

Programmierprojekt

Anno 2010

Grundidee:

Das Spiel ist dem Genre eines Stadt- und Aufbausimulators zuzuordnen, es soll eine Mischung aus SimCity und Anno 1602 werden.

Dem Spieler wird ermöglicht, ein Straßennetz aufzubauen, Gebäude zu errichten und die neu erbaute Stadt zu verwalten (Steuer,n Nahrungsmittel,Wirtschaftssystem, ...)

Benutzeroberfläche:

Das Spielfeld ist aus einzelnen Feldern aufgebaut, auf der rechten Seite gibt es eine Werkzeug- und Informationsleiste (Bauoptionen, Steuern, Produktionsleistung):

Der Spieler wählt sich die Werkzeuge aus der Liste aus und wendet sie dann durch Klicken oder Klickzüge auf das Spielfeld an.

Ideen zur Umsetzung:

- Aufteilung des Spielfelds in einzelne Felder
- Verwaltung des Feldinhalts in geschachtelten Listen (2D-Feld)
- Mehrfachbenutzung der Seitenleiste (Werkzeuge, Infos)
- Ermöglichen des Benutzens von mehreren Spielfeld-Feldern für ein Bauobjekt

Benötigte Klassen und Module:

- Random
- Time
- Animationen
- Tkinter
- Math

Probleme bzw. nicht realisierbare Elemente:

- Mehrspielermodus
- Computergesteuerte Gegner
- Kampfsystem

Erweiterungsmöglichkeiten:

- Mehr Gebäude, weitere Produktionslinien
- Größere Karte, Scrollfunktion
- Musik, Soundeffekte