1. Basis

Alle Punkte 1-4 wurden umgesetzt.

#### Vollständigkeit der Implementierung

Alle Punkte 1-23 wurden umgesetzt.

1. Extras

Alle Punkte 1-3 wurden umgesetzt.

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.

Es gibt einen Timer der nach 51 Sekunden bis 60 Sekunden jeweils einen Punkt abzieht. Anschließend wird die Zeit wieder auf 60 Sekunden eingestellt.

1. Weitere Extras

Cursortasten UP DOWN LEFT RIGHT

Up- und Down-Tasten steuern die Geschwindigkeit des Balles.

Left- und Right\_taste steuern das Paddle alternative zur Maus, entweder im Step-Mode oder im Slide-Mode.

SPACEBAR bewegt das Paddle wieder in die Mitte des Bildschirmes.

Steine wechsel die farbe

1. Offene Punkte

Alle Highscore-Einträge

Prüfung ob Datei geöffnet ist

Berichtigung des Namens mit Cursor-tasten nach links.