Beschreibung Game-Logik:

Zu Beginn des Spiels:

-3 Leben

- 0 Punkte

- Schnelligkeitsgrad 1

Pro vergangene Sekunde Spielzeit erhält man 1 Punkt.

Eine Aufgabe erscheint nach einer bestimmten Zeit (oder nach 5 übersprungenen Hindernissen/Gruben?)

Random, ob Binär oder Hex

Nacheinander werden so weit über dem Boden, dass man springen muss ca. 5 verschiedene dezimale Lösungen angeboten, bei denen die richtige Lösung dabei ist

Wenn man die richtige nicht erwischt, gibt es eine Wiederholung aller Lösungen, wenn man es auch beim zweiten Mal nicht weiß, ist die Aufgabe vorbei

Während der Aufgabe erscheinen keine Gruben oder Hindernisse

Für eine gelöste Aufgabe bekommt man 100 Punkte \* derzeitiger\_Schnelligkeitsgrad des Spiels

Für 3 nacheinander richtig gelöste Aufgaben bekommt man 1 Leben und der Schnelligkeitsgrad erhöht sich um 1

Umgang mit Gruben/Hindernissen

Falls man es nicht schafft drüber zu springen:

Grube: man verliert ein Leben

(evtl: derzeitiger Schnelligkeitsgrad – 1?)

Hindernis: Einblenden einer True/False-Aufgabe mit Hex oder Binär, man hat 10 s Zeit

richtige Lösung -> Spiel geht einfach weiter

falsche Lösung -> man verliert ein Leben (oder: Punktestand auf 0 setzen, oder Punktestand – (150\*derzeitiger Schnelligkeitsgrad)

//Weiß nicht, ob es nicht unfair ist den Punktestand auf 0 zu setzen, deswegen nur niedriger?

Beim ersten Mal, evtl Einblenden Snapshot „Nerd stößt mit Frau zusammen“

Spielende:

Man verliert das letzte Leben -> Leben: 0

Punktestand vergleichen mit Highscore (Datenbank – schon implementiert ;) )

falls Highscore: Nutzer muss Namen eingeben (oder Namen aus Settings nutzen? -> einstellbar, default: false)

Toast: Punktestand, falls Highscore-> Highscore ansehen, nochmal spielen-Button