

Hochschule für angewandte Wissenschaften Würzburg-Schweinfurt
Fakultät Informatik und Wirtschaftsinformatik

Projektdokumentation

Entwicklung eines Spiels auf Basis von C++

**vorgelegt an der Hochschule für angewandte Wissenschaften
Würzburg-Schweinfurt in der Fakultät Informatik und Wirtschaftsinformatik zum
Abschluss des Programmierprojekts im vierten Studiensemester im Studiengang
Informatik**

Oleg Geier Daniel Glück Jonas Kaiser
Tobias Lediger Daniel Mügge

Eingereicht am: 17.07.2015

Erstprüfer: Prof. Dr. Peter Braun
Zweitprüfer: Prof. Dr. Steffen Heinzl

Zusammenfassung

TODO

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
1.1	Ausgangssituation	1
1.2	Motivation	1
1.3	Vorgehen	1
1.4	Dokumentationsstruktur	2
2	Grundlagen	3
2.1	Framework	3
2.2	IDE und Plugins	3
2.3	Was sind Sprites?	3
2.4	Was ist eine TileMap?	3
3	Architektur	4
3.1	Klassenübersicht	4
3.2	Vererbung	5
3.3	Speichersystem	6
4	Implementierung	7
5	Evaluierung	9
6	Fazit und Ausblick	10
6.1	Features for the Future	10
7	Anhang A	11
	Verzeichnisse	12
	Literatur	13

1 Einleitung

1.1 Ausgangssituation

1.2 Motivation

Im bisherigen Verlauf unseres Informatik-Studiums hatten wir wenig mit GUI oder Grafik im allgemeinen Sinne zu tun. Die meiste Zeit sehen wir Konsolenausgaben weiß auf schwarz und ein wenig Textausgabe, das wars.

Wir wollten etwas entwickeln mit dem wir in unserem späteren Leben höchstwahrscheinlich nur noch als Anwender zu tun haben. Ein Spiel.

Viele Informatik Studenten träumen oder haben davon geträumt ein Spieleentwickler zu werden. Doch meistens wird daraus nichts. Deshalb haben wir uns gedacht bevor wir ins wirkliche Berufsleben einsteigen, wollen wir einmal ein eigenes Spiel entwickeln und haben es JOSIE getauft.

1.3 Vorgehen

Am Anfang war das Nichts.

Eine der schwierigsten Phasen in unserem Projektverlauf war das grobe Design. Wir wollten dass JOSIE jedem aus unserer Gruppe gefällt und jeder seine Ideen einbringen kann.

Nachdem wir in etwa wussten welche Komponenten wir benötigen, haben wir die Aufgabenbereiche auf die Team-Mitglieder verteilt.

- Oleg Geier: Programmierung

- Daniel Glück: Grafikdesign
- Jonas Kaiser: Spieldesign
- Tobias Lediger: Storydesign
- Daniel Mügge: Audiodesign

1.4 Dokumentationsstruktur

2 Grundlagen

2.1 Framework

Cocos2d-3.4 Engine Für unser Projekt haben wir die cocos2d-Engine verwendet, da sie am meisten Möglichkeiten bietet und flexibel ist.

2.2 IDE und Plugins

2.3 Was sind Sprites?

2.4 Was ist eine TileMap?

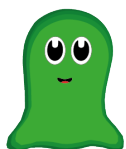


Abbildung 2.1: Das ist Josie

3 Architektur

3.1 Klassenübersicht

Beim Start des Spieles wird das `AppDelegate` aufgerufen, was wiederum augenblicklich die `MainMenuScene` lädt. Dieser Bildschirm dient zum Einen (a) die *Optionen* aufzurufen, (b) ein kurzes *Tutorial* zur Erklärung der Steuerung und Hindernissen im Level, sowie (c) der eigentlichen Level Auswahl (`LevelSelectScene`). Die Level Auswahl unterscheidet grundsätzlich zwischen einem normalen *Level*, einem automatisch generierten (`TMXEdit`) und dem Boss Kampf (mit vorgeschalteter `ShopScene`).

