

# JavaKlax

Programmiert von Christian Gräfe

# JavaKlax

1. Aufgabe
2. Spielprinzip
3. Herkunft
4. Programm Internes
5. Erstellung
6. Das Programm
7. Erweiterung

# JavaKlax – 1. Aufgabe

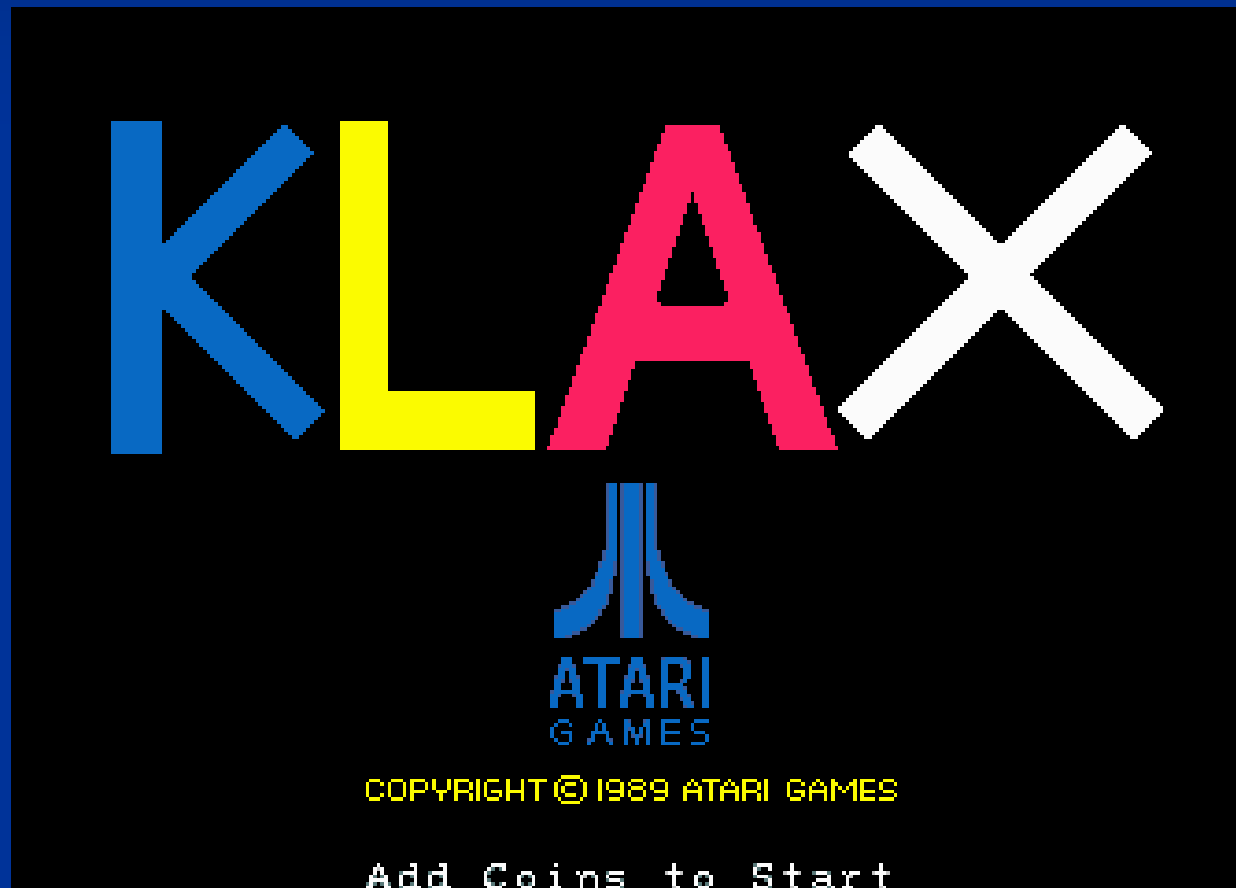
- n Programmieren eines Spiels in Java
- n Java-Umsetzung des Spieles „Klax“
- n Verwendung der AWT
- n Lauffähig auch auf älteren Java-Versionen
- n Leichte Portierung auf andere Java-Varianten wie zum Beispiel Applet oder MIDP (Handy)

# JavaKlax – 2. Spielprinzip

- n Trichter (5 Spalten) aus dem verschiedenfarbige Steine kommen
- n Spieler muss alle Steine auffangen und wieder ablegen
- n Ablegen im Korb (5x5)
- n 3 oder mehr Steine der gleichen Farbe hor./vert.  
-> Punkte, Steine verschwinden, nachrücken

