

1. Basics

Alle Punkte 1-4 wurden umgesetzt.

2. Vollständigkeit der Implementierung

Alle Punkte 1-23 wurden umgesetzt.

3. Extras

Alle Punkte 1-3 wurden umgesetzt.

3.1. Es gibt einen Counter, der während des Spiels angezeigt wird.

3.2. Es gibt einen Highscore der bei Spielende angezeigt wird und pro Spieler die Punkte speichert. Die Namenseingabe erfolgt auf dem Startbildschirm und beinhaltet die Möglichkeit Buchstaben wieder zu löschen. Die Anzeige des Highscores erfolgt mit 15 Einträgen auf dem End-Screen. Bei Namensgleichheit wird der Score überschrieben, wenn er größer ist als der alte Eintrag. Sollte kein Eintrag gefunden werden, wird ein neuer Satz geschrieben und angezeigt, wenn er zu den 15 Besten gehört. Es wird geprüft, ob eine Highscore-Datei existiert und angelegt, wenn dies nicht der Fall ist.

3.3. Es gibt einen Timer mit einer Zeitspanne von 60 Sekunden. In den letzten 10 Sekunden wird in jeder Sekunde jeweils ein Punkt abgezogen. Anschließend wird die Zeit wieder auf 60 Sekunden eingestellt.

4. Weitere Extras

4.1. Trifft der Ball die Steine ändert sich die Farbe und zeigt so an wieviel Leben der Stein noch besitzt.

Grün = 3 Leben

Gelb = 2 Leben

Rot = 1 Leben

4.2. Mit den Cursor-Tasten UP und DOWN wird die Geschwindigkeit des Balles gesteuert.

UP = erhöht die Geschwindigkeit

DOWN = verringert die Geschwindigkeit

4.3. Mit den Cursor-Tasten nach rechts und links wird das Paddle alternative zur Maus gesteuert.

4.4. Für die Steuerung des Paddle gibt es zwei verschiedene Modi:

1. Slide-Mode: Das Paddle bewegt sich mit konstanter Geschwindigkeit nach rechts oder links, je nach Auswahl per Cursor-Taste Rechts/Links. Eine wiederholte Betätigung der gleichen Cursor-Taste erhöht die Geschwindigkeit, ein Druck auf die Cursortaste in die entgegengesetzte Richtung verringert die Geschwindigkeit, bzw. bewegt das Paddle in die entgegengesetzte Richtung.

2. Step-Mode: Das Paddle wird Schrittweise per Cursortaste Rechts/Links nach rechts bzw. links bewegt.

4.5. SPACEBAR bringt das Paddle wieder in die Ausgangsposition am unteren Rand in Mitte des Bildschirms.

4.6. Die Richtung des Balls beim Start variiert zufällig.

5. Offene Punkte

- 5.1. Genauigkeit der Kollision des Balles mit dem Paddle und den Steinen. Insbesondere wenn der Ball von links an ein Element stößt, wird das Element durchdrungen wie mit Röntgenstrahlen.
- 5.2. Anzeige aller Highscore-Einträge im Highscore mit Blätter-Funktion.
- 5.3. Prüfung ob Highscore-Datei geöffnet ist.
- 5.4. Berichtigung des Spielernamens mit der Cursor-Taste nach links.
- 5.5. Übergabe der Geschwindigkeit des Paddles an den Ball bei Kontakt.
- 5.6. Bei der Bedienung per Cursor kann es aufgrund der zufällig gewählten Start-Richtung des Balls zu Situationen kommen, in denen man den Ball aus technischen Gründen nicht erreichen kann.