

FACT SHEET: SCHLUSS MIT LUSTIG

Projektidee:

Kartenspiel als Webanwendung

Erstellen von Lobbys um gemeinsam mit seinen Freunden oder anderen Spielern Kartenspielen zu können

Mitglieder:

Isabell Vela, 6. Semester MI7

Finn Schöne, 6. Semester MI7

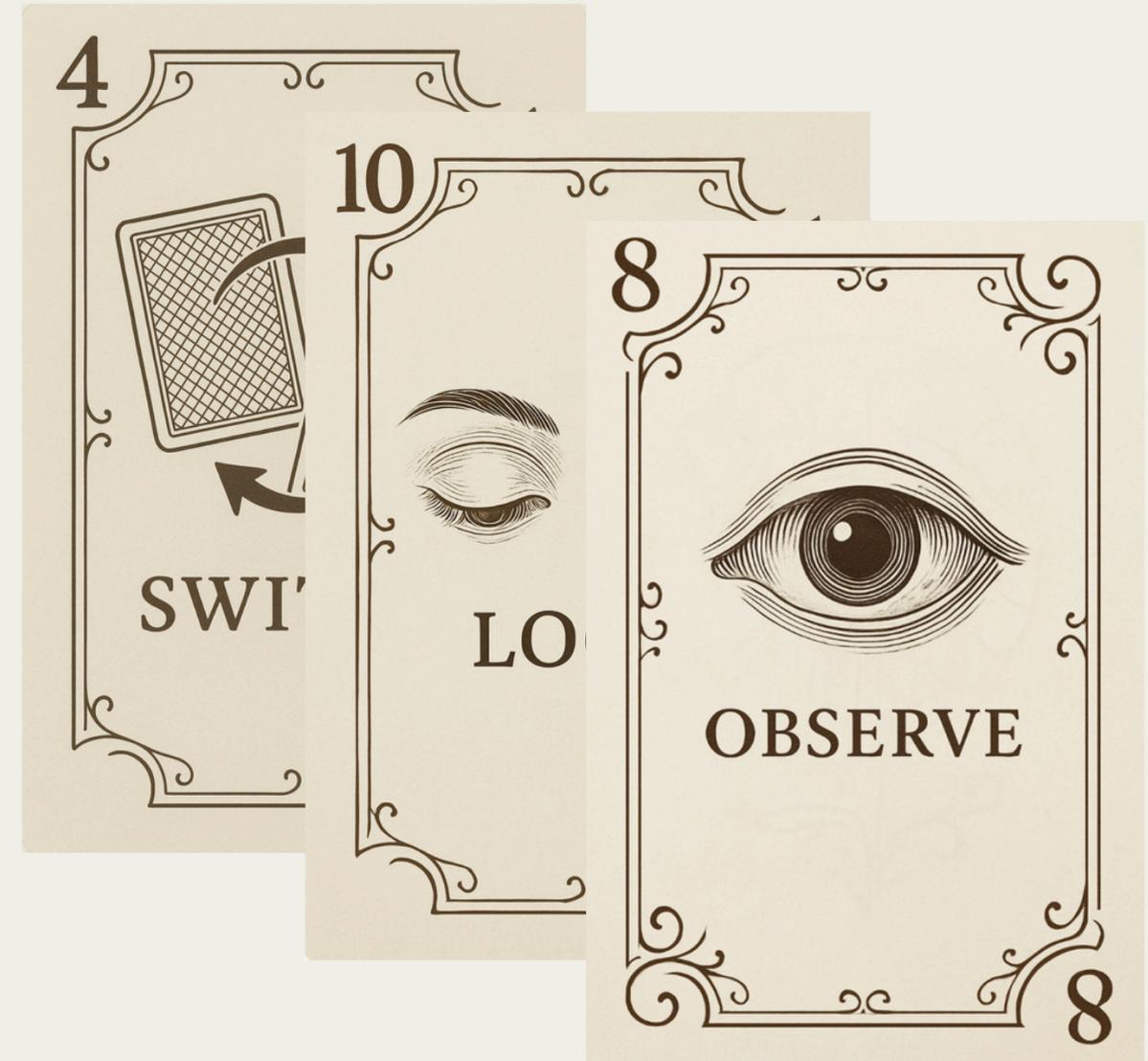
Hannah Teufel, 6. Semester MI7

Unsere Motivation:

Neue Technologien lernen (TypeScript, REACT, Socket.io, ...)

Projekt als Webanwendung

Spaß am Kartenspielen



SCHLUSS MIT LUSTIG

Grundlagen

- Spieleranzahl: 2-4
- 4 verdeckte Karten pro Spieler
- Jede Karte enthält eine Zahl & ggf. eine Aktion
- Zu Beginn darf jeder Spieler zwei seiner Karten anschauen

Spielidee

Ziel ist es, die geringste Summe seiner Karten zu erlangen

Basisaktionen

Zu Beginn eines Zuges wird eine Karte gezogen. Diese kann man mit einer seiner verdeckten Karten tauschen, eine Aktion ausführen oder wieder ablegen.

Aktionskarten

Manche der Karten haben bestimmte Aktionen um sich selbst Vorteile und/oder dem Gegner Nachteile zu verschaffen:

- Look 🔍
- Observe 👁
- Switch ↔ ON!
- Mix 🔄

Schluss mit lustig

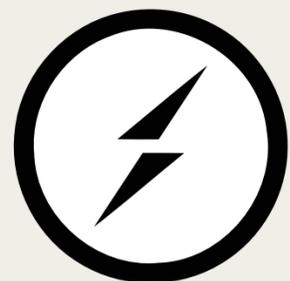
Sobald ein Spieler “Schluss mit lustig!” ruft ist jeder andere Spieler noch einmal am Zug.

Gewonnen hat der/die Spieler mit der geringsten Summe der Karten

TECHSTACK

Frontend

- Vite
- REACT
- html (jsx)
- tailwind (css)
- Socket-io für realtime-communication
- TS für Typisierung



Backend

- NodeJs als Runtime-Umgebung (Server-Side JS)
- TS für Typisierung
- PostgresDB als relationale DB
- Drizzle als ORM
- Express.js für REST-API
- Socket-io für realtime-communication
- Docker zur Containerisierung

