

Beschreibung

Es wird das Spiel Space Invaders von Toshihiro Nishikado nachgebaut. Als Vorlage wird eine der ersten Versionen von 1980 verwendet.

Der Spieler muss versuchen eine Horde von Eindringlingen aus dem All abzuwehren. Dazu steht ihm ein Raumschiff mit einer Kanone zur Verfügung, welches er von links nach rechts bewegen kann. Die Eindringlinge bewegen sich ständig auf den Spieler zu und werden immer schneller. Zur Deckung stehen 4 Blöcke zur Verfügung, die aber von den Gegnern und dem Spieler selbst zerstört werden können.

Das Ziel ist alle Eindringlinge zu zerstören, bevor sie den Spieler erreichen.

Anforderungen

Die Steuerung soll mit den Pfeiltasten links und rechts, das Schießen mit der Space-Taste erfolgen. Bei jedem Schuss wird ein Sound abgespielt.

In der Originalversion hat man drei Leben. Dies wird nur bei Zeitüberschuss programmiert.

Die Eindringlinge bewegen sich animiert von links nach rechts und wieder zurück. Wenn ein Alien einen der Bildschirmränder erreicht hat, bewegen sie sich ein Stück auf den Spieler zu und werden schneller. Synchron zu den Bewegungen wird eine Tonfolge abgespielt. Um den Spieler zu vernichten werfen sie zufällig Bomben ab. Es gibt drei verschiedenen Aliens.

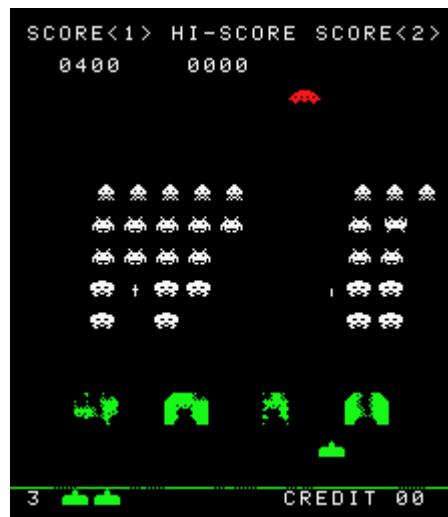
Das zufällig auftauchende Bonus-Alien aus der Original-Version wird nur bei genügend Zeit erstellt.

Zur Deckung werden 4 Blöcke erstellt, die mit je 27 Schüssen zerstört werden können.

Als Font wird eine an die Originalversion angelehnte Bitmap-Schrift verwendet. Die Schrift erfolgt ausschließlich in Großbuchstaben.

GUI





Zeitbedarf

Tag 1:

- Projektstruktur anlegen
- Erforderliche Grafiken und Sound-Dateien im Internet suchen
- Grundlagen in HTML und CSS anlegen
- Startfenster und Playground

Tag 2:

- Raumschiff Spieler
 - Objekt herstellen
 - Tastatursteuerung
 - Schießen
- Gegner
 - Grafiken mit Photoshop aus vorhandenen Vorlagen als PNG erzeugen
 - Objekte anlegen
 - Grafiken animieren und Töne abspielen

Tag 3:

- Gegner Bomben abwerfen
- Hindernisse herstellen

Tag 4:

- Collision-Detection
- Feinschliff