# JavaKlax – 3. Herkunft

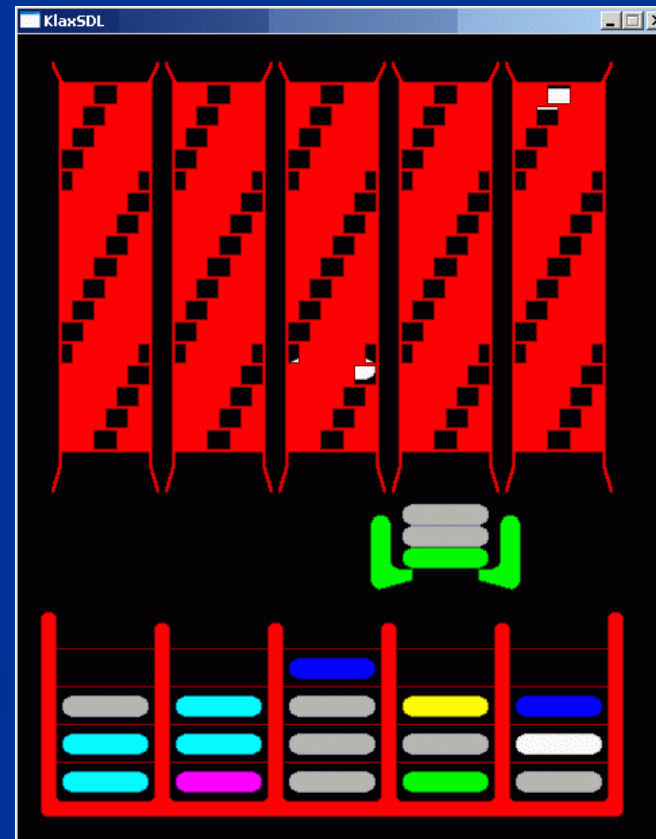
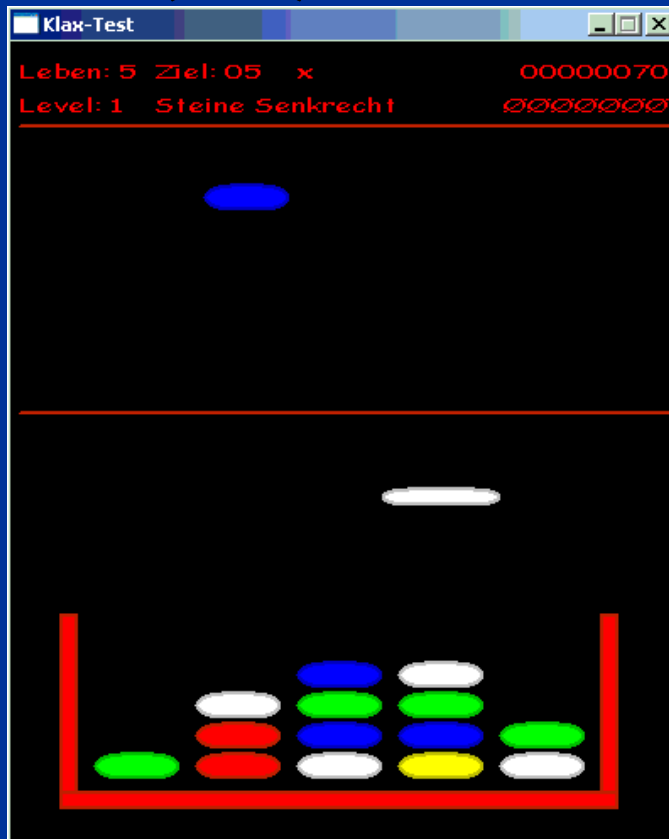
- n Atari, 1989 als Spielautomat



# JavaKlax – 3. Herkunft

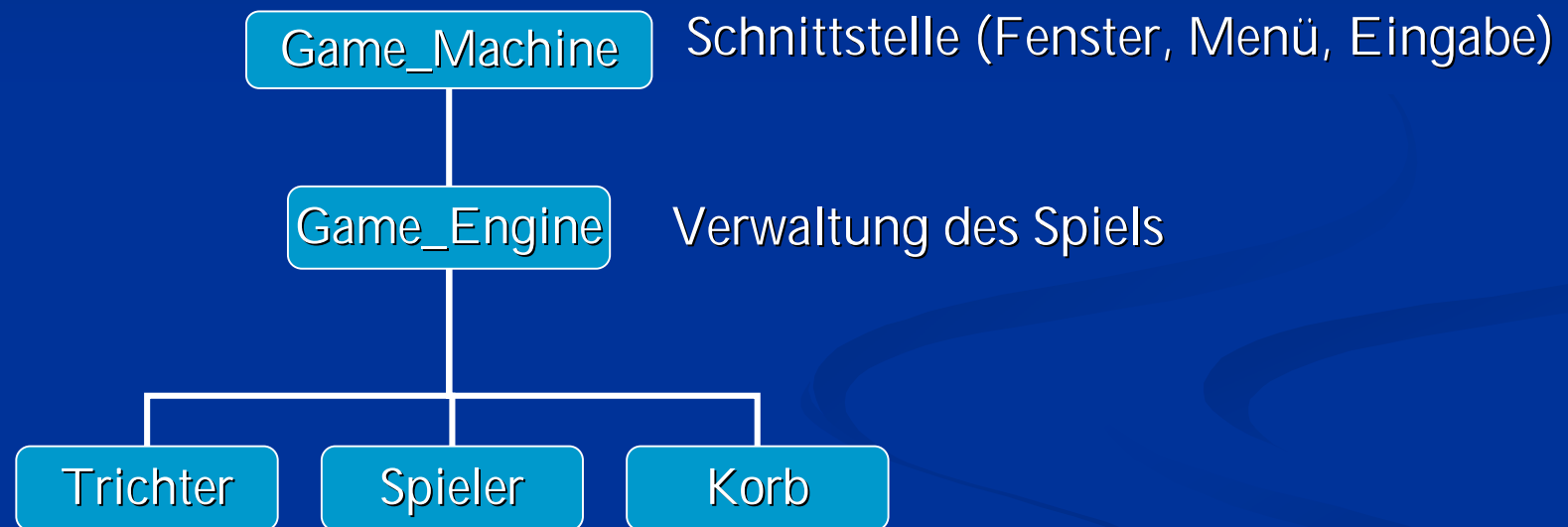
- n Später auch umgesetzt auf:  
Atari 2600, Atari Lynx, NES, GameBoy, Sega MasterSystem ...
- n Meine anderen Umsetzungen:  
MFC (GDI), DirectX (2003)

und SDL (2005)



# JavaKlax – 4. Programm Intern

## n Klassen und ihre Zusammenarbeit



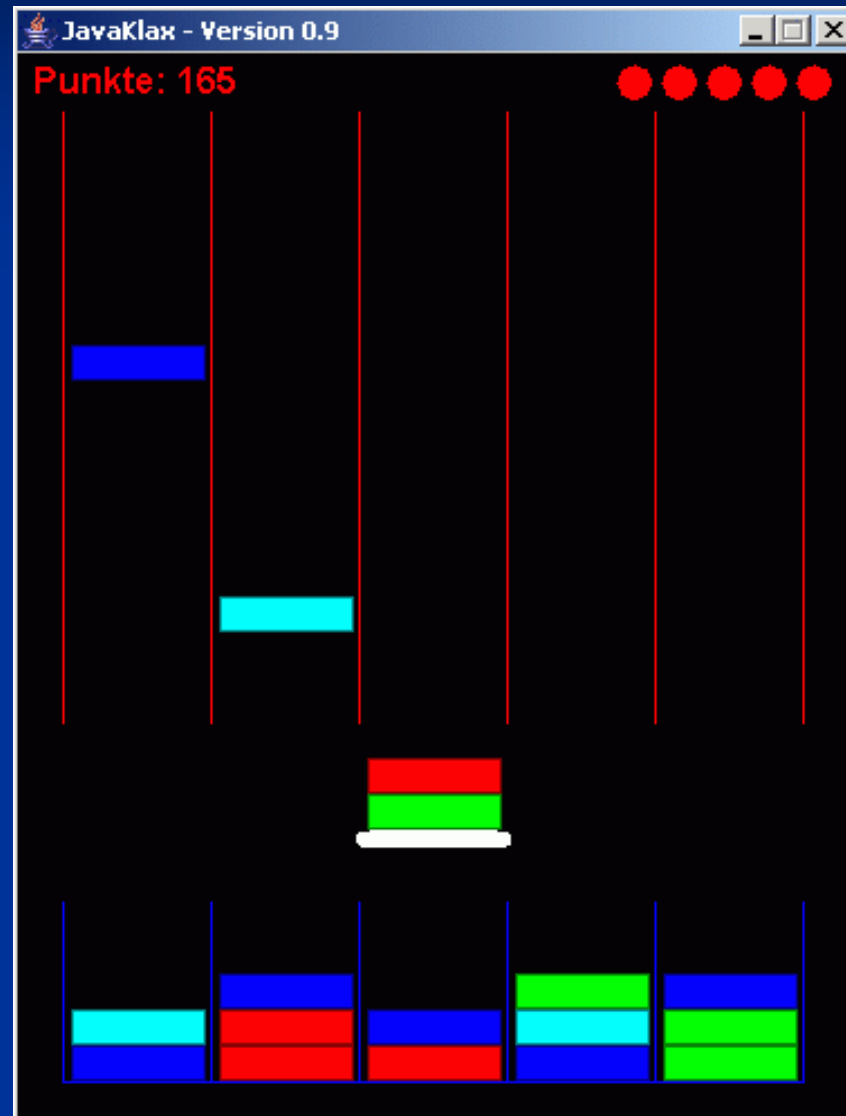
- n Engine übergibt die Steine aus dem Trichtern an den Spieler und vom Spieler zum Korb

# JavaKlax – 5. Erstellung

- n Erstellung des Programms mit:
  - Eclipse 3.0.2
  - JavaSDK 1.5.0.4
- n Grafiken werden zur Run-Time durch AWT erzeugt
- n Ausführliche Dokumentation zum Programm mit JavaDoc erstellt
- n Erstellung der Bat-Datei mit Notepad



# JavaKlax – 6. Das Programm



# JavaKlax – 7. Erweiterung

- n Diagonale Steinkontrolle
- n HighScore
- n Menü vervollständigen
- n Verschiedene Schwierigkeitsstufen
- n Level / Aufgaben
- n Sound

# JavaKlax

Danke fürs zuhören

Redner: Christian Gräfe