

# 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>

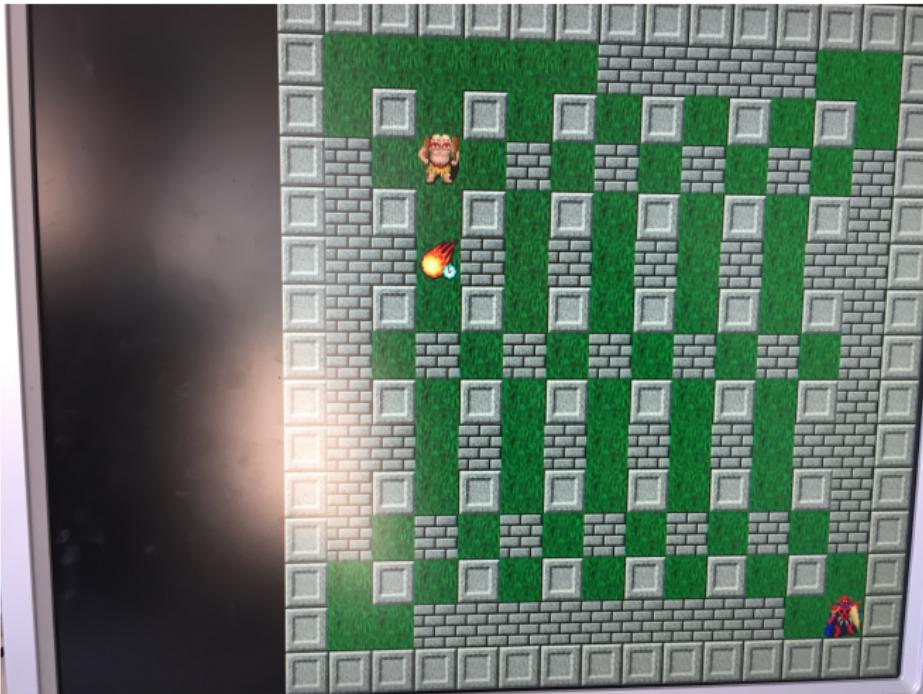
# Musskriterien

- 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	Zeitzorgabe	tatsächliche Erfüllung
Schaltungsentwurf	bis 15.12.17	03.12.17
Spielfeld - Layout, Darstellung	bis 22.12.17	07.12.17
Spielfigur - Darstellung, Bewegung	bis 08.01.18	14.12.17
Spielfigur - Kollision	bis 15.01.18	06.02.18 / z.T. TODO
Bomben - Platzieren, Ticken	bis 18.01.18	21.12.17
Explosionen - Darstellung	bis 26.01.18	09.01.18
Explosionen - Kollision	bis 01.02.18	30.01.18
Sprites	-	01.02.18

# Prezi

# Gelöste Probleme

- Fehlerhafte Darstellung der Explosionen
  - Spielfeld wird zeilenweise 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
- Sprite-Entities erst synchron  $\implies$  gezeichnet, wenn nicht erlaubt

# Probleme

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

# Showtime!