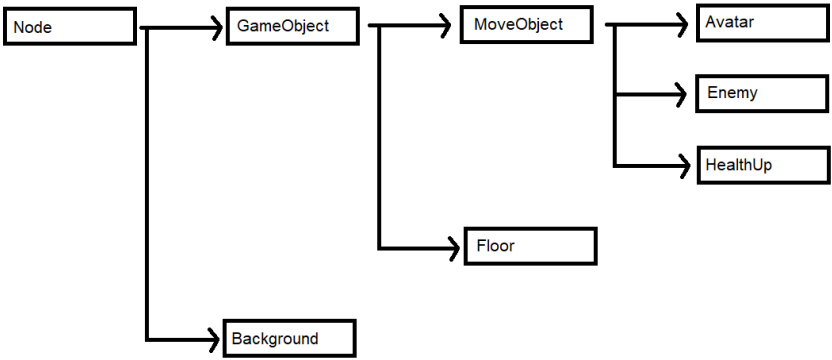


Nr.	Bezeichnung	Inhalt
	Titel	Jump and fight
	Name	Niemann David
	Matrikelnummer	263468
1	Nutzerinteraktion	A & D: recht Laufen Space: Sprung Linke Maustaste: Angriff Buttons: Pause, Starten & Restart
2	Objektinteraktion	Avatar, Enemies und Items(HealthUp) kollidieren mit Boden und Wänden, um Auf ihnen zu Laufen oder Den Spielbereich einzuschränken  Avatar und Enemies haben Kinderobjekte, die kollidieren erkennen um dich gegenseitig schaden zu zufügen  Items (HealthUp) können durch eine Kollision von dem Avatar aufgenommen werden
3	Objektanzahl variabel	Die Spielwelt mit Gegnern und Items wird zufällig und mit variabler Anzahl an Böden, Gegnern und Items während der Laufzeit generiert.
4	Szenenhierarchie	Die Wertobjekte, Gegner und Items haben einen Eigenen Knoten, um die Kollision leicht abfragen zu können  Eine Note des Sprites zeigt an den jeweiligen Enemies oder Avatar, um des Sprites in Laufrichtung zu flippen zu ermöglichen  Avatar und Enemies haben eine „Faust“ untergeordnet, die Die Schadenshitbox darstellt
5	Sound	Hintergrund Musik  Schlagen und bei trefffern Werden Sounds ausgelöst  Laufen springen und landen des Avatars hat jeweils einen Sound
6	GUI	Spiel kann pausiert , Gestartet und Neugestartet werden
7	Externe Daten	Weltgröße, Gegner und Avatar Stärke, Leben
8	Verhaltensklassen	GameObjekt Allgemeine Eigenschaften MovObjecte Haben eine Bewegungsrichtung Enemy & Avatar Haben erweiterte Eigenschaften zu MovObject

9	Subklassen	 <pre> graph LR     Node --&gt; GameObject     Node --&gt; Background     GameObject --&gt; MoveObject     GameObject --&gt; Floor     MoveObject --&gt; Avatar     MoveObject --&gt; Enemy     MoveObject --&gt; HealthUp </pre>
10	Maße & Positionen	<p>Die Welt ist in Units aufgabelt:</p> <p>Avatar 2*2 Units  Enemy 1*2 Units  HealthUp 1*1 Units  Platformer x*1 Units</p>
11	Event-System	<p>Die Steuerung des Avatars</p> <p>Zeitevents bestimmen den Enemy</p>