Dokumentation für die Billard-Simulation

Von

Vincenzo Di Renzo

Kurs: TIF19A

Vorlesung: Python

Inhalt

[2 Grober Aufbau 3](#_Toc51855751)

# Einleitung

Bei der Billard-Simulation handelt es sich um ein Billardspiel, dem einige Elemente fehlen, um ein vollständiges Spiel zu sein. Folgende Aspekte wurden umgesetzt bzw. nicht umgesetzt:

Umgesetzt:

* Startmenu (TitleScene)
* Spielmenu (GameScene)
* Billardtisch fester Größe (1680 x 880 Pixel)
* Korrekte Proportionen
  + Tisch zu Kugeln zu Löchern
* Zielen mit einem „Pfeil“ um 360°
* Einstellbare Schussstärke
* Kollisionen mit
  + horizontalen u. vertikalen Spielfeld-Banden
  + diagonalen Banden in den Ecklöchern
  + Bällen untereinander
  + korrekte Berechnung der resultierenden Winkel und Geschwindigkeiten angenommen 100% elastische Stöße