

Clicker Game „byteDash“

Anton Svinin

Sven Niggemann

Dennis Pinder



Gliederung

- Was ist ein Clicker Game? Kurzeinführung
- Unsere Implementation eines Clicker Games
- Überblick über das Programmdesign

Kurzeinführung „Clicker Game“

- Ziel: Möglichst hohen Wert der Spielressource erreichen
- Durch Klicken wird dem Spieler Ressourcen hinzugefügt
- Ressourcen erlauben Kauf von Items die automatisch Ressourcen generieren
- „Gameplay“ theoretisch unendlich: Erträge und Kosten skalieren mathematisch mit Spielfortschritt mit

Unsere Implementation eines Clickergames

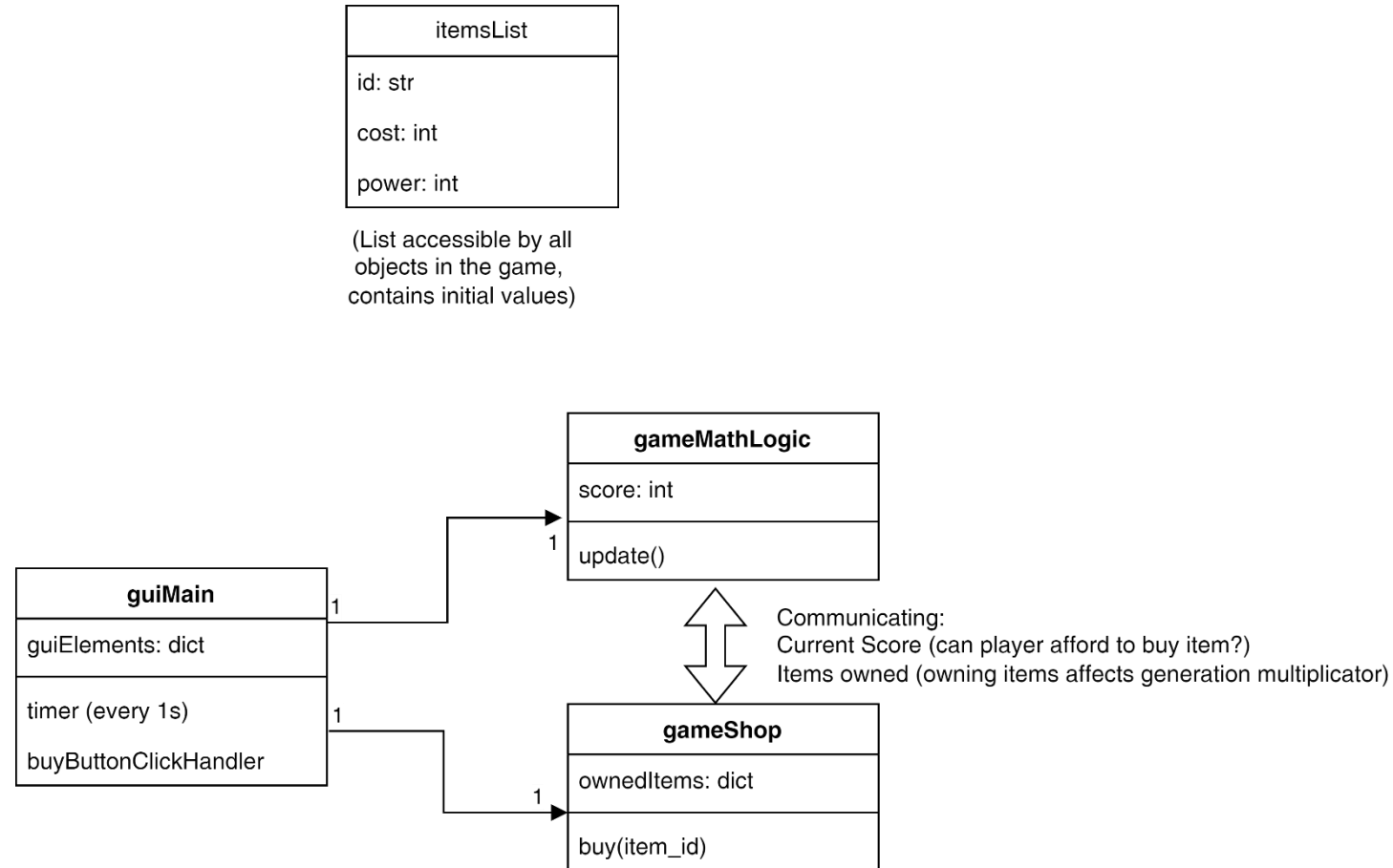
- Ressource: Bytes, KiB, MiB, GiB, TiB...
- Items bauen auf Computerthema auf, bspw: Taschenrechner, RaspberryPi, Arduino

Überblick über das Programmdesign

- PyQt6 als GUI-Framework
- Objektorientiert
- Challenges:
 - Arbeiten mit hohen Zahlen
 - Flüssiges Updaten der GUI, öfter als 1x/s



Programmdesign als Pseudo-UML



Programmlayout

„Score“
Anzahl an Ressourcen

Ressource pro Sekunde
(TODO)

TextLabel

Hauptbutton

	Name	One Generating	Cost	Buy	Total Owned	Total Generating
1	Taschenrechner	10	1	Buy		
2	Raspberry Pi	20	2	Buy		
3	Arduino	30	3	Buy		
4	CPU	40	4	Buy		
5	GPU	50	5	Buy		
6	Saugroboter	60	6	Buy		
7	Macintosh	70	7	Buy		
8	Roboterarm	80	8	Buy		

Kaufbuttons rufen Kauffunktion
mit zugehöriger item_id auf

Itemtabelle aus
Itemdefinitionsliste

MainWindow