# Deadlines:

31.5: funktioniertes Demo

15.6: funktionierendes Spiel

* + ZIP Datei inkl. git-repo
  + requirements.txt Datei mit den Python Paketen die benötigt werden (1 Paketname pro Zeile -> siehe auch <https://learnpython.com/blog/python-requirements-file/>)
* Dokumentation
  + Doxygen
  + Entwicklertagebuch
  + Probleme und deren Lösungen
* 3 Minuten Video welches das Spiel vorstellt (DBI)

Statt:

Pilze mit liste spawnen

:

Pilze an Definierten Punkten Spawnen mit immer kleiner werdenden anzahl

Ziel ist solange wie möglich durchzuhalten

Pilze geben Leben

Es Spawnen immer mehrere Pilze

Wenn einer „Gegessen“ wurde spawned ein anderer

Es können z.B. ein Grüner und ein Lila Pilz Spawnen wobei man aussuchen kann, welchen man nimmt. Der Lila Pilz gibt z.B.

**Idee 1:**

**Pilze einsammeln und Lebensanzeige erhöht sich und nimmt sonst ab, wenn mit Zeit und Solange wie möglich überleben**

Idee 2:

Pilze für Punkte in Gewisser Zeit einsammeln und Ziel ist soviel Punkte wie möglich in gewisser Zeit einzusammeln