# Projektbeschreibung Airhockey

## Aufgabenstellung

Projektziel ist eine lauffähige Airhockey-App für Android zu entwickeln. Diese Airhockey-App wird mithilfe von OpenGL realisiert. Des Weiteren wird eine DB in die Applikation eingebunden, um die Spielergebnisse abzuspeichern. Die DB wird mithilfe von SQL realisiert werden.

Die Airhockey-App unterstützt das Spielen gegen einen Computergegner, somit werden keine Multiplayer-Funktionen zur Verfügung stehen – weder an einem Gerät noch mit zwei Unterschiedlichen.

## Systembeschreibung

Nach der Installation und Starten der Applikation kann der Spieler sofort ein neues Spiel starten oder die bisherigen Ergebnisse einsehen.

Bei einem neuen Spiel kann der der Spieler mithilfe des Touch-Screens den „Schläger“ verschieben, um den Spielball bzw. Spieldisk abzuwehren und / oder ein Tor zu erzielen.

Es gibt keine unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen oder Levels, der Computergegner verhält sich somit stets gleich.

Nach einer definierten Anzahl Punkte / Tore wird das Spiel beendet und ein Sieger festgestellt. Die Resultate werden in die Datenbank eingetragen, damit der Benutzer die Resultate einsehen kann.

Die Applikation wird mit einem Pause-Button versehen, um das aktuelle Spiel jederzeit anhalten zu können. Falls das Spiel beendet werden möchte, kann dies auch nach betätigen des Pause-Buttons erfolgen.

Wurde ein Spiel frühzeitig abgebrochen, werden auch die bisherigen erzielten Punkte in die Datenbank eingetragen, allerdings mit dem Vermerk, dass das Spiel abgebrochen wurde.

Die Datenbank bzw. Resultatliste kann auf Wunsch geleert werden. Anzahl der Siege bzw. Niederlagen werden summiert und bei den Resultaten dargestellt. Spezielle Statistiken wie Balken-, oder Tortendiagramm gibt es keine.