

SuperMartin

Kurs: Abi 13 inf3

Gruppe: Marin Guttenberg-Necker, Hendrik Rijkens, Hannes Ladendorf

Abgabetermin: 31.05.2012, 22.55 Uhr

1 Begründung des Spielwechsels

Ursprünglich wollten wir ein Schulpacmanspiel programmieren, sahen uns allerdings nach einigen Recherchen mit der Programmierung des Spiels überfordert und haben uns für ein einfacheres Spiel entschieden.

2 Spielprinzip

Bei dem Spiel SuperMartin soll SuperMartin Kisten ins Ziel schieben. Die Steuerung erfolgt mit Hilfe der Pfeiltasten und ist so programmiert, dass SuperMartin weder über Wände laufen kann, noch zwei Kisten hintereinander schieben kann.

3 Danksagung

Unser besonderer Dank gilt Andreas Myszkowski, der uns an kniffligen Stellen weitergeholfen hat.