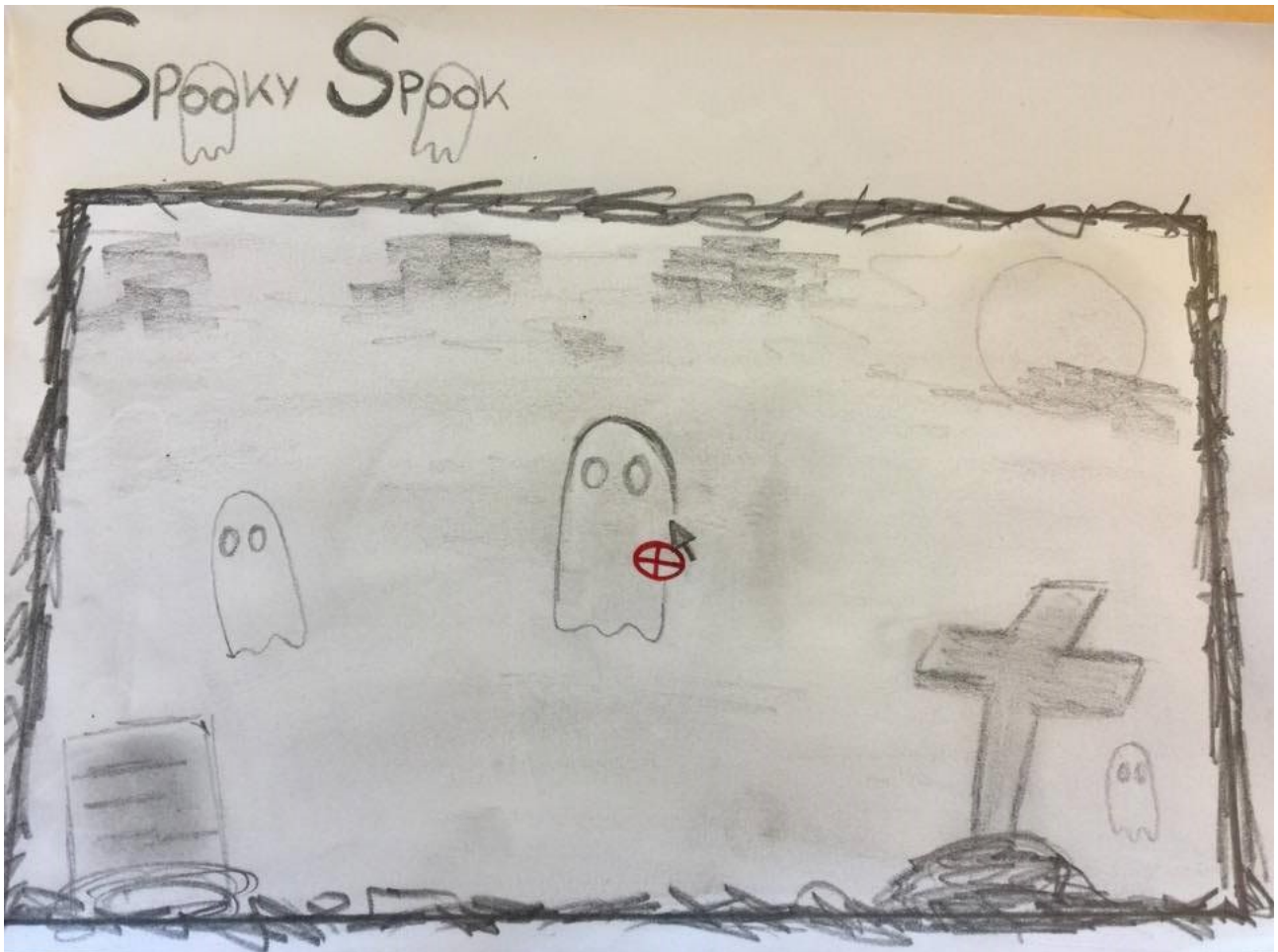


Spooky Spook

1. Grundidee

Gruselig – lustiges Szenario: Es ist Nacht, der Nutzer erkennt einen Friedhof, der Vollmond steht hoch im Himmel. Der Nutzer wird gebeten, den Friedhof vor umherfliegenden Geistern zu verteidigen in dem er sie verjagt oder besonders hartnäckige Geister verbannt. Nach erfolgreichem Nachgehen der Bitte wird es wieder friedlich.



