

Folgende Anforderungen wurden erfüllt:

Anforderung	Max. Punkte	Erreichte Punkte
Vervollständigen sie die Steuerung um die fehlenden zwei Richtungen.	1	
Fügen sie (mindestens) zwei weitere „BlueDot“-Gegner in Level1 ein (mit Code einfügen, nicht von Hand).	1	
Sorgen sie dafür, dass sich jeder BlueDot mit einer zufällig gewählten Geschwindigkeit (zwischen 1 und 5) bewegt.	1	
Sorgen sie dafür, dass ein entsprechender Ton abgespielt wird, wenn der Player gegen die Wand knallt (+ weitere passende Sounds beim Treffen auf einen Gegner, bzw. beim Erreichen des nächsten Levels).	2	
Gestalten sie das zweite Level mit Wänden und targetArea, ähnlich wie in Level1.	1	
Erstellen sie eine GreenDot-Gegner Klasse. GreenDots sollen sich (wie BlueDots) immer zwischen einem minimalen und einem maximalen Wert hin und her bewegen, aber vertikal. Fügen sie mehrere GreenDots in den Korridor in der Mitte von Level2 ein und setzen sie die Werte (minY, maxY, speed) so, dass das Level schwierig, aber machbar ist.	3	
Fügen sie ein drittes Level hinzu, inkl. Wände (neues Layout) und TargetArea, und sorgen sie dafür, dass man nach Bestehen des zweiten Levels in das dritte Level kommt.	2	
Fügen sie dem dritten Level mehrere Gegner hinzu, inklusive einer neuen Art, die sich nicht bewegt, dafür aber ständig grösser und dann wieder kleiner wird. Stellen sie die Gegner so ein (Platzierung, Grösse, Geschwindigkeit, ...), dass das Level lösbar, aber etwas schwieriger ist als Level2.	2	
Sorgen sie dafür, dass ein grosser Gratulationstext (z.B. „Yeah, you won!“) erscheint, wenn man das letzte Level gemeistert hat.	1	
Man sollte immer wissen, in welchem Level man gerade ist – bauen sie eine entsprechende Anzeige ein.	1	
Cheat einbauen: wenn man auf eine Zahlentaste drückt, kommt man direkt ins entsprechende Level.	2	
Leben einbauen – in jedem neuen Level startet man mit 5 Leben (die müssen angezeigt werden). Jedes Mal, wenn man zum Startpunkt zurückgeschickt wird, verliert man ein Leben. Hat man keine Leben mehr, wird man ins Level 1 (also ganz an den Anfang) geschickt.	3	
Der Code ist ausführlich und sinnvoll kommentiert	10	
Gestalten sie weitere interessante Level (inkl. Übergang ins neue Level). Jedes Level sollte etwas schwieriger sein als das vorherige und mindestens eine Neuerung enthalten – z.B. neue Gegner (die sich anders bewegen oder andere Effekte auslösen), veränderte Steuerung, und/oder besonders originelles oder kniffliges Layout.	[pro Neuerung bis zu 3 P]	
Erstellung eines Implementationsdiagramms	15	
Erstellen eines Handouts	5	
Vorstellung des Spiels	10	
Abgabe des Projekts (-4 Punkte pro Werktag über den Abgabetermin)	0	
Gesamt	60	