**Spielidee**

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

Bildschirm

Spielidee:

* \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
* \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
* \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
* \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
* \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Objekte:

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Aufgabe:** Notiere den Ablauf deines Spiels möglichst genau!

|  |
| --- |
| **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“

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

**Später hinzugefügt Stories**

|  |
| --- |
| **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***“.**TIPP:** Verwendet verschiedene Farben für jeden Teilnehmer
* Ist deine Implementierung fertig wird sie in die Spalte „***Erledigt***“ verschoben, vergiss nicht deine Änderungen ins ***Repository*** zu **speichern**.
* 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 Spiels wird eine Klasse in der Programmierung als Grundlage benötigen.
* Die Handouts zu den Programmierkonzepten helfen dir bei bestimmte Aspekten deines Projekts
* Vergleiche auch mit dem Beispielprojekt „Breakout“, wie dort vorgegangen wurde.
 |

**Grundstruktur Projektboard**

