

## 1. Spezifikation

Doodle Jump nachbauen in leichter form. Das heißt Spiel soll die folgende Funktionalität haben: Eine Figur im ist vom Spieler so zu bewegen, dass sie von Stufe zu Stufe springt ohne dabei runterzufallen.

## 2. Design

(a) Programm theoretisch endlos, jedoch bei Fehler (=Sturz in die Tiefe) beendet mit Sturz in die Tiefe. Ein Counter ist dazu da, um den Level bzw. Die Anzahl der überwundenen Stufen zu zählen und bei jedem Sprung um eins zu erhöhen (addToCounter()). Die Schwierigkeit ist es die Blöcke in der Konsole dynamisch zu positionieren. Dazu könnten wir möglicherweise eine Feld mit x-Anzahl an Pixels aufspannen und darin die Blöcke dynamisch verschieben. Nach jedem Sprung verschieben sich die Blöcke langsam mit Effekt nach unten, sodass oben ein neuer hervorkommt während zeitgleich unten einer verschwindet.

(b) GetX(), getY(), lose(), start(), moveBlock(), main(), addToCounter()

(c) Strukturen zur Speicherung der Positionen der Blöcke(Stufen). Jede Struktur besteht aus mehreren Elementen, die den jeweiligen Blöcken entsprechen. Diese Elemente entsprechen der folgenden Stukturierung: Index 0: x-Wert; Index 1: y-Wert des jeweiligen Blocks.