**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**

