Doodle Jump Spiel

Ziel:

* Funktionierender Doodle Jump Clone:
  + Ziel Doodle Jump: „Der Spieler steuert eine kleine, springende Figur namens "Doodle" und versucht, so hoch wie möglich zu gelangen, indem er von Plattform zu Plattform springt.“

Ablauf:

* Einfügen des Spielers und der Plattformen
* Programmierung:
  + Falls der Spieler eine Plattform berührt, dann soll er springen
  + Unendliche Platzierung neuer Plattformen
  + Löschung aller Plattformen, welche außerhalb des Bildschirmes sind
* Einführung „Bounce“ Plattformen
* Programmierung:
  + Falls der Spieler eine „Bounce“ Plattform berührt, dann soll er höher springen
  + Änderung der Bereits vorhandenen Plattformen Platzierung, sodass auch „Bounce“ Plattformen platziert werden und wieder gelöscht werden
* Einführung Score
* Programmierung:
  + Score soll die maximalen zurückgelegten Weg nach oben anzeigen
* Einführung Design

Mitglieder:

* Niklas Ganahl
* Lukas Bargehr