

# LU20.A01 - Projekt "Würfelspiel"

## Ausgangslage

Ihr Team erhält den Auftrag, ein kleines digitales Würfelspiel zu entwickeln. Das Spiel soll einfach verständlich, spielbar und mit Zufallsmechanismen (Würfeln) funktionieren. Es soll in Python umgesetzt werden.

- Dauer: ca. 3-4 Stunden
- Team: 4-5 Lernende



Pro Team sendet eine Person eine Teams-Nachricht an die Lehrperson. In dieser Nachricht führen Sie die Vor- und Nachnamen aller Teammitglieder auf.

## Anforderungen

- Fertig programmiertes Spiel.
- Verständliche Regeln (schriftlich dokumentiert).
- Vollständige IPERKA-Dokumentation (max. 2-3 Seiten).

## Vorgehen nach IPERKA

### I - Informieren

- Recherchieren und klären:
  - Was ist ein Würfelspiel?
  - Wie funktionieren typische Mechaniken (z. B. Risiko vs. Sicherheit, Punkte sammeln, mehrere Würfel)?
- Ziele: Formulieren Sie 3-5 SMARTe Ziele für dieses Projekt.

### P - Planen

Ihr entwickelt mindestens 3-4 Varianten eines Würfelspiels, z. B.:

- Variante A: „Höher gewinnt“ – einfaches Duellspiel
- Variante B: „Risiko-Spiel“ – weiterspielen oder Punkte verlieren, falls eine 1 kommt
- Variante C: „Monster-Würfelkampf“ – Spieler und Monster verlieren je nach Wurf Punkte
- Variante D: „Zwei-Würfel-Rennen“ – Spielfiguren bewegen sich abhängig vom Wurf

Definiert für jede Variante:

- Spielidee, Regeln
- Geschätzter Programmieraufwand (Skala: 1=sehr einfach ... 6=extrem schwierig)
- Geschätzte Machbarkeit (3–4 Sätze pro Variante)

## E - Entscheiden

### Entscheidungstabelle

Erstellt eine Entscheidungstabelle mit 3–5 Kriterien aufgrund der Projektziele:

Jedes Kriterium wird bewertet (Note 1-6). Die Variante mit der höchsten Punktzahl wird umgesetzt.

### Projektstrukturplan

Erstellt einen Projektstrukturplan mit den einzelnen Tätigkeiten und Verantwortungen. Die verantwortliche Person koordiniert die Arbeiten, kann aber von anderen unterstützt werden.

## R - Realisieren

Ihr setzt das gewählte Spiel um:

- Regeln niederschreiben
- Spiel programmieren
- Spiel ausprobieren und Fehler festhalten

## Dokumentation

Haltet alle Ergebnisse in einem gemeinsamen Dokument fest.

- Titelseite mit Projekttitle, Mitarbeitern.
- Kopf/Fusszeile mit
  - Projekttitle
  - Datum
  - Seitenzahlen (Seite n von m)
- Jede IPER(KA)-Phase ist ein eigenes Kapitel.

From:

<https://wiki.bzz.ch/> - **BZZ - Modulwiki**

Permanent link:

<https://wiki.bzz.ch/de/modul/m431/learningunits/lu20/wuerfelspiel>

Last update: **2025/11/20 10:41**

