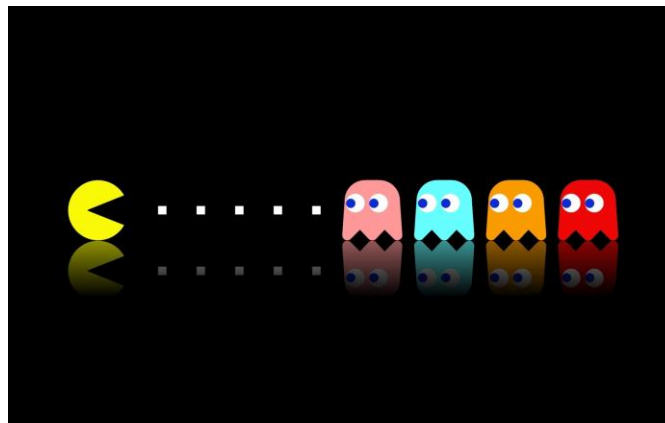


Media Engineering

Unser Projektchen



R. Weller

University of Bremen, Germany

cgvr.cs.uni-bremen.de

- Entwicklung eines Spiels (Pacman)





Was ich mir vorstelle

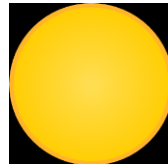


Wie Ihr es verstehen werdet

Grundprinzip



- Spielfigur

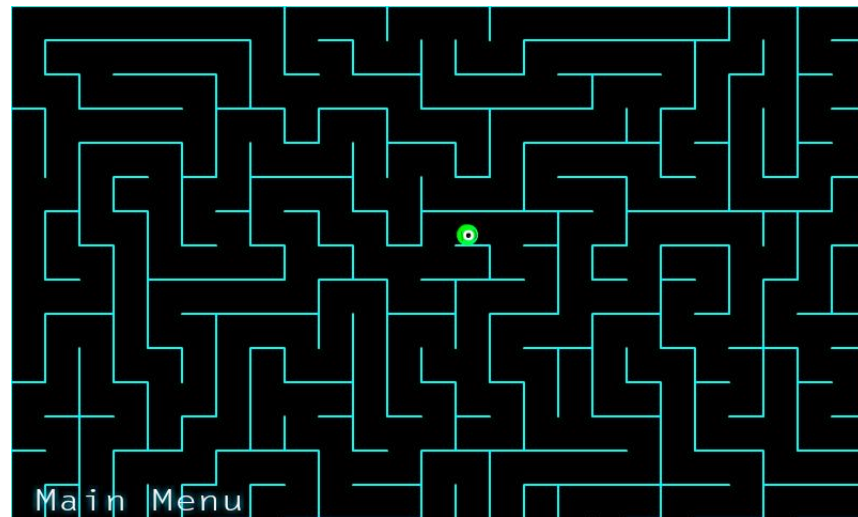



- Münzen zum Einsammeln



- Gegner

- Spielfeld



- Verwendung der Unreal Engine 
- Verwendung von C++
- Verwendung von mindestens drei eigenen C++-Klassen die nicht automatisch von Unreal generiert werden
 - Z.B. Speicherung des Spielfelds als Bitmap (2D-Array mit boolschen Werten um zu speichern, wo Spielfeld und wo Wände sind)
 - Spieler-Klasse (Speichert Ort auf der Bitmap, gefressene Münzen,...)
 - Gegner-Klasse und (ganz einfache) KI: z.B. Wenn eine Kreuzung kommt, werfe eine Münze ob rechts oder links abgebogen werden soll
- Es soll Sound verwendet werden
- GUI (Graphical User Interface): Menusystem und HUD (Heads-Up-Display)

- Menus
 - Z.B. Optionen
 - Highscore-Liste



HIGH SCORES		
RANK	SCORE	NAME
1ST	10000	BOB
2ND	10000	JWC
3RD	10000	SKT
4TH	10000	TBS
5TH	10000	MNM
6TH	10000	WKJ
7TH	10000	SVD
8TH	10000	WHO
9TH	10000	TRN
10TH	10000	JMC

CREDIT 0

- HUD
 - Punktestand
 - Anzahl Leben



Viele Freiheiten

- Z.B. Perspektive
 - Top-Down
 - Third-Person
 - Ego

- Extra-Features (die keine Pflicht sind):
 - Kraftpillen
 - Kirschen
 - Tunnel
 - Animationen/Objekte
 - ...

- Zielplattform
 - PC/Mac
 - Mobilgeräte



Noch mehr Freiheiten

- Es darf auch ein anderes (einfaches) Spielprinzip gewählt werden (Tetris, Minesweeper, Sokoban, eigene Idee, ...)



- Aber: Die Vorgabenfolie ist nicht verhandelbar!
 - Unreal Engine, C++, GUI, Sound,...
- Für die eigentliche Implementationsphase sind 3 Wochen geplant! Euer Projekt muss sich in dieser Zeit realisieren lassen.



Übungen im Überblick

- Bitte nicht sofort loslaufen und rumprogrammieren
- Software Engineering bedeutet in erster Linie Texte produzieren und nicht Programmieren!
- Insgesamt 5 Übungszettel
- Kommende Woche kommt der erste Übungszettel zum Thema Anforderungsanalyse
- Weitere Übungen:
 - GUI-Design
 - UML
 - Implementation
 - Test
- Es geht nicht darum ein besonders schönes oder aufwendiges Spiel zu Programmieren! Ziel ist es am Beispiel eines Spiels das Media Engineering zu lernen!

So ein Ende wollen wir nicht...

