Abgabe: **bis spätestens 08.06.2021** 23:59 Uhr

Projektbezogene Arbeit (100% der Endnote)  
**Mindestanforderungen:**

•Programmierung eines lauffähigen Spiels   
•Teambildung (2 -4 Personen)  
•Ausschließlich Python mit Modul PyGame Time  
•mind. 3 Szenen: Startbildschirm, Game Over, Spiel   
•mind. 5 unterschiedlich agierende Objekte (Spieler, Gegner, Hindernisse)  
•Einbindung objektorientierter Konzepte (siehe Vorlesung)  
•Einbindung von Entwurfsmustern (siehe Vorlesung)  
•Sauberer Code (siehe Vorlesung)  
•Verständlicher Benennung im Code

**Keine Wertung für:**   
•supertolle Grafik  
•megaSound  
 **Pluspunkte für:**  
•Einsatz von Design Patterns (siehe Vorlesung)   
•Übersichtlicher und strukturierter Code  
•Kreativität

**Zusätzlich zum Spiel:**Source Code + Bericht (ZIP-Datei) im Moodle-System   
•Arbeitsmatrix (wer hat was gemacht) Bewertungsmatrix:   
•Fehlerfreiheit (30%)   
•Vollständigkeit (30%)   
•Projektbericht und Dokumentation im Code (30%)  
•Präsentation des Projektes aller Teammitglieder (10%)Jedes Plagiat (Kopieren von (Teilen von) Programmcode eines vorhandenen Python-Spiels, z. B. aus dem Internet führt zum sofortigen Durchfallen (Note 5,0).  
**Ausnahmen:**  
•Programmcodeschnipsel aus der Vorlesung  
•Übliche Programmierpraxis (Design Patterns)  
•Code-Schnipsel bis zu 10 Zeilen aus Diskussionsforen (z. B. stackexchange.com)

Projektbericht:  
5-10 Seiten  
„Die Aufgabe die Sie schon gemacht haben sind sozusagen der Projektbericht“  
UML ETC.   
Code nur wenn wir etwas besondere Programmiert haben.  
Martix wer wann was gemacht hat