

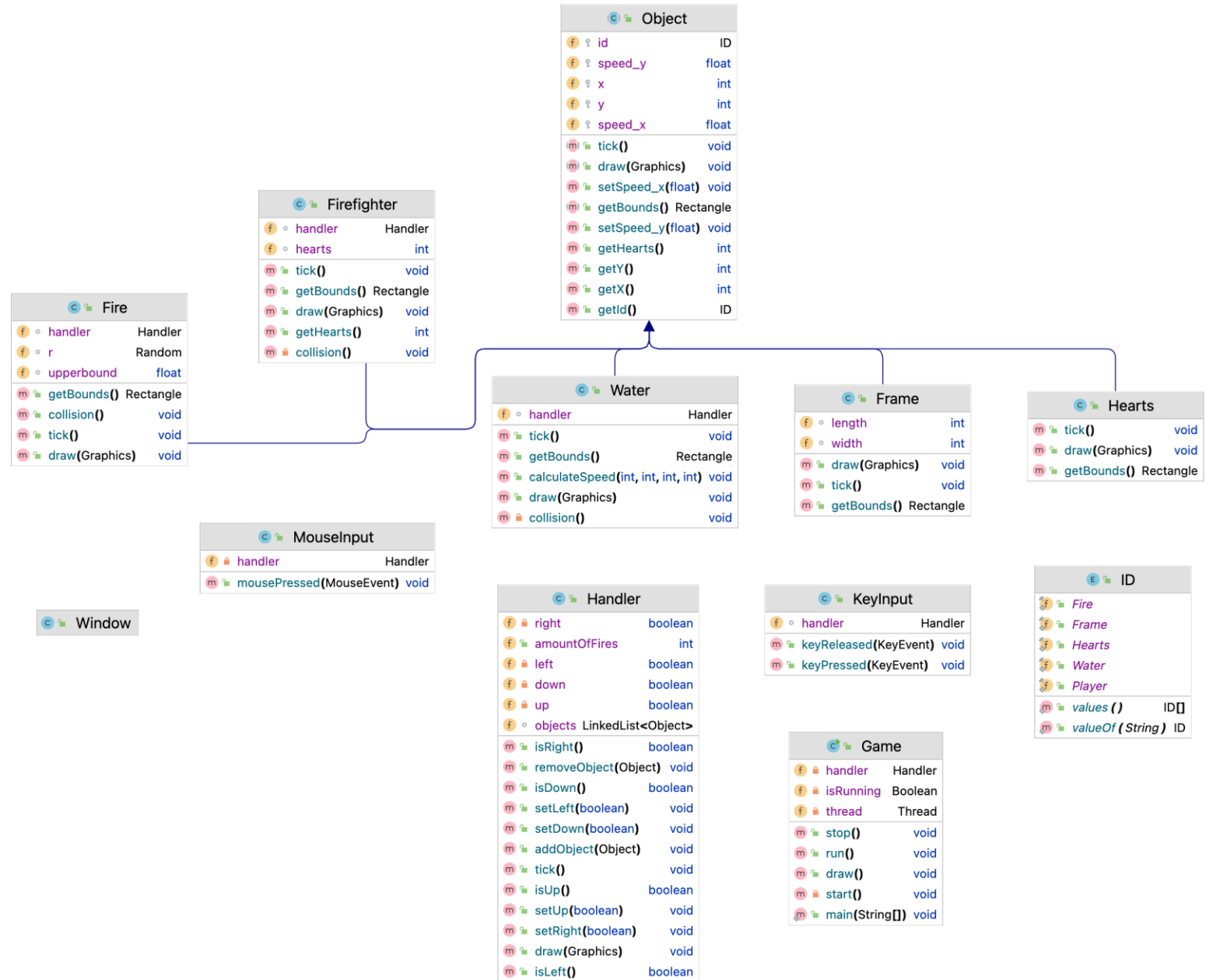
# Firefighter

a top-down rogue-like shooter

# Konzept

- Der Charakter muss Feuer löschen, ohne es zu berühren.
- Er kann Wassertropfen schießen, die ihm ermöglichen das Feuer zu löschen. Er kann sich im Fenster mit konstanter Geschwindigkeit bewegen.
- Es Erscheinen immer neue Feuer, die den Spieler zwingen, aufmerksam zu bleiben.

# Umsetzung



# Was hat gut geklappt?

- Erstellen der verschiedenen Klassen
- Zusammenarbeit und Versionierung mit Git
- Recherche: viele Informationen waren leicht auffindbar

# Was hat nicht so gut geklappt?

- Zeitmanagement
- Arbeitsaufteilung → Es ist schwierig zu wissen, wie man die Aufgaben verteilen kann (Abhängigkeiten der Aufgaben untereinander, Verständnis für das gesamte System) und zu wissen, womit man anfangen muss.
- Es ist uns schwer gefallen, die Funktionsweise der Game Loop zu durchblicken

# Was haben wir gelernt?

- Grundlagen der Spieleentwicklung
- Grundlagen Java Syntax
- Arbeiten mit JetBrains IntelliJ IDEA

# Was beschäftigt uns noch?

- Optimierung des Rechenaufwands
- Aussehen des Spiels (Bsp.: Wasser erscheint über dem Firefighter)
- Mehrere Level, verschiedene „Waffen“ bzw. Wasserlöscher, mehrere “Gegner” Feuer
- Ziel für das Spiel