

Ressourcen öffnen



User-profiles legen



Datenmodell verfassen

CRAFTING GAME

Tim Fischer, Ferdinand Bauer, David Heidenreich

①

Der Rückblick



Architektur



Spiele-Logik



Erfahrung



Klassendiagramm



"Papierberge"

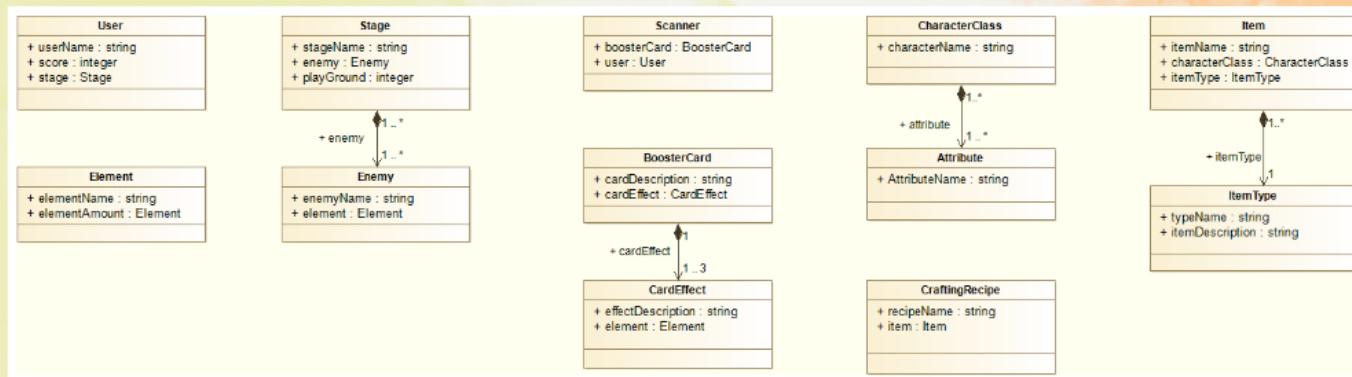


Meetings



2

Die Theorie



User
+ userName : string
+ score : integer
+ stage : Stage

Element
+ elementName : string
+ elementAmount : Element

Stage
+ stageName : string
+ enemy : Enemy
+ playGround : integer

Enemy
+ enemyName : string
+ element : Element

Scanner
+ boosterCard : BoosterCard
+ user : User

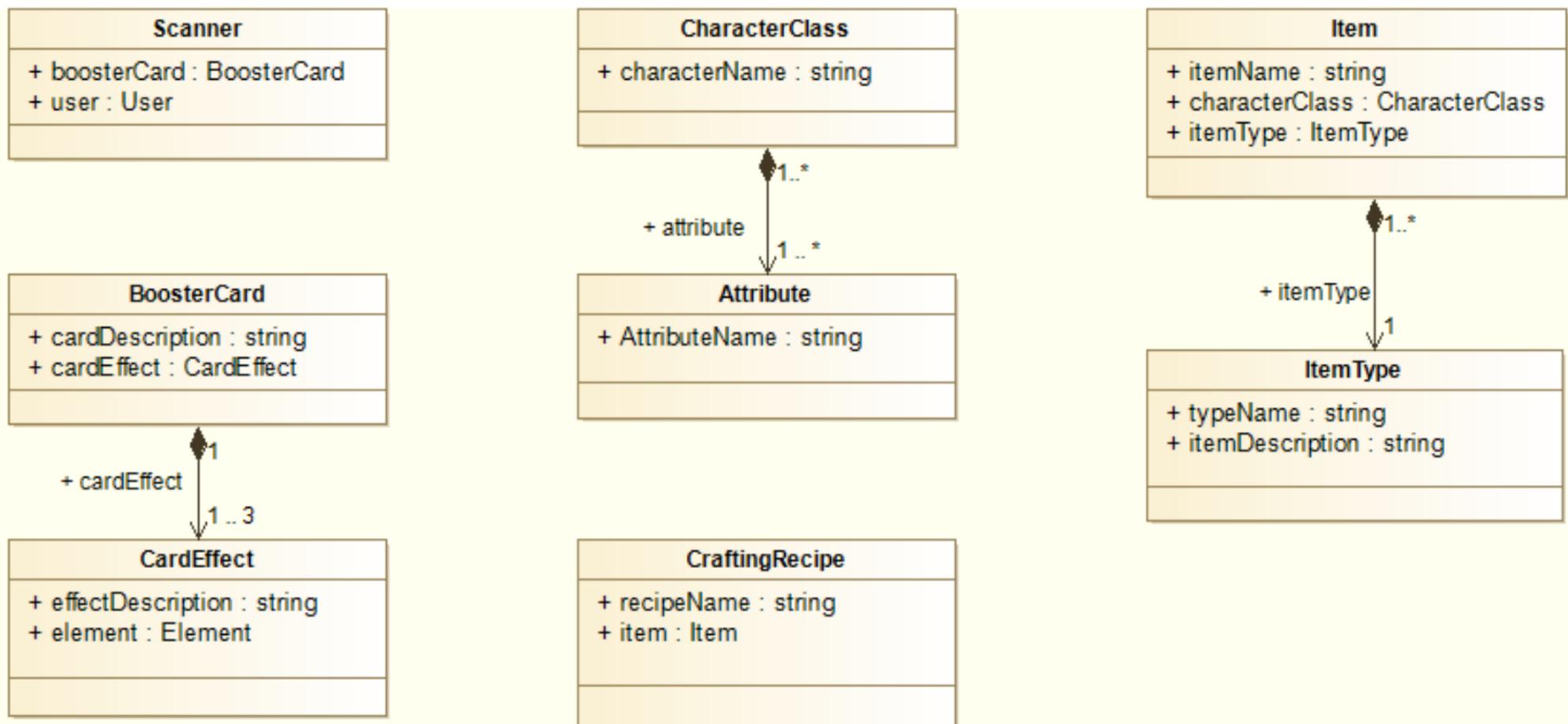
BoosterCard
+ cardDescription : string
+ cardEffect : CardEffect

CardEffect
+ effectDescription : string
+ element : Element

+ enemy
1 .. *

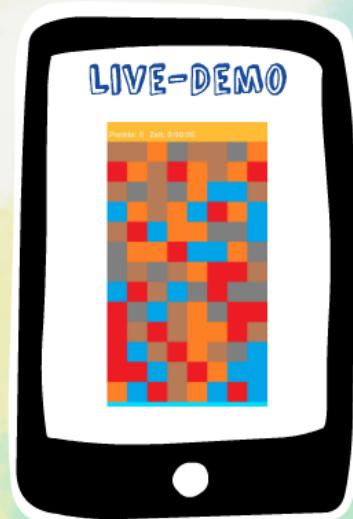
1 .. *

+ cardEffect
1
1 .. 3



③

Die Praxis



Live-Demo



Erfahrung



Probleme

4

Der Ausblick



Performance verbessern



Datenbank anbinden



Ressourcen zählen



Crafting einbinden



User-Profile anlegen



Datenmodell verbessern

Zeit für Fragen

Vielen Dank für euer Interesse

