

Kurzbeschreibung des Programmierprojekts: Pacman

Ramon Hoffmann

Das geplante Programmierprojekt für das Halbjahr 13.2 hat die Grundidee des bekannten Spiels Pacman zum Vorbild, soll aber den Möglichkeiten entsprechend in einer vereinfachten Version erfolgen.

Vorraussetzungen für das Programm:

- Charakter kann mit Pfeiltasten frei durch das Labyrinth bewegt werden.
- Gegner bewegen sich zufällig. (oder dem Charakter folgend durch das Labyrinth)
- Charakter sammelt bei Kontakt die im Labyrinth liegenden Items ein.
- Spiel gewonnen sobald alle Items eingesammelt wurden.
- Kontakt zu Gegner beendet das Spiel. (Game over)



Spielfläche:

- Labyrinth (siehe Bild) oder evtl. in vereinfachter Form.
- evtl. Tabelle, durch die sich der Charakter nur sprunghaft von Feld zu Feld bewegt.

Schwierigkeiten:

- Charakter muss Grenzen im Labyrinth, Items und seine Gegner erkennen entsprechend reagieren.
- Steuerung durch Pfeiltasten.

Mögliche Erweiterungen:

- verschiedene Level bzw. Schwierigkeitsstufen
- Bonus-Items die Vorteile für den Spieler erzeugen.

Erste Ideen für die Umsetzung:

- Erstellung von Spieler- Klasse, sowie Gegner -Klasse.
- Erstellung von zunächst einem einzigen Labyrinth.

Die endgültige Umsetzung des Projekts ist noch unklar, da die Möglichkeiten bezüglich des Spielfeldes mit den vorhandenen Programmierkenntnissen noch abgesteckt werden müssen.