

LUDWIG-MAXIMILIANS-UNIVERSITÄT MÜNCHEN Blockpraktikum Multimedia-Programmierung, Dozent: Prof. Hußmann, Prof. Butz, Übungsleitung: Henri Palleis SoSe 2014, Medieninformatik, Kunst und Multimedia Annina Oelschläger, Julia Wayrauther, Lisa Walter, Michael Käsdorf



#### **GLIEDERUNG**

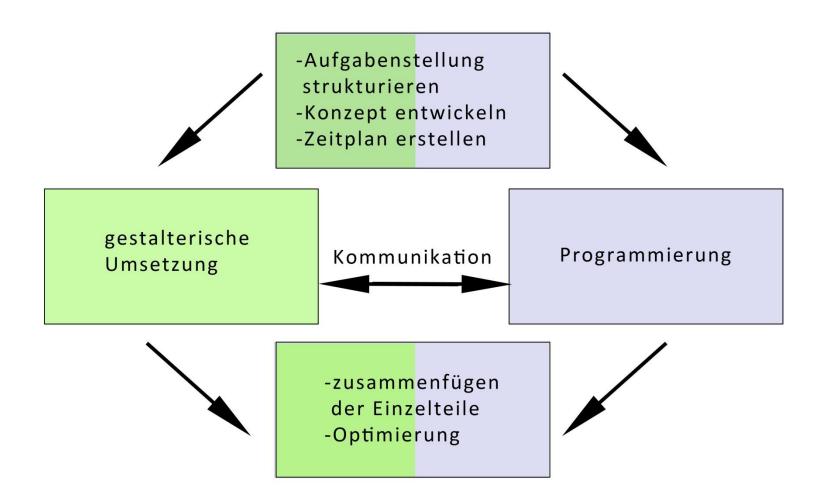
- Arbeit im Team
- Konzept
- Paperprototyping
- Umsetzung
  - Gestaltung
  - Programmierung
- Herausforderungen
  - Gestaltung
  - Programmierung
- LIVE DEMO





### PLANEICRASHERASI

#### ARBEIT IM TEAM





#### SPIELKONZEPT

Ein Astronaut stürzt mit seinem Raumschiff auf einem Planeten ab. Das Raumschiff ist völlig zerstört! Nun muss er sich auf die Suche nach Ersatzteilen für sein Raumschiff machen.







Außer den unbedingt benötigten Ersatzteilen findet der Astronaut noch weiter hilfreiche Dinge











"Superkraft""Superschnell" Motoröl

Ersatzteile

Auf seinem Weg muss der Astronaut natürlich noch gegen Außerirdische kämpfen!

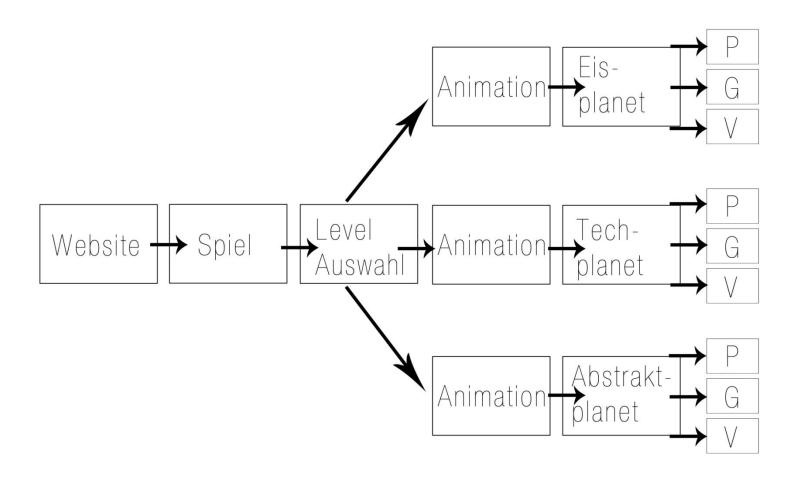








#### PAPERPROTOTYPING





# GESTALTUNGSMEDIUM

#### **MALEREI**



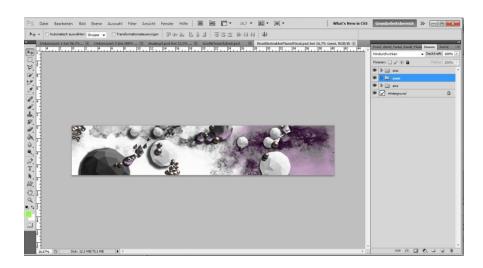








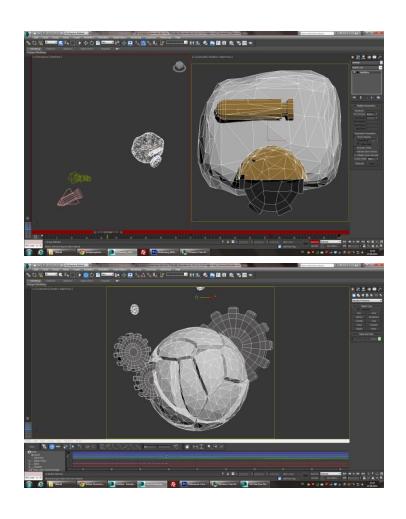
#### GESTALTUNGSMEDIUM BILDBEARBEITUNG

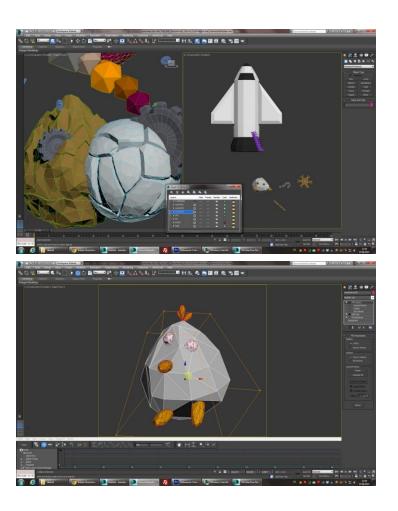






#### GESTALTUNGSMEDIUM 3D SOFTWARE







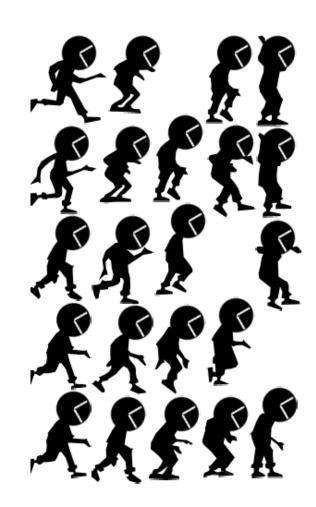
## PLANEICHASHERAS

#### PROGRAMMIERUNG

- Pair Programming
- Verwendete Technologien
  - Git
  - Dropbox
- Vorgehen
  - Festlegung der Struktur und der Spielobjekte
  - Grundfunktionen (Steuerung, Collision)
  - Level-Setup, Fein-Tuning



### HERAUSFORDERUNGEN GESTALTUNG





# HERAUSFORDERUNGEN PROGRAMMIERUNG

- Debugging
- Mangelhafte Phaser-Dokumentation
- Physics Engine
- Tilemap Layers





# LIVEDEMO