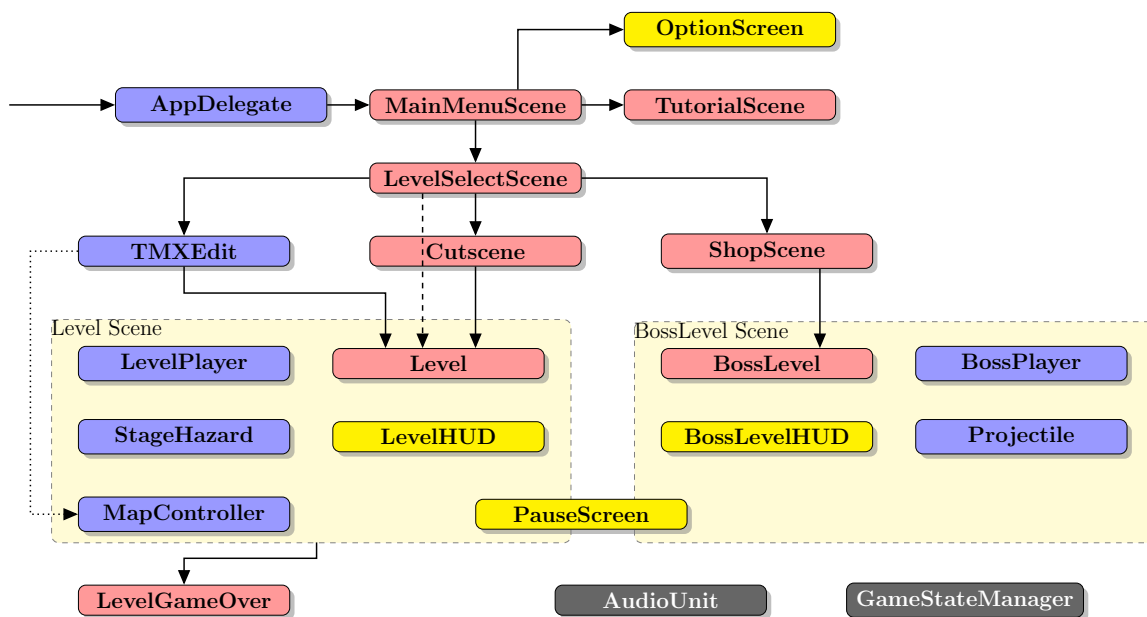


Abbildung 3.1: Aufruf und Abhängigkeiten der jeweiligen Screens

Info zur Farbvergabe:

Rote Klassen stammen von der `cocos2d::Scene` Klasse ab

Gelbe Klassen sind `cocos2d::Layer` die über einer Scene eingeblendet werden

Blaue Klassen sind Objekte mit unterschiedlicher Basis-Klasse (siehe Kapitel 3.2)

Graue Objekte bezeichnen Statische Klassen

Wird das Spiel zum Ersten Mal gespielt wird vor dem eigentlichen Level eine *Cutscene* geladen und abgespielt. Im späteren Verlauf wird das Level direkt geladen (gestrichelte Linie). Für das automatisch generierte "Random Levelist die *TMXEdit* Klasse zuständig. Dabei wird der *MapController* mit der generierten Karte gefüllt und anschließend ein "normales" *Level* gestartet.

Beim Ende eines Levels wird das *LevelGameOver* angezeigt. Dabei spielt es keine Rolle ob das Level mit Erfolg absolviert wurde oder nicht. Die Übergabe erfolgt über einen Parameter bei der Instanz-Erstellung.

Es sei noch angemerkt, dass die beiden Klassen *AudioUnit* und *GameStateManager* nur statische Funktionen enthalten und somit nie eine Instanz gespeichert wird. Der Aufruf erfolgt an den entsprechenden Stellen. Auch der *PauseScreen* wird sowohl von der *Level Scene*, als auch vom *BossLevel* gleichermaßen benutzt und auf der jeweiligen HUD hinzugefügt. Die *LevelHUD* und *BossLevelHUD* steuern außerdem die Bewegungen des *LevelPlayer* bzw. *BossPlayer*.

3.2 Vererbung

Wie bereits im Vorherigen Kapitel erwähnt, stammen nicht alle Klassen von *cocos2d::Scene* bzw. *cocos2d::Layer* ab. Die Grafik 3.2 illustriert den Nutzen der *CollisionLayer* Klasse. Es wurde bewusst *cocos2d::LayerColor* gewählt um, für Debugging Zwecke, den Kollisions Rahmen anzeigen zu können.

