

WaterWizards

Justin Dewitz, Max Kondratov, Erick Zeiler, Julian iNachnamej

17. Juli 2025

Inhaltsverzeichnis

Demo + Einleitung

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

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