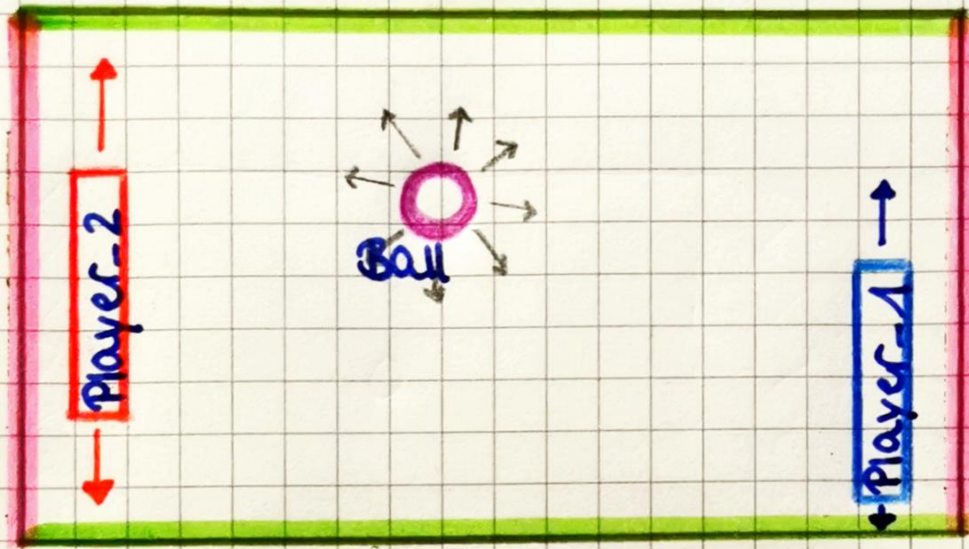


Skizze und grobe Idee des Informatikprojektes



— Spielfeld

World:

- Hintergrund / Spielfeld

Actor:

- Ball
- Player
 - Player-1
 - Player-2

- Player-1 } können den Ball
- Player-2 } steuern

■ : je nachdem, welches Ende der World berührt wird, erhält Player-1 oder Player-2 einen Punkt
→ der Ball darf das Ende nicht berühren

■ : berührt der Ball diese Wände gilt Einfallswinkel = Ausfallswinkel