



Aufgabenstellung B

Das berühmte Helicoptergame soll nachprogrammiert werden.

Der Helikopter (kann auch eine Drohne oder etwas anderes Flliegendes sein) wird nur vertikal (senkrecht) gesteuert (gleiche x-Koordinate). Wenn es keinen Tastendruck oder Mausclick des Spielers gibt, das ihn senkrecht nach oben bewegt, fällt er automatisch zu Boden. Ein Hindernis (z.B. ein Meteorit oder was anderes) kommt entgegen. Diesem muß der Helikopter ausweichen, um eine Kollision zu vermeiden.

In der einfachsten Form gibt es also ein senkrecht zu steuerendes Objekt, dem ein anderes entgegenkommt. Wenn es zur Kollision kommt ist das Spiel aus.

In einer ausgebauten Variante soll die Zeit mitgestoppt werden, in der das Objekt in der Luft gehalten werden, ohne dass es zu einer Kollision mit dem entgegenkommenden Objekt kommt oder das Objekt oben oder unten anstößt. Eventuell sollen mehrere Versuche und die Rundenzeiten mitgespeichert und mitprotokolliert werden.

Lass dir auch etwas einfallen, um die Schwierigkeit (eventuell in einem weiteren Level oder durch andere Maßnahmen) zu steigern.

Das ist nur eine Illustration, die nicht so perfekt nachgebaut werden muß.

