

WinBall

Controller Features:

- Microphone: Rauspusten des Balles
- Accelerometer: Schütteln des Boards
- LEDs: Flipper status wenn voll dann 4s freeze
- Buttons: Bewegen der Flipper
- RumbleMotor: Haptisches Feedback wenn Kugel rammt Interaktionsobjekte
- Schieberegler: Steuern von Schleußen oder anderen Hindernissen
- Poties: Drehen von Interaktionsobjekte

Games Feature:

- Leben: 3 Bälle
- Bonusrunde mit drei Bällen gleichzeitig oder mehr
- Minimission zum Freischalten von Extra-Punkten beim Berühren der Bumper (Farbwechsel von Bumpen und mehr Punkte beim Berühren)
- Highscoretable
- Zwei Ebenen mit insgesamt 4 Flipper
- Verschiedene Spielschwierigkeiten (variabler Bump-Speed)
- Start-Menü
- Pause-Funktion

Milestones:

- 15.12.14
 - Oberfläche
 - Design, Assets (Grobentwurf)
- 09.01.15
 - Release Candidate (Alpha)
 - Alle Assets fertig
 - Testen mit echten Controller (Controller Scripts)
 - Sound und Start-Animation, Tutorial
- 12.01.15
 - End Release Candidate
 - Stackholder-Meeting ;)
 - Bug-Fixing

Aufgabenverteilung:

- Thomas: Assets, Oberfläche und Controller Scripts
- Tom: Controller Scripts und Scripts für Interaktionsobjekte
- Steffen: Sound, Start-Animation, Spiel-Presentation, Tutorial, Start-Menü

GitHub:

- <https://github.com/thomas1991te/WinBall>
- GUI-Client für Windows/Linux/Mac:
 - <http://git-scm.com/download/gui/linux>

Redmine Projektverwaltung:

- <http://ged.m.redmine.org/projects/winball>