

## Programmierpraktikum im Sommersemester 2012

### Bomberman

Wie in Meilenstein 3 angegeben, müssen für das Bestehen zusätzliche Features implementiert werden. Diese können aus dem Katalog unten ausgewählt werden. Es ist ebenfalls möglich, eigene Features vorzuschlagen. Die Tutoren entscheiden dann von Fall zu Fall, wie viele Punkte vergeben werden.

## 1 Erweiterungen Bomberman

Erweiterung	Punkte
Weite Karten / Levels	nach Aufwand
Zufallsgenerator für Karten. Mehr Punkte werden vergeben, wenn der Generator z.B. Konsistenzprüfung beherrscht, also testen kann, ob ein Level gültig ist. Das heißt die Ausgänge können erreicht werden und kein Spieler ist bevorteilt	1 bzw. 3
Karteneditor, mit dem neue Levels angelegt werden können. Dabei sollen die Startpunkte der Spielfigur(en), Mauerstücke und Ausgänge und so weiter gesetzt werden können. Mehr Punkte werden vergeben, wenn der Editor z.B. Konsistenzprüfung beherrscht, also testen kann, ob ein Level gültig ist. Das heißt die Ausgänge können erreicht werden und kein Spieler ist bevorteilt.	2 bzw. 5
Sound. Ausgabe von Explosionseffekten, Hintergrundmusik, etc.	1
Applet bzw. Browsereinbettung, Website über die Bomberman gespielt werden kann	2
Computergegner mit variablem Schwierigkeitsgrad.	Abhängig von der Komplexität der KI
Weitere Gadgets oder Bomben. Denkbar wären Erweiterung der Reichweite, schnelleres Laufen, Fallen und so weiter	1 Punkt für simple Erweiterung, mehr nach Aufwand.
Highscore / Punktesystem / Archivements, evntl. mit Onlinefunktion.	2 für einfache Highscore, mehr nach Aufwand
Speichernd und Laden von Spielen.	3
Tutorial Level	2

Weitere Features nach Absprache mit den Tutoren.