

iGOAT
one Goat saw it coming





G.O.A.T.
INDUSTRIES

Was ist iGOAT?

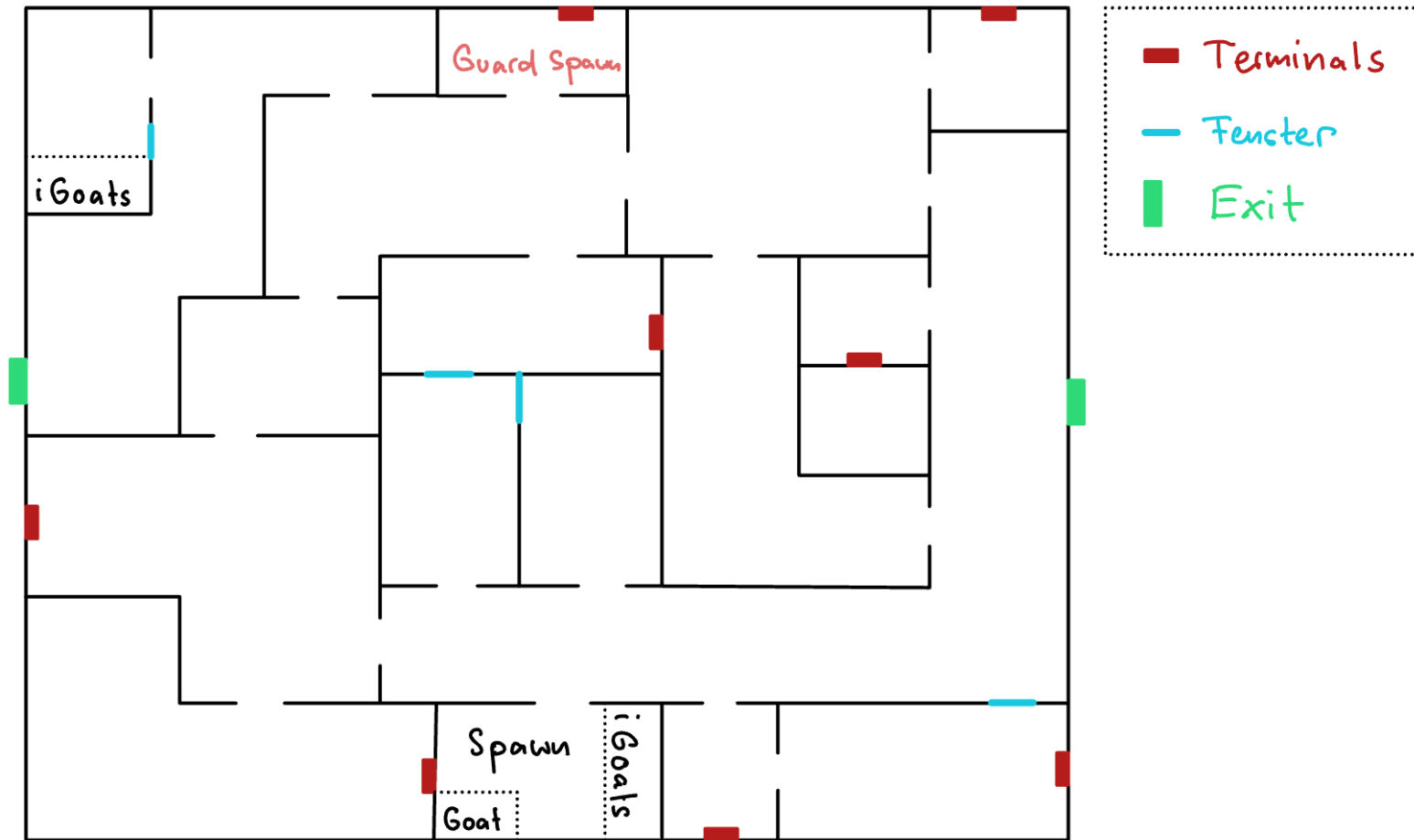


Ziel

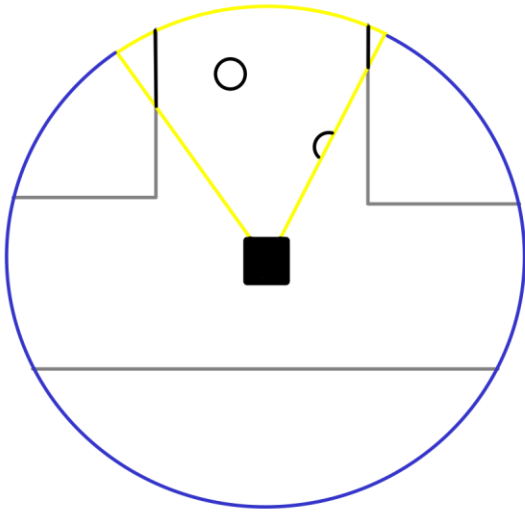
- Roboter und Ziegen wollen fliehen
- Der Security Guard will sie fangen



