# Pong in Konsole

# Anforderungen:

* Es gibt ein bestimmtes Spielfeld
* Es gibt einen «Ball» in Form eines O oder X
* Der «Ball» prallt mit Winkeln von den Wänden ab
* Es gibt eine bestimmte Wand an der der Ball nicht abprallt und man automatisch verliert
* Es gibt eine Plattform/Blockade mit der man verhindern kann, dass der Ball an die «Verliererwand» kommt
* Es gibt einen Score der anzeigt wie oft der Ball an der Blockade abgeprallt ist

# Planen

Zu erst werde ich das Spielfeld erstellen. Sobald dies funktioniert hat, werde ich einen «Ball» machen, der sich auf dem Feld bewegen kann. Danach werde ich dem Ball hinzufügen, dass er an den Wänden abprallen kann. Wenn dies getan ist, werde ich eine Wand so einstellen, dass wenn der Ball sie berührt, das Programm beendet wird. Zum Schluss füge ich eine Blockade ein die steuerbar ist und eine Anzeige welche zeigt wie oft man den Ball getroffen hat.