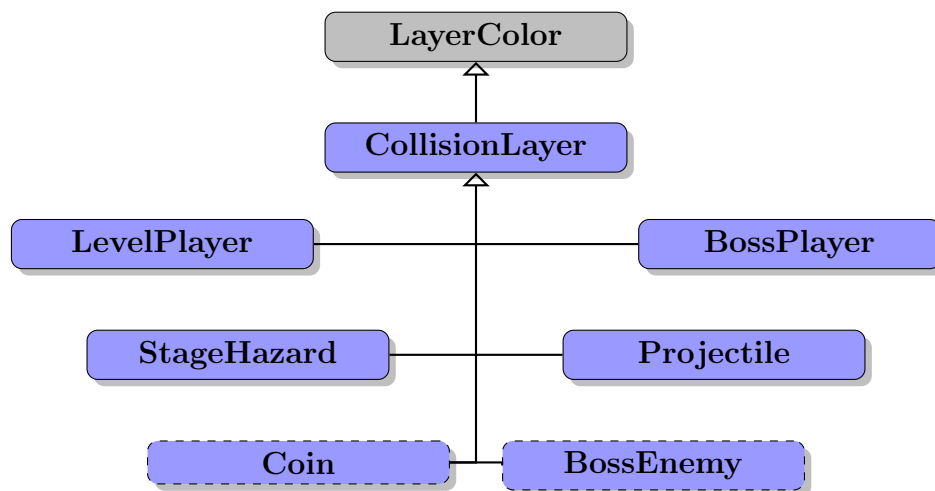
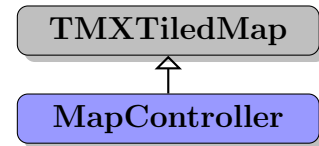


Abbildung 3.2: Vererbung der CollisionLayer Klasse

Die beiden Objekte *Coin* und *BossEnemy* werden direkt in der *CollisionLayer* Klasse bzw. im *BossLevel* erstellt und haben somit keine echte Klassenzugehörigkeit. Der Grund

für diese Vererbung liegt auf der Hand, Objekte können unabhängig auf ihre Kollision hin überprüft werden. Die standard Funktionalität der *cocos2d::Rect* Klasse kann zwar eine Kollision erkennen (*-intersectsRect()*), dies funktioniert jedoch nicht mit rotierten Nodes wie es beim Boss Kampf der Fall ist.

Der *MapController* erweitert die Funktionalität der *cocos* Klasse um die Erkennung der Kollision zum Boden, der Erkennung von tödlichen Objekten, sowie der Plazierung der Münzen im Level.



Die Klasse *TMXEdit* kommt ohne Eltern Klasse aus, das sie nur für das Generieren des Random Level zuständig ist. Sie holt sich dafür eine Instanz des MapControllers und erstellt zufällige Kartenelemente.

3.3 Speichersystem

Bei der Speicherung des App Zustandes, also der Einstellungen und des Spielstandes, haben wir uns für die *cocos2d::UserDefault* entschieden. Der Zugriff erfolgt einfach und es benötigt keiner speziellen zusätzlichen Klassen oder 3rd Party Libraries. Die Münzen und die benötigte Zeit für die Level werden codiert in zwei Strings gespeichert. Dabei gibt das Byte an der x. Stelle die Münzen/Zeit für das Level x wieder. Jede Dauer die darüber hinausgeht, wird mit der Maximalzeit von 255 Sekunden, also 4:15 Min gespeichert.

Die Hintergründe und Level Karten liegen einer bestimmten Struktur zugrunde. Wenn das Level 1.2 aufgerufen wird, so lädt das Level den Hintergrund „backgrounds/bg_1.2.png“ und die Karte „tilemaps/1.2.tmx“.

4 Implementierung

Listing 4.1: Beispiel für einen Quelltext

```
1
2 public void foo() {
3     // Kommentar
4 }
```

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut vehicula felis lectus, nec aliquet arcu aliquam vitae. Quisque laoreet consequat ante, eget pretium quam hendrerit at. Pellentesque nec purus eget erat mattis varius. Nullam ut vulputate velit. Suspendisse in dui in eros iaculis tempus. Phasellus vel est arcu. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Integer elementum, nulla eu faucibus dignissim, orci justo imperdiet lorem, luctus consectetur orci orci a nunc.

