# Das Projekt – Squash

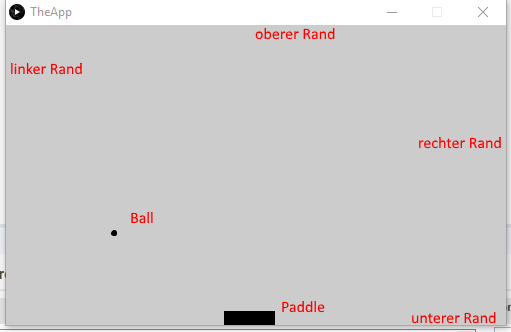
Ich habe als Projekt erstmal nur Squash umgesetzt. Dazu gibt es einen Ball, der sich in einem festgelegten Fenster bewegt und an der linken, oberen und rechten Seite im 90°-Winkel abprallt.

Verlässt er den unteren Bildrand, dann folgt die Ausgabe „GAME OVER“ und es kommt ein neuer Ball.

Das Verlassen des Spielfelds am unteren Rand kann verhindert werden, indem man ein Paddle hin und her bewegt, an dem der Ball auch abprallt.

## Spielansicht

Hier ist das Aussehen des fertigen Spiels dargestellt.



## Modell

<UML-Diagramm>

## Die einzelnen Komponenten

Einzelne Teile des Diagramms

## Erweiterung

Hier soll kurz angedeutet werden, wie man das aktuelle Projekt auf weitere Spiele erweitern kann.