# Projektantrag

**Projektname: PONG++**

**Projektgruppe: Oliver Achermann, Youri Kuhn**

**Abstract**

Es handelt sich um ein Player VS PC Pong spiel mit Fähigkeiten. Das Ziel des Spiels ist, den Ball out-of-Bounds zu setzen, indem man den Ball vom eigenen Balken weg prallen lässt, sodass der gegnerischen Balken den Ball nicht stoppen kann. Das Spielfenster wird durch einen Balken getrennt. Den eigenen Punktstand sieht man immer im eigen Spielfeld-hälfte. Ausser den gewöhnlichen Regeln gibt es noch Fähigkeiten. Man kann mit der Fähigkeit den Ball Geschwindigkeit im gegnerischen Spielfeld beschleunigen und im eigenen Verlangsamen für 10 Sekunden. Ein Sieg gilt, wen ein Spieler 10 Punkte erreicht hat.

**MUSS-User Stories**

Als Benutzer möchte ich beim Start einen Startscreen sehen, um das Game starten zu können.

Als Benutzer möchte ich, dass der Ball an den steuerbaren Balken und am oberen und unteren Spielfeldrand abprallt (Einfallswinkel = Ausfallswinkel).

Als Spieler möchte ich einen Punkt erhalten, wenn der Ball den generischen Bildschirmrand erreicht.

Als Benutzer möchte ich immer sehen, wie der Punktstand ist.

Als Benutzer möchte ich, bei einer Niederlage einen GameOver screen sehen und neustarten können.

Als Benutzer möchte ich wählen zu können, ob das Spiel «Easy», «Medium» oder «Hard» ist.

Als Benutzer möchte ich Fähigkeit einsetzen können, welche den Ball Geschwindigkeit im gegnerischen Spielfeld beschleunigt und im eigenen Spielfeld verlangsamt.

Als Benutzer möchte ich, dass der PC auch Fähigkeit einsetzen kann, damit das Spiel eine Herausforderung ist.  
Als Benutzer möchte ich den Fähigkeit-Cool down immer sehen.  
Als Benutzer möchte ich, dass sich der Ball mit einer konstanten Geschwindigkeit bewegt.

**KANN-User Stories**

Als Benutzer möchte ich beim Start wählen zu können, ob man gegen PC spielt oder gegen einen anderen Spieler.  
Als Benutzer möchte Fähigkeit einsetzen können, welche den gegnerischen Spieler-Position für 1-2 Sekunden still setzt.

Als Benutzer möchte ich Fähigkeit einsetzen können, welche einen Punkt vom Gegner stiehlt.

Datum und Unterschriften Projektteam:

**03.02.2021 Oliver Achermann, 03.02.2021 Youri Kuhn**

Datum und Unterschrift des Product Owners: