

# Space Invader Bossfight

Dustin Wenninger

## Kurzbeschreibung

Bossfight des kultigen 2D shooters „Space Invader“.

Deine Aufgabe? Die Welt beschützen natürlich!

Mit deinem Raumschiff bist du in der Lage dich über die Tasten „A & D“ nach „links“ und nach „rechts“ zu bewegen.

Das ist noch nicht alles.

Über die Taste „W“ bist du in der Lage deinen Gegner mit Schüssen zu attackieren. Wenn du ihm gut genug zusetzt wird er sich in Luft auflösen.

Angriff ist die beste Verteidigung!

Also hop hop, in die Schlacht mit dir!

Viel Spaß!

## Anforderungen & Fähigkeiten

### Tastenerkennung

Hier werden die angeschlagenen Tasten abgenommen und den entsprechenden Elementen zugewiesen. („A & D“ als Bewegung und „W“ als Schuss)

### Funktion

Wie soll das ganze eigentlich funktionieren?

Mithilfe eines Zählers sollen die „Bosstreffer“ gezählt werden und mithilfe von Sounds zusätzlich untermalt werden. Jeder Schuss soll ebenfalls mit einem Ton verbunden werden.

Ab einer bestimmten Trefferzahl gilt das Spiel als gewonnen und der Boss stirbt. Für die „Niederlagen function“ soll vorerst ein Timer etabliert werden. Ist die Zeit überschritten so hat man automatisch verloren.

Die verbleibende Zeit wird über ein Textfeld ausgegeben.



# Space Invader Bossfight

Dustin Wenninger

## Sieg!

Bei gewonnenem Spiel, wird ein „Glückwunschfeld“ eingeblendet. Es liegt über der Spielfläche und sagt aus: „Herzlichen Glückwunsch! Du hast gewonnen!“.

## Niederlage!

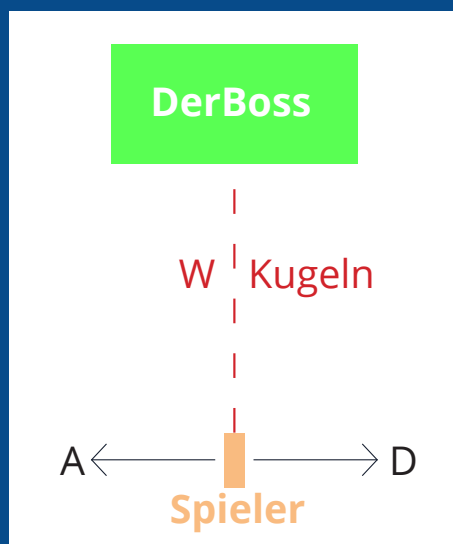
Bei einer Niederlage, wird wie beim Sieg ein Feld eingeblendet. Es liegt erneut über der Spielfläche und sagt aus: „Niederlage! Du hast leider zu lange gebraucht.“

## Optik

Das Grundgerüst das aus dem „Raumschiff“ dem „Endboss“ und dem Spielfeld besteht wird als div-struktur in HTML angelegt. Für ein optisch ansprechenderes Spiel wird mithilfe von CSS ein Grund-style mit eingebracht.

## Optionale Module

- Bewegungen des Bosses
- Gegenangriff des Bosses
- Animierter Tod des Bosses
- Animierter Tod des Schiffes



## Zeitplan

Recherche und Volgetests:	2 h
HTML und CSS Grundgerüst:	2 h
Programmierung:	10 h
Korrekturen:	15 h
Test der Software:	4 h
Zwischenzeit:	33h

Puffer:	2 h
Gesamtzeit:	35 h