



Universität
Basel

Meilenstein 1 - Gruppe 8

Joe's Buddler corp.

cs108 Programmierprojekt, FS19

Sanja Popovic
Viktor Gsteiger
Moritz Wuerth
Matthias Nadler
Sebastian Schlachter



Ablauf

1. Spielbeschreibung / Idee
2. Spielregeln
3. Spielmechaniken
4. Anforderungen
5. Schnittstelle zwischen Client und Server
6. Zuständigkeiten
7. Timeline
8. Dokumentation / Prozess

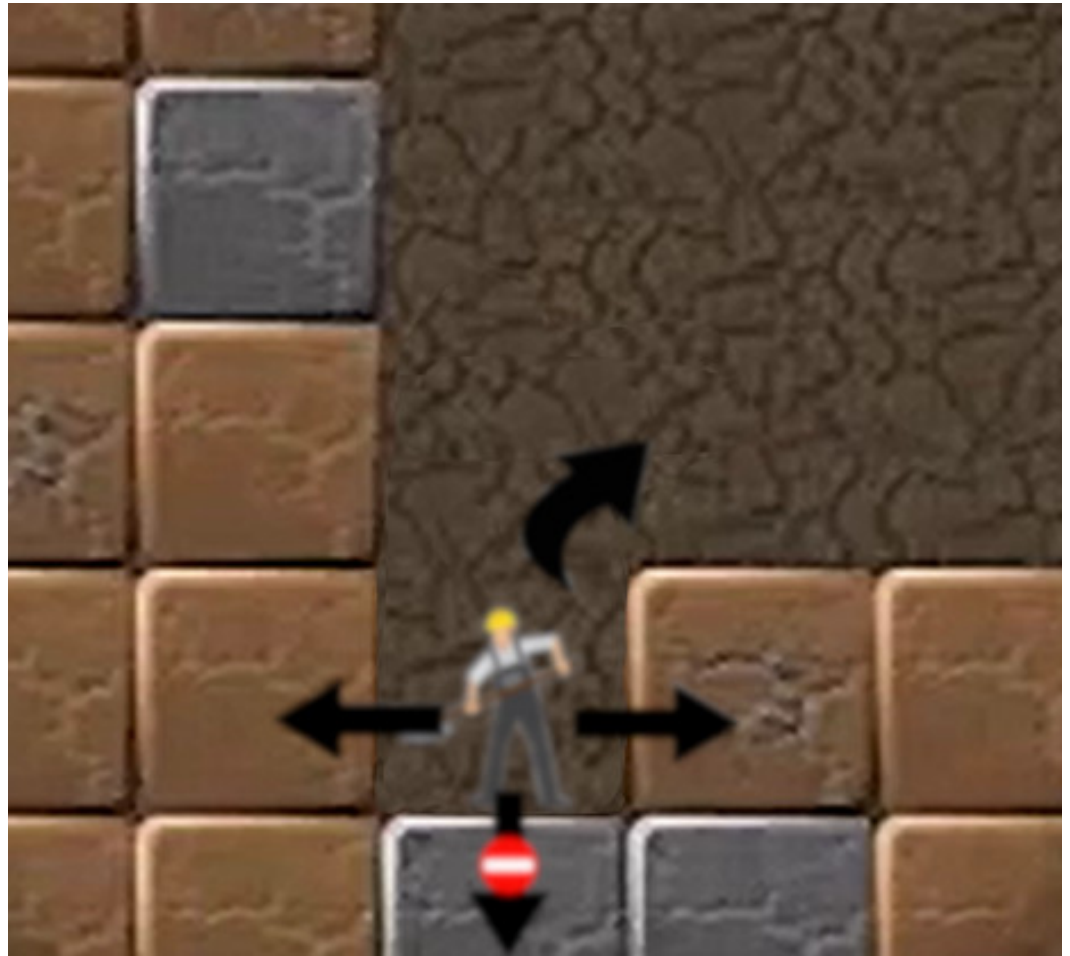
Spielbeschreibung / Idee

- Wer sammelt als Erster eine bestimmte Anzahl an Goldsteinen?
- Echtzeit
- Eine gemeinsame Karte
- Gegenseitige Beeinflussung

Spielregeln

Die Figur kann:

- nach rechts, nach links und nach unten buddeln.
- springen.



