Blöcke überlaufen werden