Ablauf IS-Hunter

1. Start des Programms

If(ctrl r){🡪2.;}

1. Menue; Hintergrund normal, Fenster mit: Play; Quit; Score

If(Play){🡪3.;}

If(Quit){🡪1.;}

1. Hintergrund mit Deckungen; Spieler nicht Verletzbar; nach t erscheinen Gegner hinter Deckungen

If(Taste aus Deckung){🡪4.;}

1. Fadenkreuz erscheint in Mitte von Hintergrund, mit Maus bewegbar;

If(Taste für in Deckung){🡪3.;}

If(Click){Schuss in Mitte von Fadenkreuz; Schussgeräusch1;}

If(Click & Fadenkreuz auf Gegner){Schuss in Mitte von Fadenkreuz;

Gegner verschwindet;

Score++;}

If(t vergeht & GegnerPistole nicht getroffen){GegnerPistole schiesst;

Schussgeräusch2;

Fadenkreuz blinkt 1x;

Leben --;

If(Leben==0){🡪2.;}}

If(t vergeht & GegnerSpreng nicht getroffen){Gegner bewegt sich   
 nach vorne;}

If((Abstand klein & Gegner getroffen)|(Abstand sehr klein){  
 Geräusch „Allahuakbar“;  
 Geräusch „Explosion“;  
 Leben--;  
 If(Leben==0){🡪2.;}}