

# Connect 4 Spiel

Teamprojekt Woche 4 JavaScript Weiterbildung Cimdata

## Namen aller Beteiligten

- Débora Fernandes
- Pavle Balsic

## Kurzbeschreibung

Das Spielbrett hat sechs Reihen und sieben Spalten.

Ziel des Spiels ist es, als Erster eine horizontale, vertikale oder diagonale Linie aus vier eigenen Spielsteinen zu bilden.

Zwei Spieler wählen abwechselnd eine Spalte aus, in die sie ihren Stein setzen

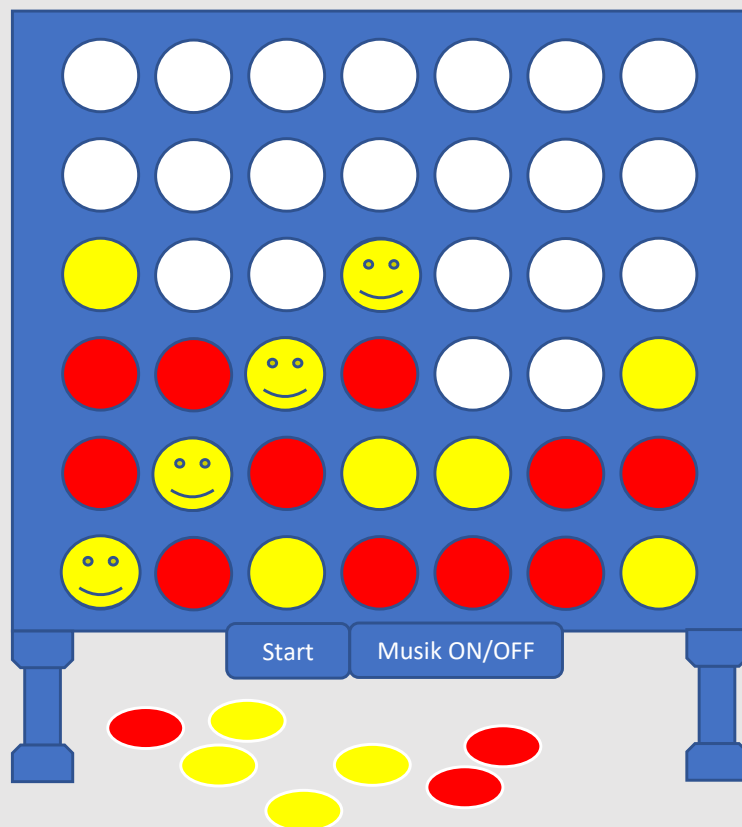
Wenn ein Spieler gewinnt, erscheint eine Nachricht, um den Sieg zu verkünden.

Nachdem ein Spieler gewonnen hat, sollte es möglich sein, das Spiel zurückzusetzen und erneut zu spielen.

## Anforderung und Fähigkeiten der Software

- HTML
- CSS
- JavaScript

## Ergonomisches Konzept (GUI)



## Terminliche Einschätzung der Arbeitsschritte

| # | Arbeitspaket   | Definition of Done   | Zeitschätzung |
|---|--|--|---------------|
| 1 | HTML Struktur erstellen                              | <ul style="list-style-type: none"><li>- HTML5 Seite mit</li><li>- DIVs für Spiel</li><li>- (leere) style.css eingebunden</li><li>- (leere) app.js eingebunden</li><li>- Start/Reset Button</li><li>- Musik/Sound ON/OFF</li></ul>  | 3h            |
| 2 | Bilder vorbereiten                                   | <ul style="list-style-type: none"><li>- 2 Bilder von Spieler</li><li>- Ablage in Unterordner /images</li></ul>   | 2h            |
| 3 | Spiellogik implementieren, Event Listener hinzufügen | <ul style="list-style-type: none"><li>- Der Spieler wählt eine Charakter für die Spielsteine</li><li>- Der Spieler wählt einen freien Kreis aus der unteren Reihe aus und klickt mit der Maus darauf</li><li>- die nächste Spielstein kann nur in der Zeile darunter oder auf der vorhandenen Stein platziert werden</li><li>- Der erste Spieler, der eine horizontale, vertikale oder diagonale Linie aus vier eigenen Steinen bilden kann, ist der Gewinner, und die Farbe der Gewinnkombination wird geändert</li></ul> | 12h           |

| # | Arbeitspaket   | Definition of Done   | Zeitschätzung |
|---|--|--|---------------|
| 4 | Sound vorbereiten  | Sound gefunden, wenn<br>- Spielsteine gesetzt werden<br>- Gewonnen<br>- Start/Reset  | 3h            |
| 5 | Gewinnanimation implementieren   | - Die kurze Animation wird für den Spieler abgespielt, der das Spiel gewonnen hat  | 5h            |
| 6 | Spielende implementieren (vertikale oder diagonale Linie aus vier eigenen Steinen gefasst) | Wenn alle Spielesteine richtig angeordnet wurden, Spielende erreicht, dann<br>- Gewinn-Sound abspielen<br>- Gewinn Animation | 4h            |
| 7 | "Time" Button implementieren   | - Die Zeit zwischen den Zügen des Spielers wird berechnet  | 2h            |