

Projekt Asteroids

eine Präsentation

von und mit Birger Möllering

Was ist Asteroids?

- Ein Arcade Spiel aus dem Jahr 1979.
- In dem Spiel steuert der Spieler ein zweidimensionales Raumschiff durch ein Asteroidenfeld.
- Das Raumschiff kann sich drehen, schießen und in die Richtung in die es zeigt beschleunigen.

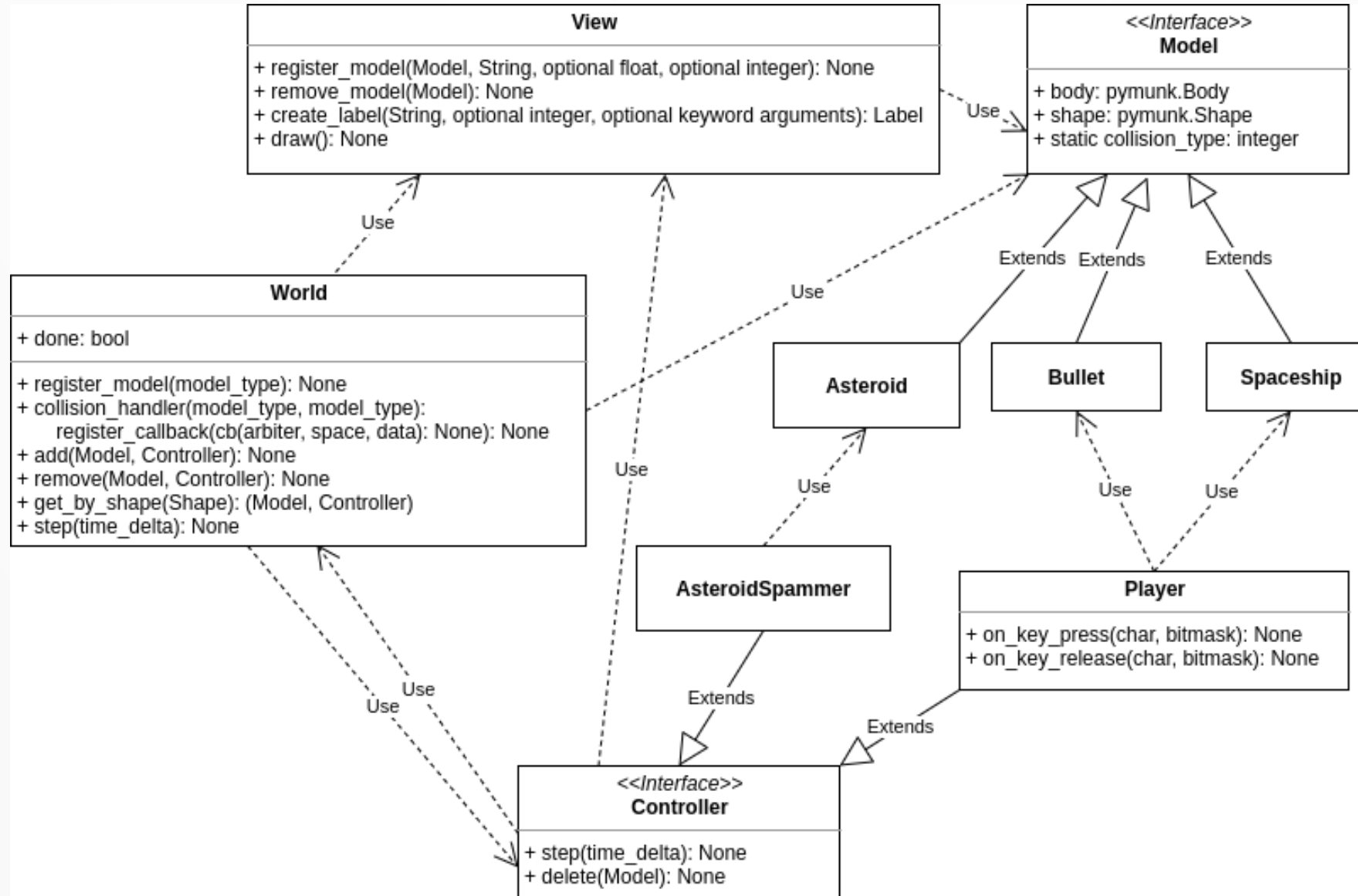
Warum gerade dieses Projekt?

- Es hat einfache klare Voraussetzungen.
- Es erschien mir zeitlich machbar.
- Es gefällt mir als Spielidee.
- Es ist vielfältig erweiterbar.
- Ich war mir sicher das ich es schaffe.

Welche Technologien wurden verwendet?

- Python - 3.x (2.x ist deprecated)
- Pymunk - Python-bindings für die Physik-Engine Chipmunk
- Pyglet - Fenster und Multimedia Framework für Python

Wie funktioniert der Asteroids Klon?



Live Demo

Fazit

- Richtig planen will gelernt sein.
- undefiniertes Verhalten ist ein Zeitfresser.
- Das Projekt hat Spaß gemacht.