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
2. 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

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

UP = erhöht die Geschwindigkeit

DOWN = verringert die Geschwindigkeit

1. Mit den Cursor-Tasten nach rechts und links wird das Paddle alternative zur Maus gesteuert.
2. Für die Steuerung des Paddle gibt es zwei verschiedene Modi:
3. Slide-Mode: Paddle bewegt sich automatisch weiter nach rechts oder links, je nach Auswahl
4. Step-Mode: Paddle wird Schrittweise bewegt
5. SPACEBAR bewegt das Paddle wieder in die Mitte des Bildschirmes.
6. Offene Punkte

Genauigkeit der Kollision des Balles mit dem Paddle und den Steinen.

Anzeige aller Highscore-Einträge im Highscore mit Blätter-Funktion.

Prüfung ob Highscore-Datei geöffnet ist.

Berichtigung des Spielernamens mit der Cursor-Taste nach links.