

2D Spiel Programmieren in Java

Zusätzliche Features

Dr. Katja Wegner
Dr. Ursula Rost

Highscore

- Eintrag enthält Namen und Punktzahl
- Nach Spielende Dialog für Eingabe des Namen anzeigen
- Maximale Anzahl an Einträgen festlegen (z.B. 10)
- Einträge in Datei speichern (Experte: Speicherung in Datenbank):
 - Beim Start des Programms einmal einlesen
 - Beim Beenden Einträge wieder speichern

Pause

- Wenn ein Spieler die Taste P drückt, soll das Spiel anhalten und beim wiederholten Drücken weiter gehen.

Hintergrundmusik

- Laden Sie eine Midi-Datei und spielen Sie diese als Hintergrundmusik fortlaufend ab.

Jar

- Verpacken des Programms als ausführbare Jar-Datei:
 1. Datei `mainClass.txt` mit dieser Zeile als Inhalt anlegen:
`Main-Class: MukaGame`
 2. Jar Datei erzeugen:
`jar cvmf mainClass.txt MukaGame.jar *.class`
 3. Doppelklick auf Datei oder Aufruf mit:
`java -jar MukaGame.jar`
 4. Inhalt prüfen:
`jar tf MukaGame.jar`