**Projektplan:**

Das Ziel des Projekts ist die Entwicklung eines Endless-Runner-Games, bei dem der Spieler einen Charakter steuert und versucht Hindernissen sowie Gegnern so lange wie möglich auszuweichen. Hierbei kann er Power-Ups einsammeln und mit einer Waffe schießen, um länger zu überleben und Gegner auszuschalten.

Zielgruppe sind Gaming-Enthusiasten bzw. Menschen, die zumindest gelegentlich Computer- oder Videospiele spielen.

Das angestrebte Ergebnis ist eine voll funktionsfähige, unterhaltsame Anwendung mit einem ansprechenden Design, die den Nutzern ein fesselndes Spielerlebnis bietet.

**Anforderungsdokument:**

Die funktionalen Anforderungen des Projekts umfassen Spielerbewegungen, dynamische Gegner, zufällige Hindernisse, Power-Ups, eine Kollisionserkennung, eine Highscore-Verwaltung sowie ein Belohnungssystem und anpassbare Einstellungen.

Nichtfunktionale Aspekte betonen ein durchgehendes Cyberpunk-Design, effiziente Codeverwaltung und eine realistische sowie spannende Spielerfahrung. Das Spiel soll intuitiv bedienbar und zugleich herausfordernd sein, um eine breite Spielerbasis anzusprechen.

**Projektdokumentation:**

Die Entwicklungsphase wird dem agilen Vorgehensmodell Scrum folgen, um eine effiziente, iterative und zugleich flexible Entwicklung gewährleisten zu können.

Python, Pygame und PyCharm werden als zentrale Technologien bzw. Tools für die Implementierung des Quellcodes eingesetzt. Für die Versionierung wird Git verwendet und JIRA fungiert als umfassendes Tool für die Umsetzung des Scrum-Vorgehensmodells, indem es Product-Backlog, Sprint-Planung und Kanban-Board integriert.