

# Die Handelszunft

*Reichtum, Macht und Glück, was davon wird dir hold sein?*



Campus Kamp-Lintfort

## Students

Philipp Olawsky, Medien- und  
Kommunikationsinformatik  
(E-Mail:Philipp.Olawsky@hsrw.org)

Dirk Schürmann, Medien- und  
Kommunikationsinformatik  
(E-Mail:Dirk.Schuermann@hsrw.org)

Alexander Biehle, Medien- und  
Kommunikationsinformatik  
(E-Mail:Alexander.Biehle@hsrw.org)

## Leitung

Prof Dr.-Ing. Ido Iurgel

## Ein Spiel dass dir den Bankrott bringt!

### Überblick

Wir wollten erreichen, dass man ein kleines Spiel hat, welches man ohne weiteres Zwischendurch spielen kann um kurze Wartezeiten zu überbrücken. Die Grundidee war, ein Rundenbasiertes Spiel..

### Verwandte Systeme

Verwandte Systeme wäre in diesem Fall Monopoly. Informationen darüber finden sie unter anderem hier [:http://www.helpster.de/spielanleitung-monopoly-so-geht-s\\_39133](http://www.helpster.de/spielanleitung-monopoly-so-geht-s_39133) .

Änderungen :

Rundenprinzip mit Knotenpunkten und Einbahnstraßensystem.  
Räuberfigur und Feld.  
Missionssystem.

### Umsetzung.

Der Benutzer hat ein recht einfaches Spiel mit überschaulichem Interface und einfacher Interaktion über Button clicks.  
Was wir haben? Einen Haufen weniger Probleme.

### Programmierung

Highlights sind die Switch case Verzweigung die den Rundenzyklus kontrolliert.  
Herausforderung oben genannter Rundenzyklus.  
Libraries: Processing.core und java.util  
Quelle: [https://processing.org/reference/text\\_mouseclicked\\_mouseX\\_mouseY\\_PImage\\_https://processing.org/tutorials/eclipse/](https://processing.org/reference/text_mouseclicked_mouseX_mouseY_PImage_https://processing.org/tutorials/eclipse/)



Abbildung 1:

### Gestaltung

Die Gestaltung lief auf den eigenen Mist unseres Hauseigenen Designers der sich an dem Design des Spieles Panzergeneral orientiert hat.  
[http://blog.tankpedia.org/wp-content/uploads/2013/11/panzer-general\\_10.gif](http://blog.tankpedia.org/wp-content/uploads/2013/11/panzer-general_10.gif)  
Der Stil ist bewusst älter gehalten da das Spiel circa im Jahr 1500 spielen soll.

### Diskussion

Besonders gelungen finden wir den Spielverlauf sowie die Graphiken.  
Verbesserungen wären die Implementierung verschiedener Spielziele und gegebenenfalls auch anderer Karten.

Anders machen würden wir:

Den Aufbau da wir dort Anfangs einige Fehler gemacht haben wodurch wir unnötig mehr Arbeit hatten.  
Speicherfunktion.  
Strukturiertere Arbeitsaufteilung.  
Weniger ifs mehr Switch cases  
Eigene Soundeffekte implementieren



Abbildung 2: