

Frogger



Infomatik



PROJEKTIDEE

Mein Projekt ist ein selbst programmiertes Frogger-Spiel in Java. Der Spieler steuert einen Frosch, der verschiedene gefährliche Straßen, Wasser-, Schnee- und Wolken-Level überqueren muss. Dabei muss er Autos, Schiffen, Skifahrern und anderen Hindernissen ausweichen. Ziel des Story-Modus ist es, Level 40 zu erreichen und die Familie des Frosches zu finden. Zusätzlich gibt es einen Endlosmodus, in dem man so lange wie möglich überlebt und einen hohen Score erreicht. Das Spiel verwendet Vererbung, Bilder, Tastatursteuerung, Highscores und verschiedene Level-Designs.



FUNKTIONSWEISE

- Der Spieler gibt im Startmenü seinen Namen ein.
- Danach wählt er Story Mode oder Endlosmodus.
- Der Frosch wird mit Pfeiltasten oder WASD bewegt.
- Autos und andere Gegner bewegen sich automatisch.
- Bei einer Kollision verliert der Spieler ein Leben.
- Herzen können eingesammelt werden und geben Leben.
- Wenn der Frosch oben ankommt, steigt das Level.
- Alle 10 Level ändert sich die Spielwelt.
- Im Story Mode endet das Spiel bei Level 40.
- Im Endlosmodus läuft das Spiel weiter.
- Scores werden in einer Highscore-Liste gespeichert.



DATEN UND FAKTEN

Programmiersprache: Java
Oberfläche: Swing / JFrame / JPanel
Steuerung: Pfeiltasten und WASD
Spielmodi: Story Mode und Endlos
Startleben: 3
Ziel im Story Mode: Level 40
Punkte pro Level: 100
Gegneranzahl: 18
Gegnerarten: Autos, Schiffe, Skifahrer, Flugobjekte
Bonusobjekt: Herz
Highscore-Datei: highscores.txt
Spielfigur: Frosch
Vererbung: GameObject als Basisklasse
Bildobjekte: Frog und Auto
Game Loop: Swing Timer
Timer-Intervall: 20 ms
Levelwechsel: alle 10 Level
Endscreen: bei Story-Abschluss
Neustart: über Enter



Projektteam:
Shafin Ahmed



max valier
TFO BOZEN