

# LU20.A01 - Projekt "Würfelspiel"

## Ausgangslage

Ihr Team erhält den Auftrag, ein kleines digitales oder analoges 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

## 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-Würfelnkampf“ - 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?rev=1763365374>

Last update: **2025/11/17 08:42**

