**Space Defence**

*Lista på funktionella krav*

* Spelaren ska kunna styra ett rymdskepp vänster och höger på skärmen
* Spelaren ska kunna avfyra en projektil från rymdskeppets position
* Projektilen ska röra sig uppåt på skärmen
* Fiender ska finnas
* Fiender ska röra sig samlat i vågor på ett slumpmässigt sätt till vänster höger och ner på skärmen
* Om projektilen kolliderar med en fiende förlorar fienden liv och projektilen förstörs
* Om en fiende förlorat alla sina liv så förstörs den
* Om alla fiender dött så startas en ny våg och hastigheten på alla objekt höjs
* Om projektilen inte kolliderar med en fiende så förstörs den när den träffar toppen på skärmen
* Om en fiende tar sig ner till spelarens rymdskepp så förlorar spelaren ett liv och en ny våg startas med högre hastighet
* Om spelaren förlorat alla sina liv så är spelet slut
* Hur många vågor spelaren överlevde visas