# Zusammenfassung

**Funktionalität**

QuickGame: Im Schnellen-Spiel muss der Spieler die generierten Container möglichst effizient auf dem Schiff platzieren, ohne dass dies untergeht oder verbricht.

InfiniteGame: Das Spiel verläuft wie im QuickGame, der einzige Unterschied ist, dass im InfiniteGame endlos Schiffe und Container generiert werden.

CareerGame: Im Karriere-Modus, gilt es Levels frei zu schalten

Settings: In den Einstellungen können die Soundeffekte und die Musik gesteuert werden.

Statistics: Neben dem Highscore werden hier viele interessante Statistiken angezeigt, zum Beispiel wie viele Container gesamthaft beladen wurden.

**Fehler / Einschränkungen**

Um das Projekt vollständig abzuschliessen müssen noch einige kleinere Fehler behoben werden.

* //github bugs

**Nicht Umgesetzt**

Folgende Punkte wurden im Verlaufe des Projektes trotz Planung nicht umgesetzt.

* Handicap-Einstellungen: Um die Schwierigkeit zu steuern, kann der Spieler hier zB die Zugsgeschwindigkeit verstellen. Dieses Menu wurde tiefer priorisiert und wegen Zeitmangel nicht umgesetzt.
* In-App-Käufe: Der Spieler sollte die Möglichkeit haben sein Spiel mit verschiedenen In-App-Käufen aufzuwerten oder die Werbung auszuschalten. Dieser Use-Case war von Anfang an ein Wunsch und wurde klar ans untere Ender der Prioritätenliste gesetzt.
* Tutorial: Obwohl das Spiel möglichst intuitiv gestaltet wurde, sollte es dennoch eine kleine Anleitung für den Benutzer geben, wo er auch wieder nachsehen kann, wenn lange nicht mehr gespielt wurde.

**Rückblick (Erfahrungen)**

Android Entwicklung

Teambildung