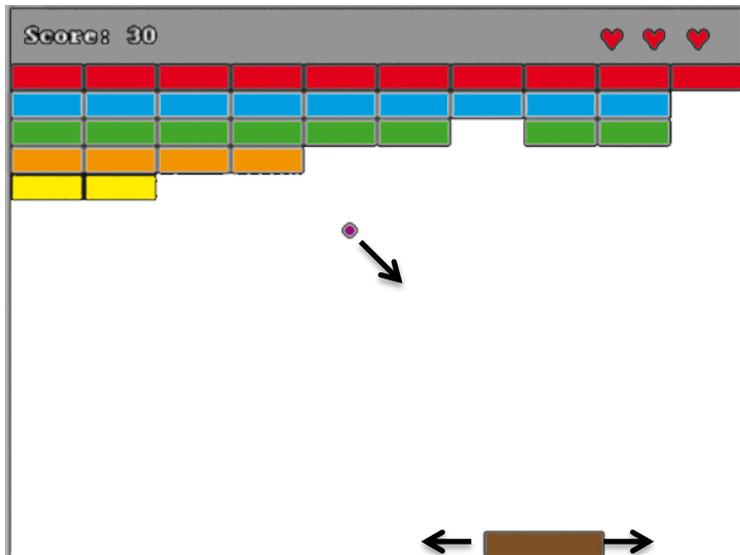


Spielidee

Aufgabe: Skizziere den Bildschirm, die Spielidee in Stichpunkten und notiere Objekt deines Spiels.

Bildschirm



Spielidee:

- Der Spieler muss den Ball mit dem Schläger im Spiel halten und bekommt Punkte für die Blöcke. 3 Leben.
- Weitere Level

Objekte:

- Schläger, Ball, Blöcke, Wände, Punkte, Leben

Aufgabe: Notiere den Ablauf deines Spiels möglichst genau!

Die Spielfläche besteht aus 40 Blöcken am oberen Bildschirmrand. Zu Beginn gibt es einen Ball, welcher in der Mitte des Spielfelds erscheint und dann in eine zufällige Richtung startet. Der Ball prallt an den Wänden, dem Schläger und den Blöcken ab. Kann man den Ball nicht im Spiel halten, verliert man ein Leben und der Ball startet wieder neu in der Mitte. Der Spieler kann den Schläger mit zwei Tasten nach waagrecht steuern und muss mit dem Schläger versuchen die Ball möglichst lange im Spiel zu halten.

Aufgabe: Wandle den Spielablauf in **User-Stories (Stories)** um. Diese beschreiben möglichst knapp was in deinem Spiel alles passiert. Versuche diese aus der Sicht der auftretenden Objekte im Spiel darzustellen. (siehe Beispiel)

Tipps – Projekt-Board

- Schreibe die „**Stories**“ aus der Sicht der Objekte.
- Eine **Story** sollte ein knapper Satz sein.
- Schreibe auch eine **Story** für das Objekt „Spiel“ welches als „Regisseur“ dient.

Stories zu Beginn

Spiel: „Ich erkenne Tasteneingaben“

Schläger: „Ich kann mich nach links und rechts bewegen“

Spiel: „Wenn A/D gedrückt ist soll sich der Schläger bewegen“

Spiel: „Ich verwalte die Anzeige, Punkte und Leben“

Spiel: „Ich verwalte den Ball“

Spiel: „Ich verwalte die 40 Blöcke“

Spiel: „Ich stelle Start und Game-Over Bildschirm dar“

Ball: „Ich bin ein roter Kreis“

Ball: „Ich bewege mich in eine Richtung vorwärts“

Ball: „Ich pralle an den Wänden ab“

Ball: „Ich pralle an den Blöcken ab“

Ball: „Ich pralle am Schläger ab“

Ball: „Ich zerstöre die Blöcke“

Ball: „Wenn ich unten aus dem Bildschirm verschwinde, verliert man ein Leben“

Ball: „Wenn ich unten aus dem Bildschirm verschwinde, starte ich wieder neu“

Block: „Ich bin ein graues Rechteck“

Block: „Der Ball kann mich zerstören, dann bekommt man Punkte“

Aufgabe: Übertrage die Stories in dein Projekt-Board in die Spalte „zu Tun“
--

Später hinzugefügt Stories

Spiel: „Ich erstelle die Startposition aller Objekte“

Spiel: „Ich verwalte den Schläger“

Schläger: „Ich bin ein blaues Rechteck“

Schläger: „Ich kann nicht über den Rand des Spielfelds“

Aufgabe: Implementiere dein Projekt Schritt-für-Schritt!

Benutzung des Projekt-Boards

- Jeder Teilnehmer wählt eine **Story** oder mehrere **Stories** für die aktuelle Stunde aus und verschiebt diese in die Spalte „in Bearbeitung“.
- Ist deine Implementierung fertig wird sie in die Spalte „Erledigt“ verschoben
- Funktioniert deine Implementierung nicht richtig oder soll sie jemand aus deiner Gruppe testen wird sie in die Spalte „Feedback/Test“ verschoben
- Ist deine Implementierung fertig und kann vollständig im Projekt verwendet werden, d.h. das Spiel läuft mit deiner „**Story**“ wird die **Story** in die Spalte „Prototype“ verschoben

Tipps – Implementierung

- Benutze folgende Befehle um deine Spielwelt und dein Spiel zu erstellen:
`World welt = new World(960, 1000);`
`Spiel spiel = new Spiel();`
- Jedes genannte Objekt deines Spiel wird eine Klasse in der Programmierung als Grundlage benötigen.