



Blockpraktikum Multimediaprogrammierung 2010

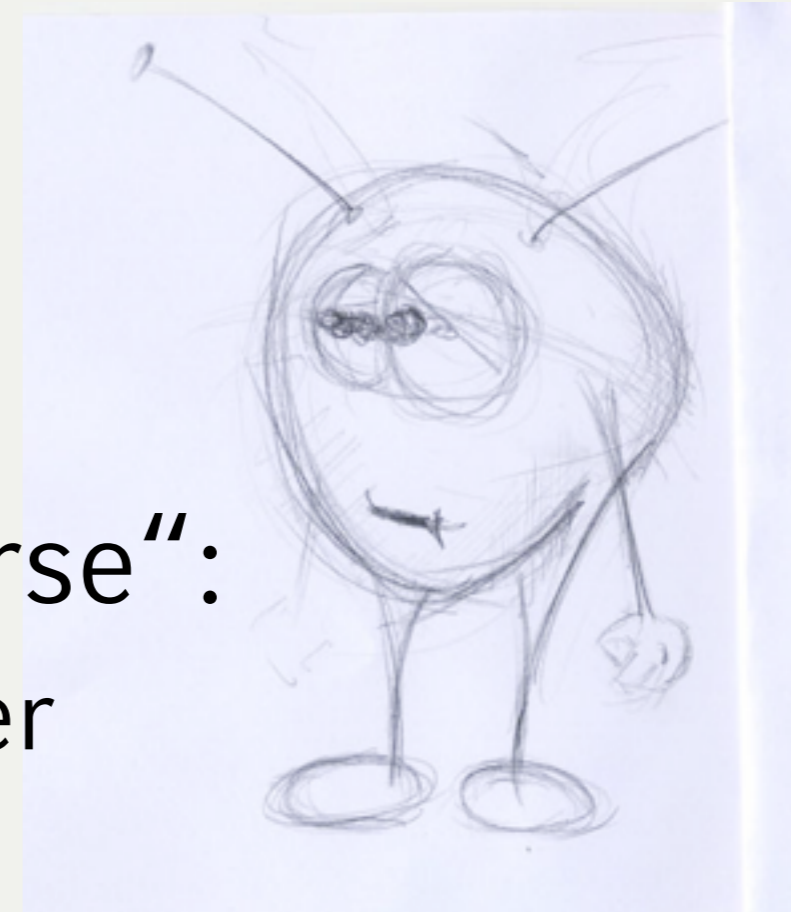


Team I

MATO

Spielidee

- Thema „Unterwasser“
- Original-Worms-Welt „inverse“:
 - Charaktere leben unter Wasser
 - nehmen Schaden an der Luft
 - Wasserpegel sinkt bei Sudden-Death





Spielidee

- Zufallsgeneriertes Terrain
- Schiffe fahren vorbei und lassen Boni fallen
- Strömung nimmt Einfluss auf Flugbahnen

Entwicklungsansätze

- Gameobject-Klasse als Oberklasse aller Objekte im Spiel
- Zentralisierte Verwaltung:
 - Bewegen/Physik, Entfernen, Kollisionsprüfung
- Event-Handling:
 - Projektil-Treffer, Wurmtode, etc...



Verwendete Technologien

- Flash CS5 + Flash Builder 4
- Photoshop , Illustrator
- After Effects
- (Soundbearbeitung -> coming soon)

eXtremePprogramming

- ✓ Planning Game: Brainstorming
- ✓ Small Releases: viele SVN Commits (300+)
- ✓ Simple Design: Controller und Model/View
Augenmerk auf Funktionalität



eXtremePprogramming

- ✓ Testing: häufiges Testen mit dem Flash-Player
- ✓ Refactoring: Umbau zu Eventkonzept
- ✓ Pair programming: Um Fehler schneller zu finden

eXtremePprogramming

- ✓ Collective ownership: häufiges Mergen
- ✓ Continues integration: nur lauffähige Version auf dem Repository
- ✓ 40-hour week: wurde nicht eingehalten ;)



eXtremePprogramming

- ✓ On-site customer: Max
- ✓ Coding standards: Code-Cleanup bei Revision 200

Herausforderungen

- Never splice an array while iterating over it!
- MCs wachsen automatisch
- Komplexe Kollisionserkennung
- Verknüpfung der Objekthierarchie
- Animationsanbindung an Events
- Performance

Erfolge

- Sinnvoll generierte Terrains
- Physik und Strömung
- Intelligente Rundenbasiertheit
- Spielspaß