


Herr Gast	Kooperation von Friedrich-List-Schule und Heinrich-Emanuel-Merck-Schule in der Ausbildung der IT-Berufe	
<b>Lernfeld 6: Programmiertechnik</b>		

## Bewertungsschema

Beschreibung	Max. Punkte	Erreichte Punkte
Minimale Ausbaustufe		
Pünktliche Abnahme	0	
Kompilierbares Java	0	
Nur eigener Code	0	
Grafische Benutzerschnittstelle	3	
Spielmenü	5	
Neues Spiel starten	5	
Spiel beenden	5	
Implementieren der Klasse Actor	5	
Implementieren der Klasse Floor / Wall / Spot	5	
Implementieren der Klasse Box	5	
Implementieren der Klasse Player	5	
Interfaces in Java	5	
Parsen einer Karte	10	
Zeichnen der Spielwelt	10	
Implementieren des KeyEvent Interfaces	5	
Erweiterte Ausbaustufe		
Abfangen einer Kollision mit einer Wand	10	
Abfangen einer Kollision mit einer Kiste	10	
Korrekte Darstellung der Sprites	5	
Überprüfen ob ein Spiel gewonnen wurde	10	
Mögliche Erweiterungen (Bonuspunkte)		
Neustart eines Levels	5	
Implementierung eines Menüs	5	
Auslesen von Karten aus einer Datei	5	
Implementierung eines KartenEditors	5	
Abschluss		
Fachgespräch mit Ihrer PT-Lehrkraft	10	
<b>Gesamtpunktzahl:</b>	<b>113</b>	
<b>Bonuspunkte</b>	<b>20</b>	
<b>Note:</b>		