

Programmierprojekt - "BreakING"

von Stefan Neumann, Andreas Neumann und Michael Chen

Inhaltsverzeichnis

Programmbeschreibung	1
Leistungsmerkmale	2
1. Übersichtliche Menüführung:	2
2. Guter und abgerundeter Spielfluss:	2
3. Highscores:	2
4. Levels:	2
5. Dynamische Grafikveränderung:	2
6. Einstellbare Spielparameter:	3
7. Möglichst wenig Fehler:	3
8. Töne:	3
9. (nicht fest):	3
Programmstruktur	4
Zentrale Funktionen	6
Top-Level Funktionen	6
Menüfunktionen	6
Spielfunktionen	6
Strukturfunktionen	6
Zentrale Strukturen	7

Programmbeschreibung

Grundlegend handelt es sich bei "BreakING" um ein Spiel, nach dem Prinzip des klassischen Spiels "Breakout". Man bewegt im unteren Teil des Bildschirms eine kleine Plattform und muss mit dieser einen hoch- und runter fliegenden Ball entsprechend treffen, sodass er nicht den unteren Bildschirmrand berührt.

Ziel des Spiels ist es, Blöcke die sich im oberen Teil des Bildschirms befinden zu treffen, somit zu zerstören und "auszubrechen".

Unser Programm beinhaltet neben dem Spiel an sich noch andere Ergänzungen, die sich in verschiedene Programmteile auslagern. Dazu gehört ein Menü zur Individualisierung der

