



Golf

Name: Tobias Fischer
Matrikelnummer: 262145

Konzept

Inspiriert von dem Spiel “Golf with your friends”, will ich ein dem ähnliches Spiel in Fudge nachbauen.

Spieler-Kamera ist “third-person” und frei, mit dem Ball als Ankerpunkt, mit der Maus zu bewegen. Durch das längere Drücken einer Taste lädt sich die Schusskraft auf und man schießt immer in Richtung der Blickrichtung. Zusätzlich wird dem Spieler die Schlagkraft und die Anzahl der Schläge angezeigt.



Nr	Bezeichnung	Inhalt
	Titel	
	Name	
	Matrikelnummer	
1	Nutzerinteraktion	Der Nutzer kann mit der Applikation interagieren. Mit welchen Mitteln und welchen Aktionen werden welche Reaktionen ausgelöst?
2	Objektinteraktion	Mit Hilfe von Kollisionsprüfung interagieren Objekte miteinander. Wann passiert dabei wie was?
3	Objektanzahl variabel	Eine variable Anzahl von Objekten wird zur Laufzeit generiert. Welche sind dies und wann und wie geschieht die Erzeugung?
4	Szenenhierarchie	Die Szenenhierarchie ist sinnvoll aufgebaut. Wer ist wessen Parent, wie sind Elemente in anderen gruppiert und warum?
5	Sound	Sounds sind eingebunden und unterstützen oder ermöglichen die Wahrnehmung der Aktionen. Welche Ereignisse werden durch Geräusche akustisch unterstützt, und durch welche Geräuschkulisse oder Musik die Atmosphäre?
6	GUI	Ein grafisches Interface gibt dem Nutzer die Möglichkeit, Einstellungen beim Programmstart oder während des Programmlaufs vorzunehmen. Was kann er dort tun?
7	Externe Daten	Spielparameter sind extern in einer Datei veränderbar, so dass das Spiel nur neu gestartet, aber nicht neu kompiliert werden muss. Welche Parameter sind dies und was sind die Auswirkungen?
8	Verhaltensklassen	Das Verhalten von Objekten ist in den Methoden von Klassen definiert, die in externen Dateien abgelegt sind. Welche Klassen sind dies und welches Verhalten wird dort beschrieben?
9	Subklassen	Es existiert eine Klassenhierarchie, einige Objekte sind Instanzen von einer oder mehreren abgeleiteten Subklassen mit gegenüber den anderen Objekten speziellem Verhalten und besonderen Eigenschaften. Welche Klassen sind dies und welches Verhalten wird dort beschrieben?
10	Maße & Positionen	Maße, Skala und Positionen sind gut durchdacht. Wie groß sind Spielfiguren, wie ist die Welt angeordnet bezogen auf den Ursprung, wie sind Spielelemente bezogen auf ihre lokalen Koordinatensysteme definiert?
11	Event-System	Das Event-System wird verwendet. Wer sendet wem Informationen oder Methodenaufrufe und wofür?

1	Steuerung: Zielen mit der Maus. Schießen mit "W".
2	Ball trifft in das Ziel.
3	Spieler kann Bonus-Punkte einsammeln.
4	Welt, Objekte, Hindernisse, statische Hindernisse, bewegliche Hindernisse
5	Spiel-Hintergrund-Sound und Event-Sound
6	Spieler sieht aktuelle Werte (Schläge, Schlagstärke,...)
7	Soundeinstellungen
8	Sound, Input und das daraus resultierende Movement
9	[Hindernisse/Objekte] Hindernisse/Objekte hat statische und platzierbare Objekte
10	Spieler/Ball ist die 1
11	Spieler lädt seinen Schlag auf und zielt via Tastatur-Input