

## Konzept Breakout PRIMA

### Ziel:

Das Paddle soll vom Spieler gesteuert werden, um den Ball im Spiel zu halten und mit ihm die Bricks zu zerstören und den Highscore zu steigern.

### Funktionalität:

Das Paddle bewegt sich horizontal von links nach rechts und umgekehrt auf der Spielfläche.

Der Spieler steuert das Paddle mit den Pfeiltasten links und rechts oder alternative mit den Tasten A und D.

### Visuelle Darstellung:

Das Paddle wird als einfaches rechteckiges Objekt dargestellt.

Eine auffällige Farbe in diesem Fall Blau hebt das Paddle hervor.

Bricks sind rot und der Ball weiß.

### Spielmechaniken:

Wenn der Ball das Paddle berührt, ändert er seine Flugrichtung basierend auf dem Punkt der Kollision.

Wenn der Ball einen Brick trifft, soll er ihn zerstören.

Wenn der Ball das Spielfeld verlässt, verliert der Spieler ein Leben.

### Benutzeroberfläche:

Eine Anzeige stellt den Highscore den der Spieler erzielt hat dar.

Eine weitere Anzeige stellt die Leben des Spielers dar.

### Mögliche Erweiterungen:

Power-Ups: Einige Bricks könnten PowerUps freisetzen, die das Paddle temporär vergrößern oder einen zweiten Ball ins Spiel bringen. Das Feedback für den Spieler könnte verbessert werden, indem die Bricks bei einem Treffer einen Sound von sich geben oder auch das Paddle, wenn es den Ball zurückschlägt.