

Informatik Q11 Arbeitsauftrag 23.03 – 27.03

Lastenheft:

- Dungeon Crawler
- Mit frei bewegbarem Spieler
- Mit Gegnern
- Akteure:
 - o Spieler
 - o Gegner
- Zufällig generiertes Dungeon
- Mehrere Ebenen
- Animierte Bewegungen
- Funktionen Spieler:
 - o Bewegen
 - o Angreifen
 - o Item aufheben
 - o Sprinten
 - o Getroffen werden
 - o Sterben
 - o Nächste Ebene betreten
- Funktionen Gegner
 - o Angreifen
 - o Sterben
 - o Bewegen
- Dauerhafte Speicherung von Speicherständen / Spielständen

Pflichtenheft:

- Verwendung einer Objektorientierten Sprache (JAVA)
- Verwendung der Bibliothek libGDX
- Zufällige Generierung der Level durch einen Algorithmus
- Bewegung der Gegner entweder durch eine KI oder zufällig steuern
- Verwendung eines zweidimensionalen Arrays zur Animation von Bewegungen