**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 Interaktionobjekte
* 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 Bumpern 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>