Praesent at nunc nec tortor viverra viverra. Morbi in feugiat lectus. Vestibulum iaculis ipsum at eros viverra volutpat in id ipsum. Donec condimentum, ligula viverra pharetra tincidunt, nunc dui malesuada nisi, vitae mollis lacus massa quis velit. Integer feugiat ipsum a volutpat scelerisque. Nulla facilisis augue nunc. Curabitur eget consectetur nulla. Integer accumsan sem non nisi tristique dictum.

Sed lacinia eu dolor sed congue. Ut dui orci, venenatis id interdum rhoncus, mattis elementum massa. Proin venenatis elementum purus ut rutrum. Phasellus sit amet enim porta, commodo mauris a, bibendum tortor. Nulla ut lobortis justo. Aenean auctor mi nec velit fermentum, quis ultricies odio viverra. Maecenas ultrices urna vel erat ornare, quis suscipit odio molestie. Donec vel dapibus orci, vel tincidunt orci.

Etiam vitae eros erat. Praesent nec accumsan turpis, et mollis eros. Praesent lacinia nulla at neque porta aliquam. Quisque elementum neque ac porta suscipit. Nulla volutpat luctus venenatis. Aliquam imperdiet suscipit pretium. Nunc feugiat lacinia aliquet. Mauris ut sapien nec risus porttitor bibendum. Aenean feugiat bibendum lectus, id mattis elit adipiscing at. Pellentesque interdum felis non risus iaculis euismod fermentum nec urna. Nullam lacinia suscipit erat ac ullamcorper. Sed vitae nulla posuere, posuere sem id, ultricies urna. Maecenas eros lorem, tempus non nulla vitae, ullamcorper egestas nibh. Vestibulum facilisis ante vel purus accumsan mattis. Donec molestie tempor eros, a gravida odio congue posuere.

Sed in tempus elit, sit amet suscipit quam. Ut suscipit dictum molestie. Etiam quis porta mauris. Cras dapibus sapien eget sem porta, ut congue sapien accumsan. Maecenas hendrerit lobortis mauris ut hendrerit. Suspendisse at aliquet est. Quisque eros est, scelerisque ac orci quis, placerat suscipit lorem. Phasellus rutrum enim non odio ullamcorper, sit amet auctor nulla fringilla. Nunc eleifend vulputate dui, a sollicitudin tellus venenatis non. Cras condimentum lorem at ultricies vestibulum. Vestibulum interdum lobortis commodo. Nullam rhoncus interdum massa, ut varius nisi scelerisque id. Nunc interdum quam in enim bibendum vulputate.

5 Evaluierung

6 Fazit und Ausblick

6.1 Features for the Future

Aus zeitlichen Gründen konnten wir einige Features nicht umsetzen, dazu gehören:

- Mehr Levels

Die momentane Levelstruktur 1.1–1.2–1.3–Boss könnte in die vertikale Ebene erweitert werden. In Zukunft wären mehrere Levelbenen wünschenswert. Damit ist gemeint: 2.1–2.2 ... 3.1–3.2

- Neue Kampfmodi mit neuen Bossen

Mit neuen Kampfmodi ist gemeint dass Josie sich zum Beispiel anstatt in einen Panzer, in einen Hubschrauber verwandelt und den Boss von oben bekämpft. Eine weitere Möglichkeit ist die Verwandlung in einen Mech, der anstatt einer Links-Rechts-Bewegung lediglich einen Sprung ausführt.

Neue Bosse mit neuen Angriffspatterns, neuen Designs und interessanteren Mechaniken wären eine weitere große Ergänzung die das Spiel noch besser machen würde.

- Double-Jump-Gliding

Die Erweiterung der Sprungfunktion könnte nach einem weiteren Klick in der Luft dazu führen, dass Josie ein kleines Stück in der Luft gleitet. Das hätte zur Folge dass man auch Levelabschnitte mit größeren Sprungabständen einbauen könnte.

7 Anhang A

Abbildungsverzeichnis

2.1	Das ist Josie	3
3.1	Aufruf und Abhängigkeiten der jeweiligen Screens	4
3.2	Vererbung der CollisionLayer Klasse	5

Tabellenverzeichnis