Feature Overview

Ein Bild, das Text enthält.

Automatisch generierte BeschreibungFeature 1

Dieses If-Event brauchen wir für die Aktivierung der W Taste vom Spieler 1, damit man mit W den Balken hoch bewegen kann

Dieses If-Event brauchen wir für die Aktivierung der S Taste vom Spieler 1, damit man mit S den Balken runter bewegen kann



Dieses If-Event brauchen wir für die Aktivierung der Pfeil-hoch Taste vom Spieler 2, damit man mit Pfeil-hoch den Balken hoch bewegen kann



Dieses If-Event brauchen wir für die Aktivierung der Pfeil-runter Taste vom Spieler 2, damit man mit Pfeil-runter den Balken runter bewegen kann



Wie im Kommentar schon erwähnt, benötigen wir dieses if-Event, damit man das Spiel beenden kann



Dieses Feature wird benötigt für die Steuerung der Balken sowie das Verlassen des Spiels. Ohne diesem Feature wäre ein Spielen per Tastendruck nicht möglich.

Feature 2

**Ein Bild, das Text enthält.

Automatisch generierte BeschreibungGrundfunktion:** Was passiert, wenn der Ball den Balken berührt? Wie überprüfen wir das?

1. Dieses if-Event wird benötigt, um zu kontrollieren, ob der Ball mit dem Balken auf der x-Achse Kontakt hat. Diesen Punkt haben wir berechnet mit der: (Breite des Canvas 1225) – (Abstand zum Balken 30 + Breite vom Balken 20) =

1225-40-20 = 1175

1. Dieses if-Event wird benötigt, um zu kontrollieren, ob der Ball mit dem Balken auf der y-Achse Kontakt hat. Diesen Punkt haben wir ebenfalls berechnet mit dem: Abstand vom unteren Canvas zum unteren Ende des Balkes <= x >= Abstand vom oberen Canvas zum oberen Ende des Balkens. Somit ist x genau die Größe, welche die Länge des Balkens betrifft bei egal welchen Koordinaten.
2. Sind beide if-Statements nun erfüllt, wird die Richtung des Balles umgedreht und der Ball prallt ab.
3. Hier wird nur noch die Geschwindigkeit des Balles festgelegt.

Ein Bild, das Text enthält.

Automatisch generierte BeschreibungDies haben wir für den 2.Balken natürlich auch programmiert:

Feature 3

**Grundfunktion:** Was passiert, wenn der Ball den oberen/unteren Rand des Spielfeldes berührt?

Wie überprüfen wir das?

Ein Bild, das Text enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

1. Dieses if-Event wird benötigt, damit wir kontrollieren können, ob sich der Ball am oberen Rand des Spielfeldes befindet. Der Canvas ist 555 groß, somit verwenden wir auch diese Zahl.
2. Wenn Punkt 1 zutrifft, bewegen wir den Ball in die andere Richtung in dem wir die y-Koordinate des Balles umdrehen.
3. Dieses if-Event wird benötigt, damit wir kontrollieren können, ob sich der Ball am unteren Rand des Spielfeldes befinden.
4. Wenn Punkt 3 zutrifft, bewegen wir den Ball in die andere Richtung in dem wir die y-Koordinate des Balles umdrehen.

Dieses Feature ist Grundlegend für das Spiel Pong, da der Ball fast bei jeder Runde den oberen oder unteren Rand berührt.