

# WaterWizards

Justin Dewitz, Max Kondratov, Erick Zeiler, Julian iNachnamej

17. Juli 2025

# Inhaltsverzeichnis

Demo + Einleitung

Organisation

Rollen des Projektes

Ansprechpartner

Technologie + Architektur

UI

GameScreen

Server/Backend

Shared

Backend - Client Kommunikation

Wiki

Erfahrungen und Fazit

# Demo + Einleitung

- ▶ Was ist WaterWizards?
  1. Multitplayer Real-Time Schiffe versenken
  2. Angriff durch Zauber, die durch Karten repräsentiert werden
  3. Ziel: Zerstörung der gegnerischen Schiffe
- ▶ Warum WaterWizards?
  1. Schiffe versenken ist ein Klassiker
  2. Durch Real-Time wird es dynamischer
  3. Für jede Altersgruppe interessant

# Organisation

- ▶ git über GitHub für die Versionsverwaltung
- ▶ Scrum mit 2-Wochen-Sprints
- ▶ Kanban/Issue-Board über GitHub
- ▶ Kommunikation über Discord-Server

# Rollen des Projektes

## Ansprechpartner

# Technologie + Architektur

- ▶ Raylib für das Rendern des Spiels auf dem Client
- ▶ LiteNetLib für die Client-Server-Verbindung





# GameScreen

GameScreen enthält alles, was auf dem Bildschirm gezeigt wird:

1. Die beiden Spielbretter (GameBoard) mit Schiffen (GameShip) und Steinen
2. Die Karten (GameCard) auf der Hand (GameHand) der Spieler
3. Die Kartenstapel (CardStack) der einzelnen Kartentypen (CardType)

# Server/Backend

# Shared

# Backend - Client Kommunikation



# Erfahrungen und Fazit