Projektdokumentation

Frogger Reincarnation



|  |  |
| --- | --- |
| Autor | Kevin Sapper |
| Matrikel-Nr. | 470407 |
| Studiengang | Angewandte Informatik (B.Sc.) |
| Modul | Objektorientierte Softwareentwicklung (1110) |
| Praktikum | 1120 … |
| Datum | 23.01.12 |

Inhalt

[1 Spielidee 2](#_Toc315085739)

[2 Kurzanleitung 2](#_Toc315085740)

[3 Entwurf 3](#_Toc315085741)

[4 Quellen 3](#_Toc315085742)

# Spielidee

Grundidee ist eine Spielfigur von einem Startpunkt zu einem oder mehreren Zielpunkten zu bewegt. Der Spieler benutzt hierzu die Pfeiltasten der Tastatur, um sich nach oben, links, rechts und unten zu bewegen. Diese Spielfigur wird durch einen Frosch dargestellt.   
Um dem Spieler es zu erschweren vom Start- zum Zielpunkt zu gelangen gibt es verschiedene Hindernisse. Diese Hindernisse können in zwei Kategorien unterteilt werden. Erstens Straßenobjekte, wie Autos, Motorräder oder LKWs, töten die Spielerfigur bei Berührung. Zweitens Wasserobjekte, wie Baumstämme oder Schildkröten, transportieren die Spielerfigur in ihrer Bewegungsrichtung.  
Es gibt zwei verschiedene Spielmodifikationen. Die *Time-Mode* gibt eine bestimmte Zeit vor in der möglichst viele Spielerfiguren vom Start- zum Zielpunkt gebracht werden müssen. Für jede Spielerfigur im Ziel wird die Punktzahl um eins erhöht. Das Spiel ist um, wenn die Zeit abgelaufen ist oder der Spieler keine Leben mehr hat. Die *Survival-Mode* hat mehrere Zielpunkte. Der Spieler muss zu jedem Zielpunkt eine Spielfigur bringen. Dazu hat er nur eine bestimmte Zeit. Ist diese abgelaufen verliert er ein Leben. Befinden sich an allen Zielpunkten Spielfiguren wird das Level um eins erhöht und das Szenario beginnt von vorne. Wenn der Spieler eine Spielfigur zum Zielpunkt geführt hat bekommt in Abhängigkeit von der benötigten Zeit und des Levels Punkte. Wird der Spieler, durch Tot oder Erreichen des Ziels, an den Startpunkt zurückgesetzt startet auch die Zeit von vorne.

# Kurzanleitung

Gesteuert wird die Spielfigurfrogger_down_1.png durch drücken der Pfeiltasten. Die Pfeiltasten hoch und runter, wechseln immer auf eine neue Spielreihe. Links und rechts können jeweils kleinere Schritte gemacht werden. Wird am auf dem Weg zum Ziel von einem Auto car_green_right.png überrollt verliert man ein Leben und wird an den Startpunkt zurückgesetzt.



Zielbereich

Startbereich

Ebene

Punktestand

Lebensanzeige

Restliche Zeit

Spieler

Autos

# Entwurf

# Quellen

Bild Pfeiltasten [<http://photo-dictionary.com/phrase/8534/arrow-keys.html>]