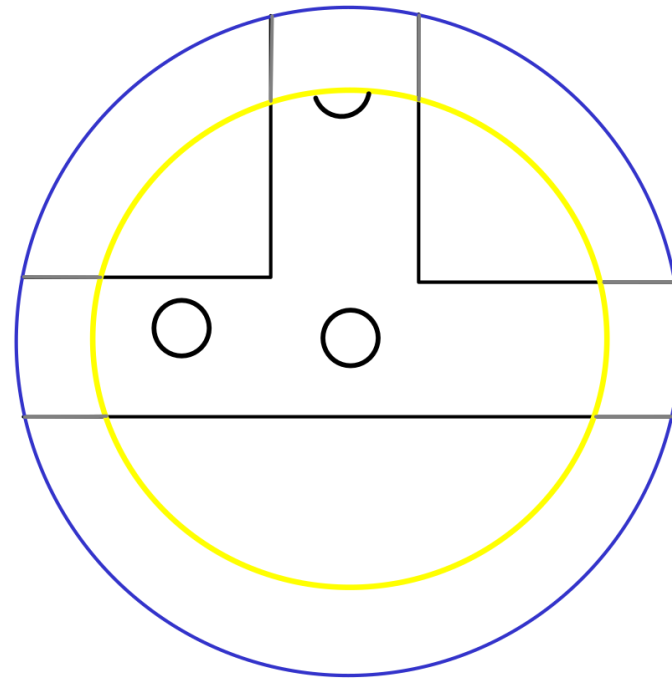
Konzept



Spielmechanik



Security Guard



Ziegen

Networking

Client:

- User Input Handling
- Status des lokalen Spielers updaten
- Aktionen des Spielers an Server schicken
- Game State vom Server erhalten lokal entsprechend updaten

Server:

- Game State
- Client Communication

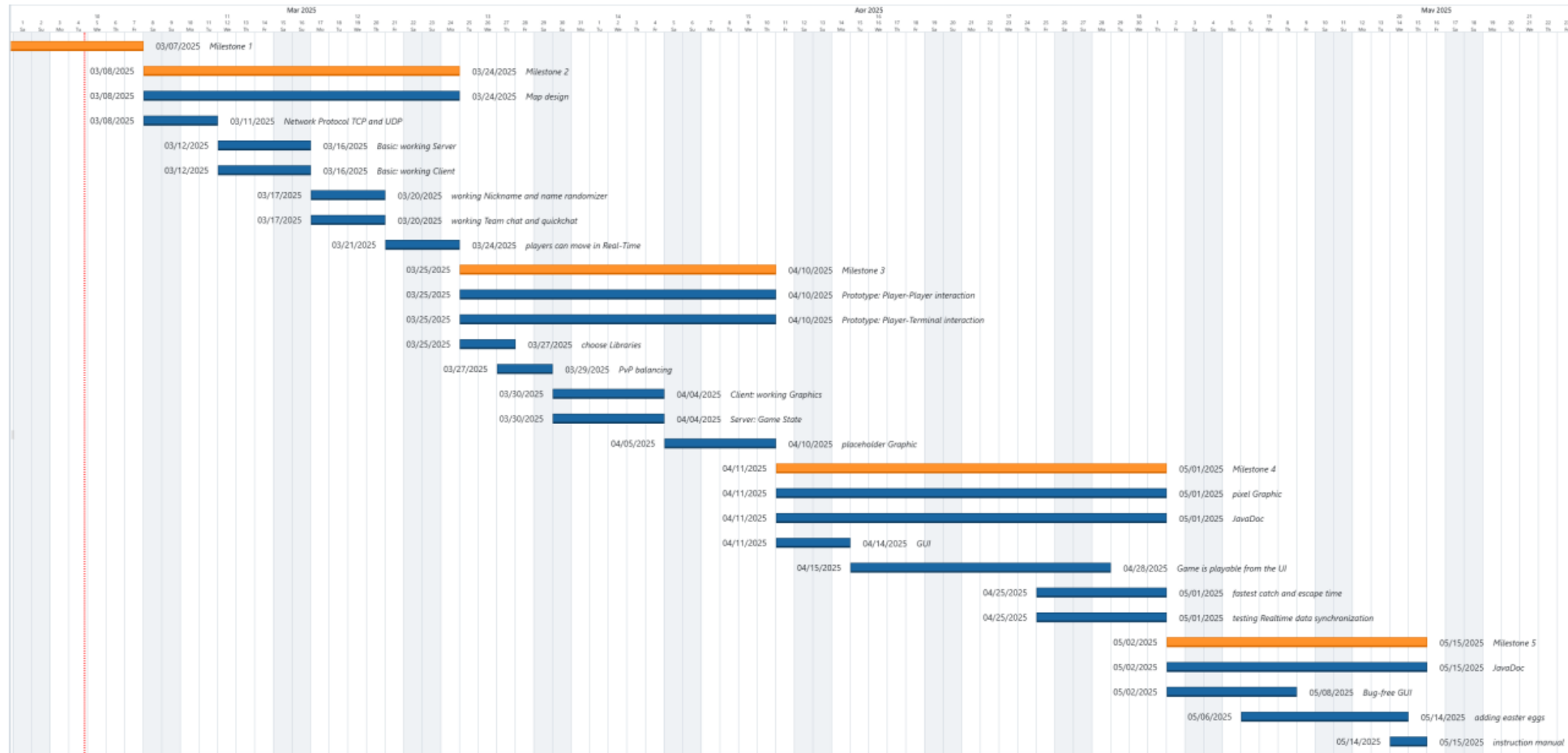
UDP & TCP



Software Requirements

- Echtzeitkommunikation
- Exklusiver Chat für die Ziegen
- Rollenzuteilung
- Render-Engine

Projekt Plan



Aufgabenteilung

- Client: Jonas, Marvin
- Server: Max, Nicolas
- Map-Design: Max
- Balancing: Nicolas
- Graphics: Jonas
- Diary: Marvin
- Unit-Test: Alle



Vielen Dank fürs Zuhören

Fragen?

