Projektspezifische Leitfragen

|  |  |
| --- | --- |
| **Leitfrage**  A1 | **Gliederung**  Das Spiel kann optional mit Dark Mode und Musik im Hintergrund gespielt werden |
| Güterstufe 3 | 1. Im Hintergrund des Spiels läuft Musik 2. Der User kann das Spiel in den Dark Mode versetzen. (dunkle Farben) 3. Die Musik kann beliebig ein-, und ausgeschaltet werden. |
| Güterstufe 2 | Zwei der Punkte sind erfüllt |
| Güterstufe 1 | Einer der genannten Punkte ist erfüllt |
| Güterstufe 0 | Keiner der genannten Punkte ist erfüllt |

|  |  |
| --- | --- |
| **Leitfrage**  A2 | **Gliederung**  Es ist nicht möglich die Ausgabe durch Markieren und Kopieren zu erhalten |
| Güterstufe 3 | 1. Die Ausgabe des definierten Wertes kann nicht durch markieren kopiert werden. 2. Die Ausgabe der definierten Werte erhält keine in Text definierte ASCII-Zeichen. 3. Die Icons / Bilder verschwinden Total. Auch der Hover verschwindet. |
| Güterstufe 2 | Zwei der Punkte sind erfüllt |
| Güterstufe 1 | Einer der genannten Punkte ist erfüllt |
| Güterstufe 0 | Keiner der genannten Punkte ist erfüllt |

|  |  |
| --- | --- |
| **Leitfrage**  A3 | **Gliederung**  Die Entwicklung beachtet die Varianten der Spiellogik |
| Güterstufe 3 | 1. Es können zwischen drei Varianten ausgewählt werden, um das Spiel zu spielen.  * Nur Zahlen * Zahlen und Buchstaben * Zahlen Buchstaben und Farben  1. Die ausgegebenen Elemente verschwinden nach einer selbst einstellbaren Zeit.  * Standard: 3 Sekunden  1. Die Abbruchsbedingung ist einstellbar, durch wievielmal Falscheingabe in Folge das Programm abgebrochen wird.  * Standard: 1 Falscheingaben in Folge |
| Güterstufe 2 | Zwei der Punkte sind erfüllt |
| Güterstufe 1 | Einer der genannten Punkte ist erfüllt |
| Güterstufe 0 | Keiner der genannten Punkte ist erfüllt |

|  |  |
| --- | --- |
| **Leitfrage**  A4 | **Gliederung**  Die Spiellogik wird beachtet |
| Güterstufe 3 | 1. Das Spiel kann erst gestartet werden, nachdem alle Parameter eingegeben wurden. 2. Wenn die angezeigte Ausgabe dreimal hintereinander mit der Eingabe des Users übereinstimmt, wird der Schwierigkeitsgrad um eine Stelle erhöht. 3. Wenn die Abbruchbedingung erfüllt ist wird das Gesamtergebnis ausgegeben. |
| Güterstufe 2 | Zwei der Punkte sind erfüllt |
| Güterstufe 1 | Einer der genannten Punkte ist erfüllt |
| Güterstufe 0 | Keiner der genannten Punkte ist erfüllt |