

Programmierprojekt

Grundidee

Bei meinem Programmierprojekt für das Schuljahr 13.2 soll es sich um eine Abwandlung des Kultspiel „Pong“ handeln. Pong basiert auf der Grundlage von einem vereinfachtem Tennisspiel. Man spielt einen Ball mit Hilfe eines Balken von rechts nach links und von links nach rechts.

Benutzeroberfläche

- Hauptmenü (Auswahl: Computergegner/menschlicher Gegner)
 - Counter für Punktestand
 - Unterschiedliche Winkel bei unterschiedlichem Aufprall (bzw. Spinn usw.)
-

Benötigte Klassen und Module

- Tkinter
 - Math
 - Random
 - Animation
-

Schwierigkeiten

- Computergegner als „besiegbar“ zu programmieren
 - Flugwinkel des Balles berechnen zu lassen
-

Erweiterungsideen

- Trainingsmodus (Squash mit Highscoreliste)
- Powerups während des Spiels durch Treffen mit dem Ball