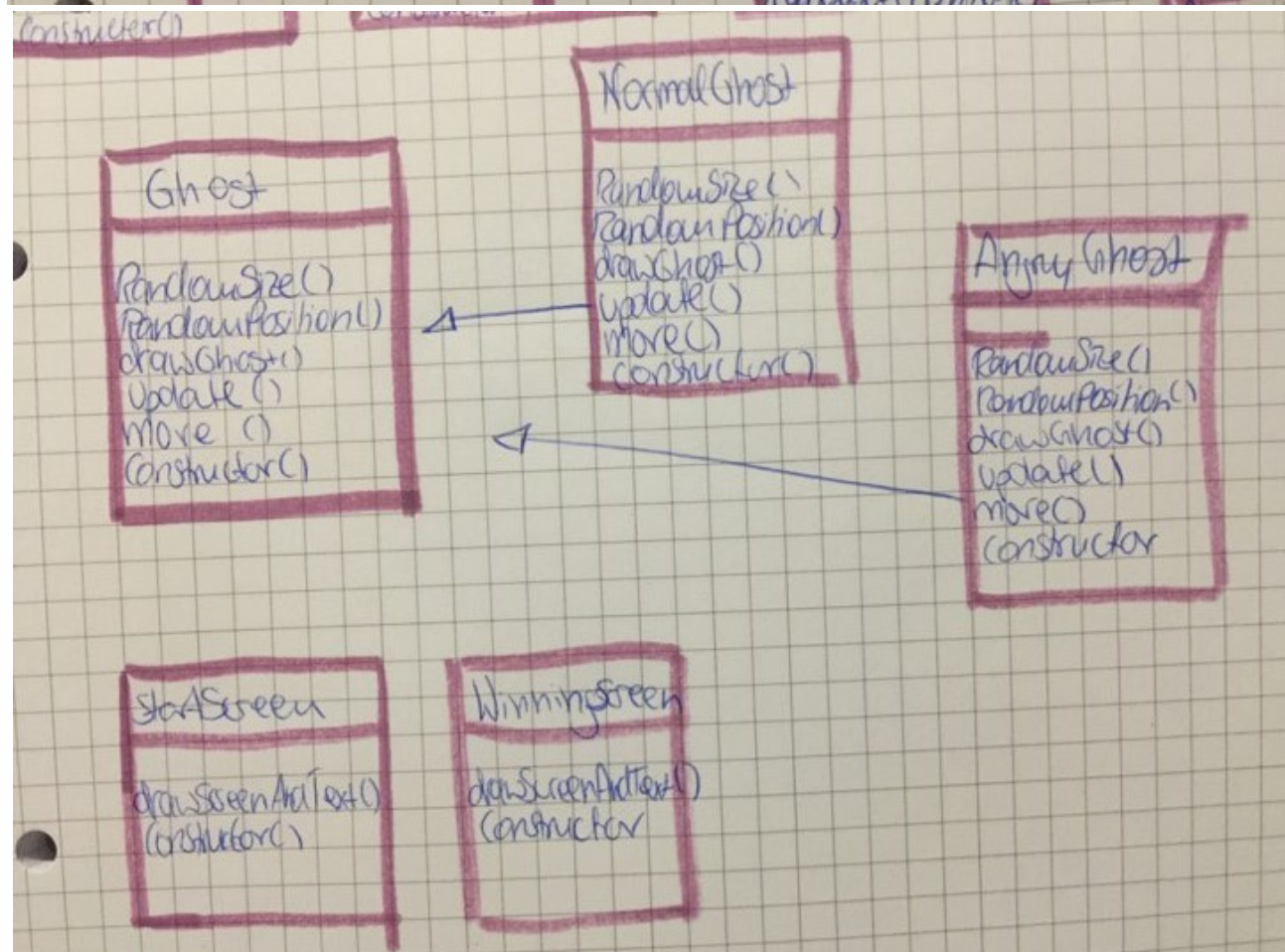
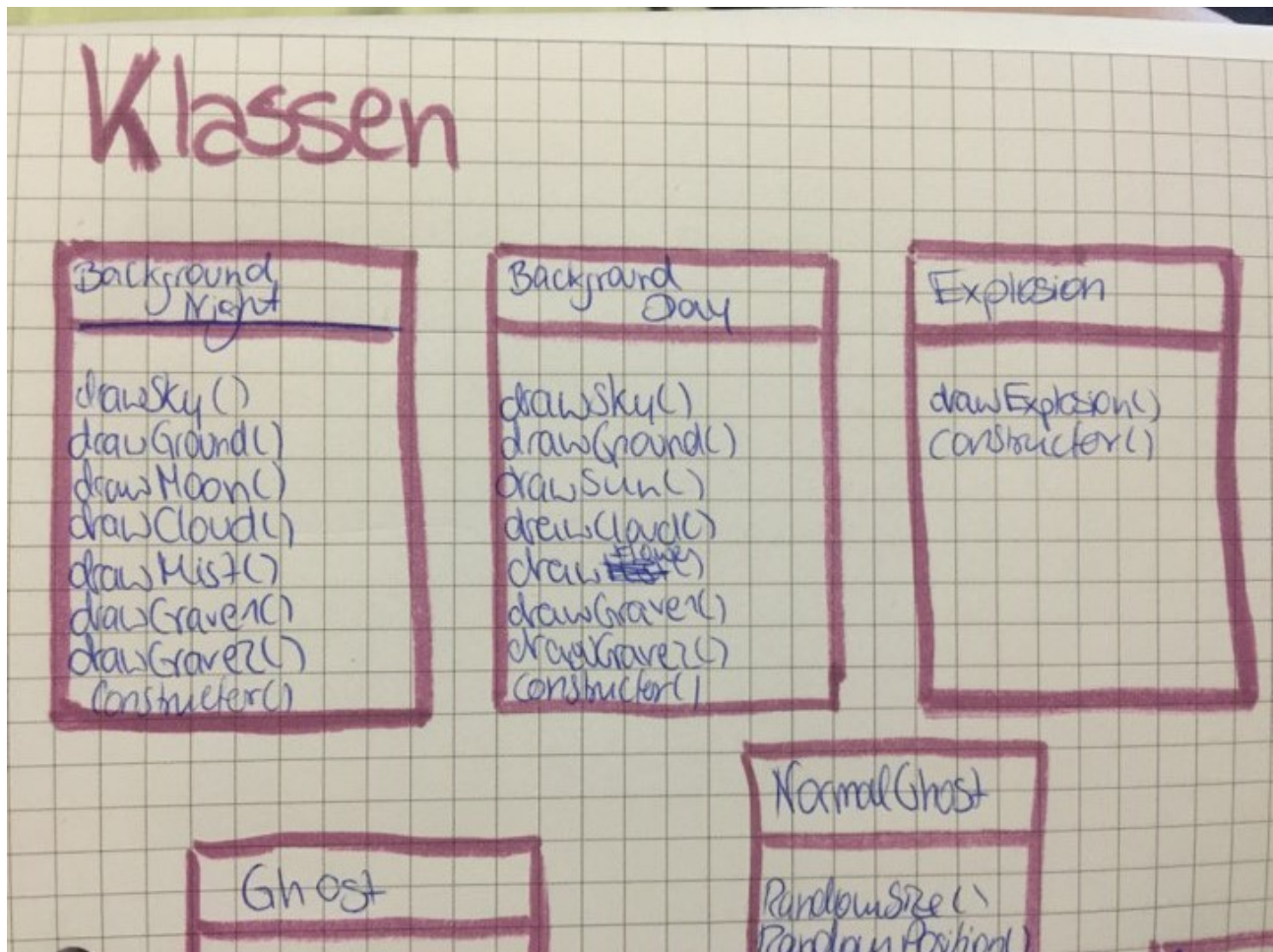
2. Funktionale Analyse

- Ablauf:**
- 1) Der Nutzer wird um Hilfe für die Verteidigung des Friedhofes gebeten.
 - 2) Nacht-Szenario: Geister fliegen, werden verjagt
 - 3) Ziel des Spiels: Festgelegte Anzahl an Geistern verjagen
 - 4) Erreichen des Ziels: Info über Gewinn und Übergang in friedliches Szenario

- Nutzer-Interaktionen:**
- 1) Start des Spiels
 - 2) Verjagen eines normalen Geistes
 - 3) Verbannen eines bösen Geistes

3. Technische Analyse

-Klassendiagramme:



Spawn new Geister

Grob:

(Spawn Ghost by Click "Start")

(push Ghost in Array) → Speicherung Positionen

(Move Ghost via Timeout + Animate-funktion)

click

click

Geist verschwindet

Explosion

Spawn new Ghost

- 1) Explosion 1 → wenn erst 1 Ex
- 2) Explosion 2 → noch 2 Ex
- 3) Ende + Neues Geist