

Projektskizze

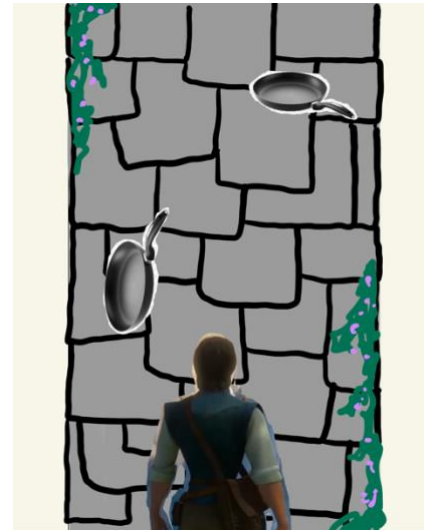
Projektidee:

Das Thema ist Rapunzel. Rapunzels Verehrer (Flynn Rider) will zu Rapunzel gelangen, doch sie lebt zuoberst in einem Turm. Sie kann ihre Haare nicht herunter lassen, weil ihre Mutter (Hexe) sie gefangen hält. Die böse Hexe schmeisst Pfannen hinunter, um Flynn von Rapunzel fern zu halten. Gelingt es ihm, seine Prinzessin zu retten? Er klettert mit blossen Händen den hohen Turm hinauf.

Spielverlauf:

Die Challenge besteht darin, den Pfannen die von oben kommen auszuweichen. Gewonnen hat man, wenn man Rapunzel zuoberst im Turm erreicht, ohne getroffen zu werden. Wenn eine Pfanne ihn trifft, erscheint GAME OVER auf dem Bildschirm und die Anzahl Punkte die man erreicht hat wird angezeigt.

Skizzen:



Zeitplan:

<u>Woche</u>	<u>Aufgabe</u>	<u>Wer?</u>
22.03	Projektskizze	alle
29.03	Hintergrundbild, Flynn	Leonie
5.03	Startbild, Startfunktion, Endbild	Céline
12.03	Pfannen, Verlorenbild, Neustart	Noelle
19.03	Gewonnenbild	Leonie
26.03	Abgeben	alle

Rollenverteilung:

- Céline: Startbild, Startfunktion, Endbild
- Noelle: Pfannen programmieren+dass sie hinunterfallen , Verlorenbild +Neustart
- Leonie: Hintergrundbild von Turm,Flynn, Gewonnenbild