[RENN!]

[Dustin Worschischek, Zeyad Hussein]

# Übersicht

## Handlungsrahmen

Wir wollen etwas ähnliches wie das Geisterspiel programmieren aber die Türanzahl verändert sich von Raum zu Raum und wenn man von einem Geist erwischt wird, hat man eine kleine Chance diesen noch zu entkommen.

## Ablauf

Türanzahl ist am Anfang auf vier gesetzt, wird sich aber von Raum zu Raum ändern.

In einer der Türen befindet sich ein Geist, wenn man ihn begegnet hat man jedoch eine kleine Chance diesen zu entkommen und das Spiel endet nicht.

Nach jedem erfolgreich abgeschlossenen Raum steigt der Score um 1.

## Schwierigkeiten

Wahrscheinlich wird es schwer für uns sein die Chance zu programmieren den Geist zu entkommen.

## Aufgabenverteilung

Jeder wird eine Hälfte programmieren.

## Erwartung (optional)

/

# Beteiligte Personen

|  |  |
| --- | --- |
| Name | Datum |
| Dustin Worschischek | 15.02.2020 |
| Zeyad Hussein | 15.002.2020 |
|  |  |