**AeroJump**

**Kurzbeschreibung**

Bei AeroJump handelt es sich um ein Jump `n` Run Spiel. Das Ziel dabei ist es, eine Spielfigur (konkret: ein Flugzeug) zwischen zwei Hindernissen durchzubewegen. Mit jedem passierten Hindernis wird der Score um 1 erhöht. Wenn man mit der Spielfigur ein Hindernis berührt oder die Bildschirmgrenzen verlässt, wird das Spiel abgebrochen.

**Beschreibung**

AeroJump ist ein klassisches Jump and Run Spiel. Dabei wird die Spielfigur, also ein Flugzeug, mithilfe von Halten eines Fingers auf die jeweilige Bildschirmseite gesteuert. Hält man den Finger auf die linke Seite, so steigt das Flugzeug, auf der rechten Bildschirmhälfte passiert das Gegenteil. In regelmäßigen Abständen werden zwei Hindernisse generiert. Das obere Hindernis wird durch einen Heißluftballon symbolisiert und das untere durch ein Hochhaus. Jedes Mal wenn man ein Hindernispaar passiert, bekommt man einen Punkt.

Verlässt man mit der Spielfigur den Bildschirmrand oder berührt ein Hindernis, so wird die Spielaktivität abgebrochen. Die erreichten Punkte werden in das Highscore-Board eingetragen. Zudem hat AeroJump eine „How to Play“ Aktivität, die dem User erklärt, wie das Spiel funktioniert.

**Projektmitglieder:**

S1610237002 – Marko Bliznac

S1610237003 – Peter Elsigan

S1610237018 – David Mitterlehner