

Anforderungen

Eine simple Physik Engine zu entwickeln, welche die Bewegungen (Kinematik) eines Balls in einer 3 dimensionalen Welt berechnet und anzeigt.

Funktionalitäten

- Menü mit „Start“-Button und „About“-Button
- About-Seite zeigt Informationen über das Projekt
- Hauptseite zeigt 3 dimensionale Welt mit Ball/Würfel als Interaktion
 - o 3D-Interaktion mit OpenGL implementiert
 - o Kinematik des Balls berechnet
 - o Ball-Steuerung durch Handyneigung
- „Pause“-Button auf Hauptseite
 - o Bildschirm wird eingefriert

Prioritätenliste

Tätigkeit	Priorität
3D Welt	1
Interaktion mit Ball	2
Interaktion durch Handyneigung	3
Kinematik des Balles wird berechnet	4
About-Seite	5
Pause-Button und Bildschirm wird eingefriert	6

Use-Case