Spielregeln

–Felder mit Gold



Spielregeln

- Felder mit Gold
- Braune Felder sind zerstörbar.



Spielregeln

- Felder mit Gold
- Braune Felder sind zerstörbar.
- Graue Felder sind unzerstörbar.



Spielregeln

- Graue Felder können fallen.



Spielregeln

- Graue Felder können fallen.



Spielregeln

- Graue Felder können fallen.
- Gefährlich für die Figur
- Anfangsstand: Zwei Leben
- Game Over falls kein Leben übrig



Spielregeln

–Auf eigenes Risiko



Spielregeln

Eisklotz:

Die Figur wird für acht Sekunden gefreezt.



Spielregeln

Herz:

Der Spieler erhält ein
Leben



Spielregeln

Stern:

Die Gegenspieler
werden für fünf
Sekunden gefreezt.



Spielregeln

Dynamit kann:

- nahegelegenes Gold zerstören.
- die Figur das Leben kosten.
- graue Felder zum fallen bringen.
- den Weg freibuddeln.



Spielmechaniken

- Bewegung der Spielfigur
- Interaktion mit der Umwelt
- Interaktion mit anderen Spielern
- Gewinnentscheidung

Anforderungen

- Echtzeitspiel
- Animation
- Spielwelt
- Position und Kollisionserkennung
- Schwerkraft
- Sound

Schnittstelle zwischen Client und Server

Ausgangslage:

- Echtzeitspiel mit ca. 60 Frames pro Sekunde
- Jedes Frame mehrere Positions-Updates
- Hunderte Pakete pro Sekunde
- Geschwindigkeit ist wichtiger als Verlässlichkeit



UDP Protokoll

- Wichtige Pakete müssen bestätigt werden

Zuständigkeiten

-Matthias:

Engine, Game Logik, QA

-Moritz:

Client, Grafik

-Sanja:

Server, QA

-Sebastian:

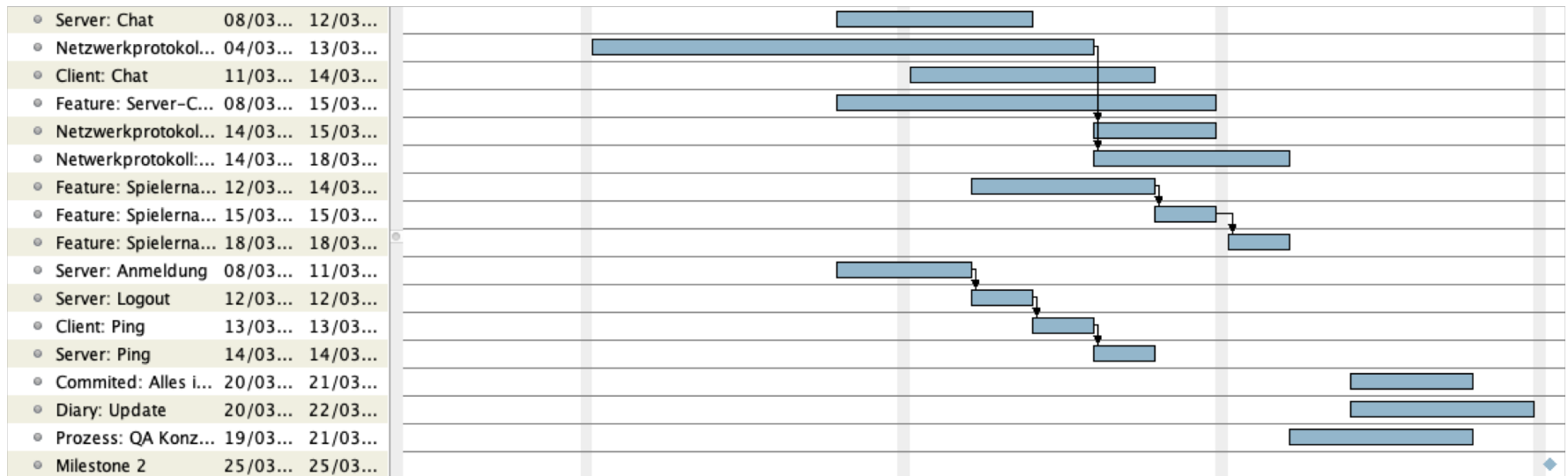
Grafik, Game Logik

-Viktor:

Client/Server Kommunikation, Server

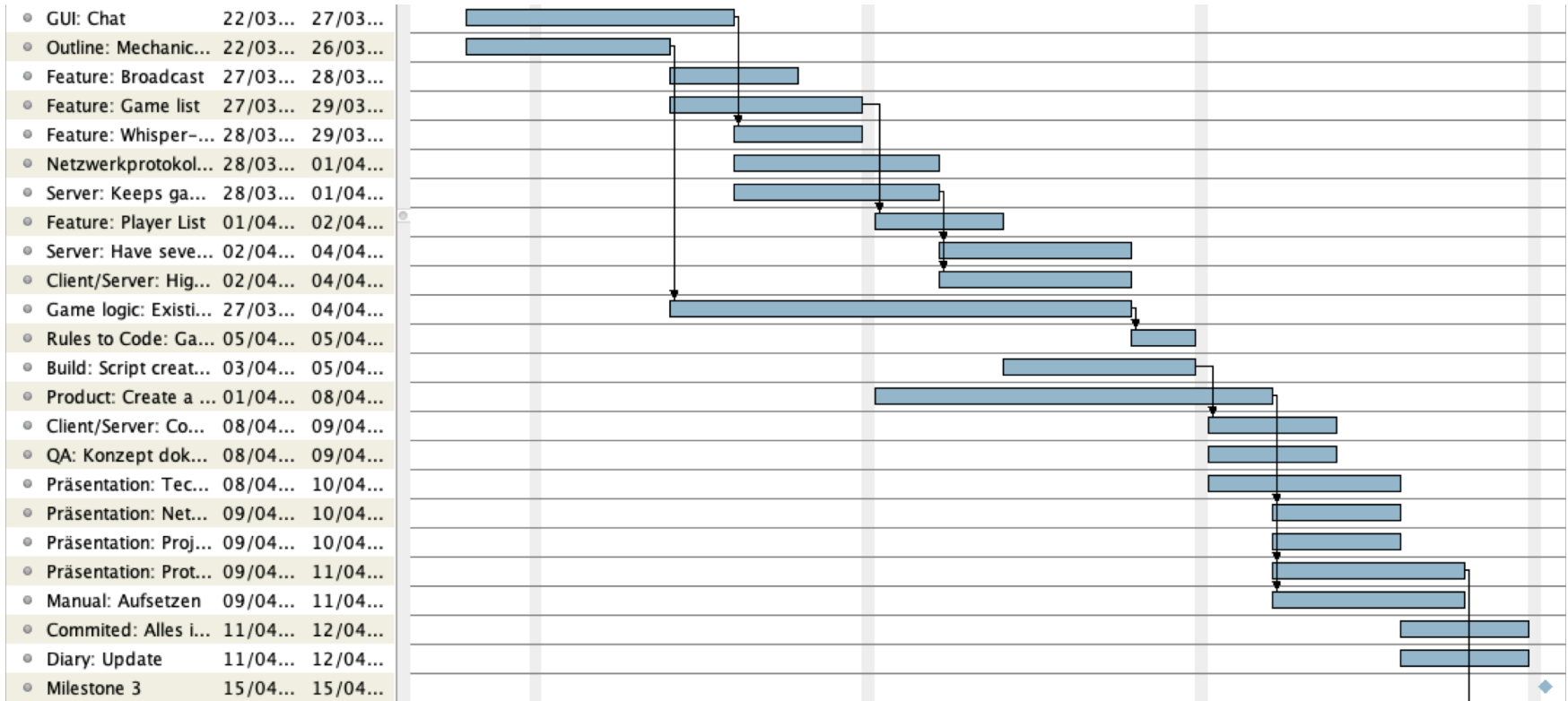
Timeline:

Milestone 2



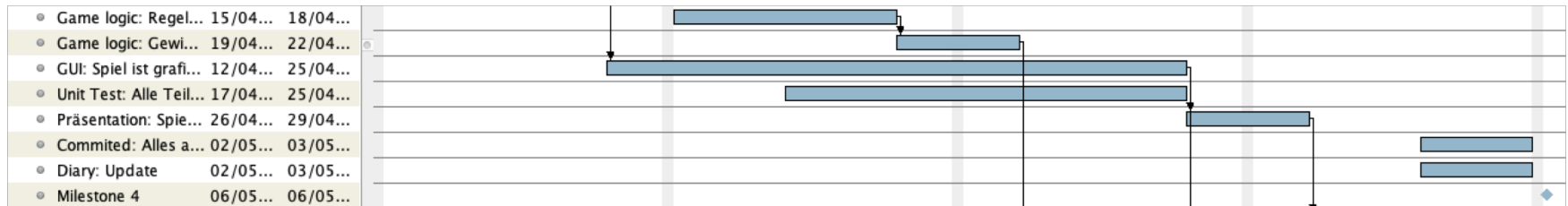
Timeline:

Milestone 3



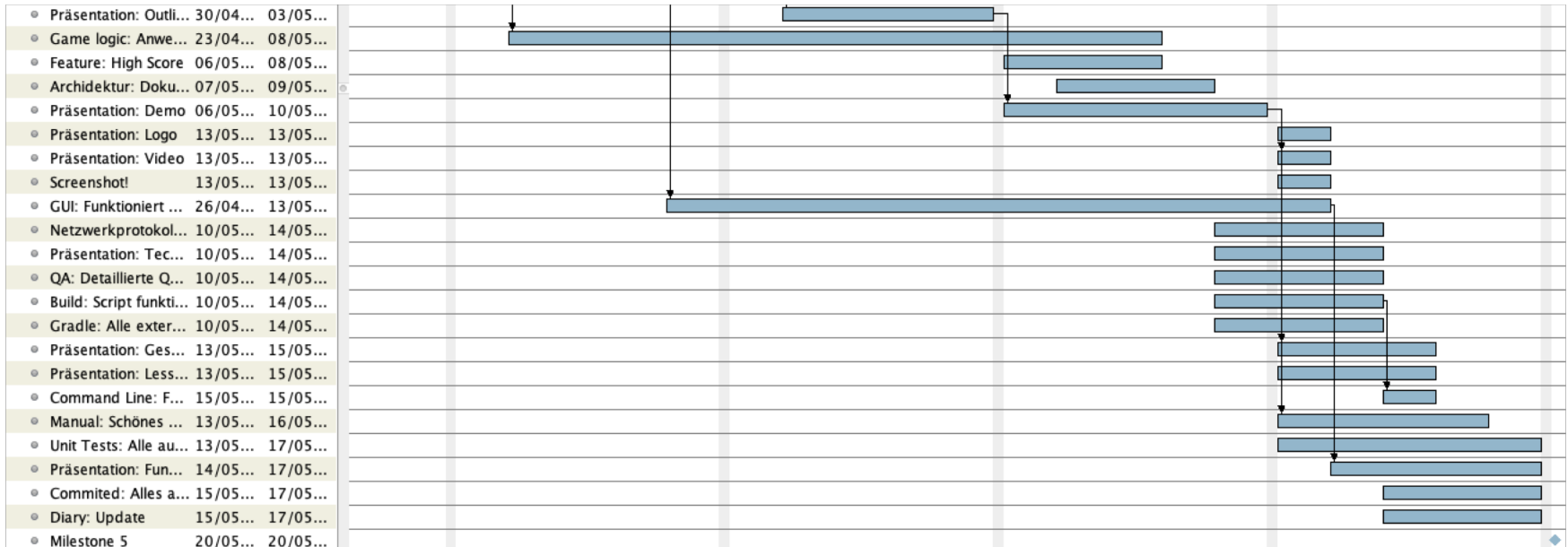
Timeline:

Milestone 4



Timeline:

Milestone 5



Dokumentation / Prozess

- Diary (<https://sites.google.com/view/buddler-joe/home>)
- Source Code Dokumentation
- QA Dokumentation
- Protokolle der Sitzungen
- etc.
- Dokumentation im git





Universität
Basel

Vielen Dank
für Ihre Aufmerksamkeit.