

## Aufgabe 2

- Plattformen
- Leitern (heil/kaputt)
- Aufzüge
- Fässer
- Feuer
- Hämmer
- Score items
- Der **Spieler startet unten links**. **Ziel** ist es, die **oberste Plattform** zu **erreichen**.
- Es gibt 4 unterschiedliche **Level**, die ein je festes **Layout** haben
  - 6 **horizontale Plattformen**
    - Der **unterste** spannt den **ganzen Bildschirm**
    - Die anderen haben je eine **Lücke** an abwechselnden Seiten, beginnend mit **rechts**
    - **Plattformen** sind zur **Lücke geneigt**
    - Zwischen den **Plattformen** sind **Leitern**, die **heil** oder **kaputt** sein können
      - TODO details
  - **Donkey Kong** ist **oben links** und **wirft Fässer**
    - **Fässer können rollen oder fallen**
    - **Rollende Fässer**:
      - **Fässer rollen** der **Neigung** der **Plattform** nach
      - Bei jeder **Leiter** **kann** ein **Fass** diese **herunter fallen**
      - Wenn das **Ende** der **Plattform erreicht wird**, **fällt** das **Fass** auf die **nachste Plattform**
    - **Fallende Fässer**:
      - Können **gerade** oder im Zickzack **fallen**
    - Am **Ende** der **untersten Plattform stößt** das **Fass** gegen ein **brennendes Ölfass** und **kann** ein **Feuer spawnen**
  - **Feuer**:
    - **Bewegen** sich zufällig nach links und rechts
    - **Können** an **Leitern** nach oben und unten bewegen
      - Auch an **kaputten**
  - Es gibt 2 **Hämmer**
    - Links auf der 3. **Plattform**
    - Links auf der 5. **Plattform**
    - Wenn ein **Hammer angesprungen wird**, **wechselt Jumpman** in den **Hammer-Modus**
    - **Hammer-Modus**:
      - **Fässer**, die der **Hammer berührt werden zerstört** und **500 Pkunte erhalten**
      - **Feuer**, die der **Hammer berührt werden zerstört** und **800 Pkunte erhalten**
      - Hält **10 Sekunden**
      - Bei einem **Treffer pausiert** das **Spiel 1 Sekunde**
- Jumpman Bewegung
  - Auf Plattformen: Links und rechts
  - Kann springen, um über Fässer oder Feuer zu kommen
  - Kann an heilen Leitern hoch und runter klettern
- Nomen: Klassen
- Verben: Methoden
- Adjektive: Properties