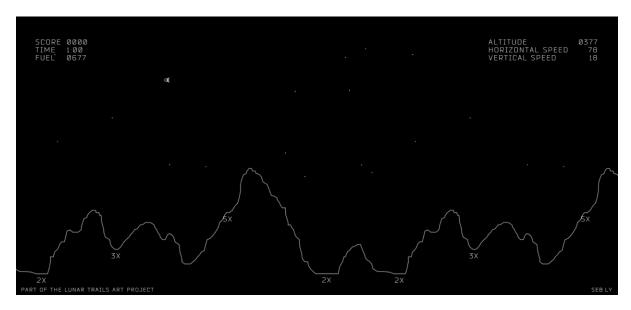
Space Lander



Originales Beispiel von: http://moonlander.seb.ly/

Autor: Jakub Korona

Letzte Änderung: 28.03.2022

Source Code: https://github.com/bzz-fgict/s4f-project-JakubUee

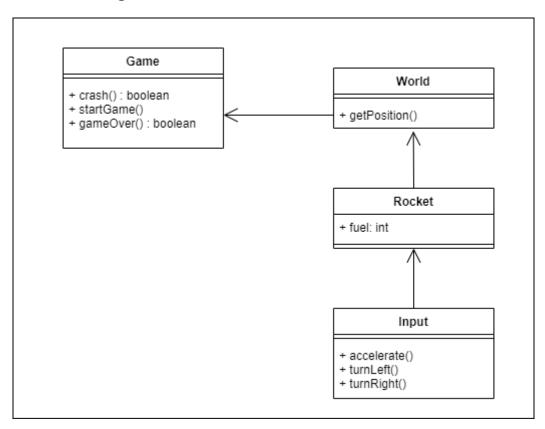
Live verfügbar via: ------

Überblick

Bei dem Projekt handelt es sich um eine Nachmachung des Spiels «Lunar Lander». Das Spiel ist im 2D Stil. In dem Spiel muss man ein Raumschiff landen, ohne dieses dabei zu zerstören. Dabei spielen viele Faktoren eine Rolle, wie die Geschwindigkeit des Raumschiffs oder der Ort, an dem man landen will. Neben der Programmierung der Logik werden ausserdem einige physikalische Prinzipien beachtet, wie auch die Schwerkraft. Das Projekt wird mithilfe von JavaScript und React erstellt.

Planung

Grobes Klassendiagramm



Ablaufplan

Projekt Space Lander											
	Milestone 0 (02.05.)			Wilestone 1		(30.05.)	(30.05.)		Milestone 2	Milestone 2 (04.07.)	
	0				0			0		0	
Schritte											
Dokumentation erstellen											
Repository einrichten auf GitHub											
Deployment einrichten											
"Spielfeld" erstellen											
Raumschiff mit input erstellen											
Logik implementieren											
Präsentation Zwischenstand											
Physikalische Aspekte implementieren											
Spiel verschönern											
Letze Änderungen und testing											
Schluss-Präsentation											
Dokumentation nachführen											
		02.05.	09.05.	16.05.	23.05.	30.05.	13.06.	20.06.	27.06.	04.07.	11.07.