**Pflichtenheft**

SEW-Projekt 3BI

Sommersemester 2023/24

**[Kevin Zheng**

**Und**

**Laurens Vidan]**

**[Arcade]**

# Beschreibung

Entweder gibt es einen kleinen 2D bewegbaren Charakter, der in einem Arcade steht und von einer Spielmaschine zu einer anderen gehen kann, oder man kann mit der Maus im Arcade eine Spielmaschine anklicken. Nachdem man eine Spielmaschine angeklickt hat, beginnt das Minispiel, welches auf der jeweiligen Spielmaschine läuft.

Die Auswahl von Mini-Games sind:

* Grappling Hook
* Tetris
* Snake
* Whack A Mole
* Bloons Tower Defense
* Space Invaders
* Pong

# Ziele

## Muss-Ziele

1. Das Spiel hat eine graphische Oberfläche, gecoded mit Java und Swing/Javafx
2. Mindestens 3 Mini-Games
3. Das Spiel zeigt während des Spielens den aktuellen Punktestand für den (oder jeden) Spieler an
4. Zwei Spieler können, auf dem selbem Computer gegeneinander spielen (Pong)
5. Das Spiel BloonsTowerDefense hat mehrere Levels

## Optionale Ziele

1. Kleinen 2D Charakter, der in einem Arcade steht und zu Spielmaschinen gehen kann und diese auswählen kann.
2. 6 Mini-Games mit einer siebten Option, falls der Code für einen der anderen Mini-Games nicht funktioniert/rechtzeitig fertiggestellt wird

## Nicht-Ziele

1. Ein kompliziertes Spiel, aufgrund des geringen Zeitfensters
2. Ein 3D Spiel

# Terminplan

SW 29: 23. März, 24:00 Pflichtenheft fertig und abgegeben + **Projektstart**

SW 30: 29. März, 08:00 eventuelles Feedback ins Pflichtenheft eingearbeitet

und abgegeben

SW 31: 03.04-10.04: Ostern

SW33: 27.April PLF

SW34 26. April, 08:00 Prototyp des Projekts läuft und ist abgegeben

SW37 17. Mai, 08:00 das Projekt ist fertig und ist abgeben

SW 38 ab 24. Mai Vorführung und Abgabegespräch (= technische Abnahme)

SW 41 14.6./15.6. Nur noch Abnahme von Korrekturen