Kiel, den 05.10.2016

# Kara-Blaster Erweiterungen

Es soll das Spiel Kara-Blaster erweitert werden. Weitere Anforderungen an das Spiel sind:

1. Die Anzeige ist von der Programmsteuerung zu entkoppeln. Hierzu ist für die Darstellung der Inhalte des gesamten Spielfeldes (aktive und passive Elemente) ein Array zu wählen. Dieses Array ist entsprechend zu aktualisieren und im Programm zur Anzeige zu bringen.
2. CHECK (mit einem kleinen Problem)  
   Am Anfang hat der Spieler 20 Sekunden Zeit sein Auto selbst zu gestalten. Gestalten kann der Spieler das Auto selbst zeichnen, indem er ein Objekt mit Bäumen auf das Spielfeld zeichnet. Wenn keine Eingabe vom Spieler erfolgt, wird das Standardauto generiert.
3. Das Auto kann Pilze und Kleeblätter mit Bäumen abschießen. Werden die Objekte getroffen, verschwinden der Baum und die Objekte selbst. Zum Aktivieren der Schussfunktion muss Kara im Steuerfeld auf einem Kleeblatt stehen. Die Position der abschießenden Bäume ist vom Auto abhängig und soll immer aus der Mitte des Autos erfolgen.
4. CHECK  
   Die Anzahl der erscheinenden Blätter in der Zeitanzeige hängt vom erreichten Level ab. Level 1 -> 1 Blatt/Tick, Level 2 -> 2 Blätter/Tick, Level 3 -> 3 Blätter/Tick, usw.
5. CHECK  
   Unterhalb der Zeitanzeige ist eine binäre Anzeige, welche die Ticks binär zählt. Wenn die Anzeige voll ist, beginnt die Anzeige von vorne.
6. CHECK  
   Nach dem Start des Spiels wird das Spielfeld mit Blättern und Pilzen zufällig gefüllt. Das verringert die Wartezeit bis Blätter und Pilze am Auto angekommen sind. Zwischen Auto und der untersten Linie des befüllten Spielfeldes müssen 5 leere Zeilen sein.
7. Es können auch Meteoriten (aus Kleeblättern) erscheinen (zufällig). Die Größe kann 2x2 oder 3x3 sein.

Wenn ein 2x2 Meteorit abgeschossen wird, teilt er sich zu 4 einzelnen Kleeblättern auf. Wenn das Auto von einem 2x2 Meteoriten getroffen wird, verliert der Spieler 2 Leben.

Wenn ein 3x3 Meteorit abgeschossen wird, wird zunächst das mittlere Feld entfernt. Ein erneuter Schuss ist notwendig um den Meteoriten in zwei 2x2 Meteoriten zu zerteilen. Wenn das Auto von einem 3x3 Meteoriten getroffen wird, verliert der Spieler 3 Leben.