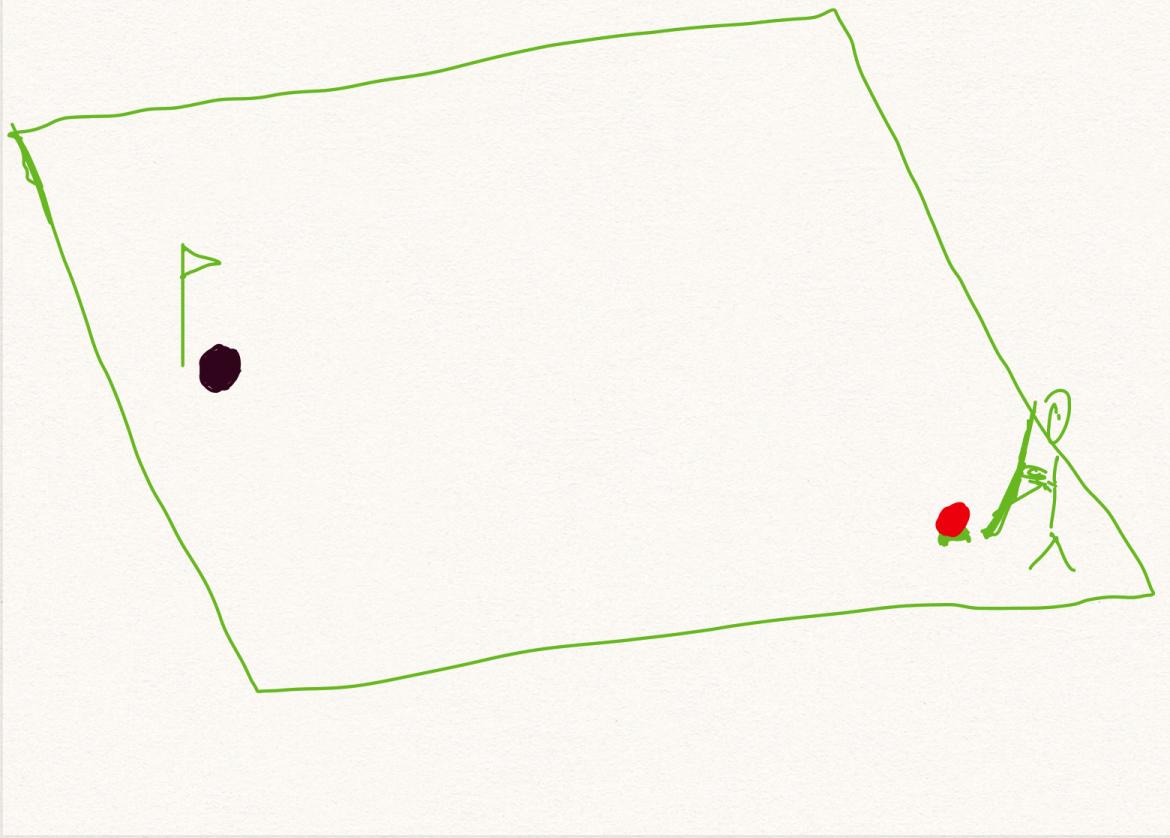


PRIMA | Konzeption

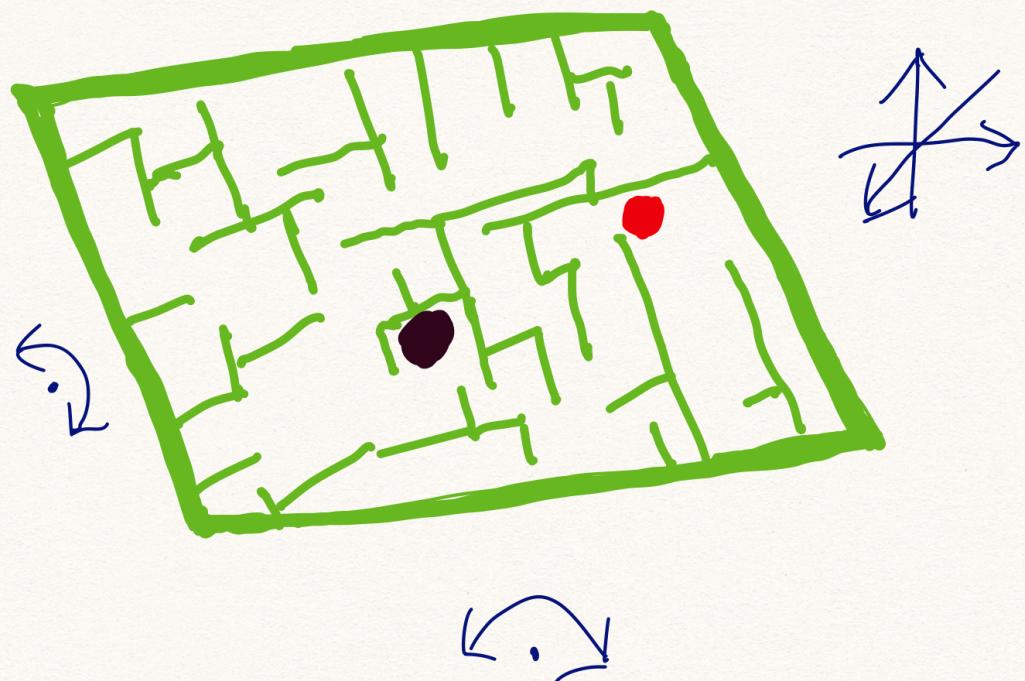
Viktor Lukanow |263613



"GOLF"



"Murmelspiel"



Nr	Bezeichnung	Inhalt
	Titel	Das schräge Murmel-Labyrinth
	Name	Viktor Lukanow
	Matrikelnummer	263613
1	Nutzerinteraktion	Neigung der Plattform: A/D -> leichte Rotation um Z-Achse, W/S -> leichte Rotation um X- Achse

2	Objektinteraktion	Bei Kollision der Kugel mit den Barrieren ertönt ein Sound. Evtl. Können bestimmte Barrieren-Teile „zerstört“ werden.
3	Objektanzahl variabel	Barrieren-Anzahl -> je nach Level-Schwierigkeit; Murmel-Anzahl -> je nach Level-Schwierigkeit
4	Szenenhierarchie	Statische Umgebung -> Environment, Flächen und Barrieren „Labyrinth“; bewegliche Objekte -> Murmeln
5	Sound	Bei Kollision der Kugel mit den Barrieren ertönt ein Sound. Bei Neigung könnte ein Sound ertönen. Ansonsten Hintergrundmusik.
6	GUI	Level wählen, Spiel neu starten
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	SphereNode; Steuerung; Environment
9	Subklassen	Murmel extends SphereNode

10	Maße & Positionen	Kugel: Größe 1, davon ausgehend das Labyrinth ca. 30x30 groß.
11	Event-System	Das Event-System wird verwendet. Wer sendet wem Informationen oder Methodenaufrufe und wofür? -> W/A/S/D KeyboardEvents, evtl. MouseEvent zur Drehung der Plattform