Kill the dragon

# Use cases

En spiller åbner spillet og opretter en bruger/”Hero”. Heroen bliver oprettet i en Sqlite DB. Heroen starter med 10 health/liv og 5 skade. Heroens flytter sig til siderne for at imødegå fjender/monstre og coins. Coins giver XP og health/liv. Heroen kan også slås med monstre herunder dragen. Alle monstre giver også XP. Heroen samler XP for at stige i level.  
Når heroen har samlet sit level \* 1000 i XP stiger den et level. Med nyt level får heroen 2 health/liv ekstra samt 1 skadestyrke ekstra.  
Dragen er bossen og det er ikke nemt at dræbe den. Heroen kan flygte fra alle monstre undtagen dragen.  
Både fjenden og heroen rammer ikke altid lige godt og derfor kan heroen godt få tæv af en lidt dårligere fjende eller vice versa.  
Heroen kan kun dø en gang så bliver hans bruger slettet. Hvis heroen vinder over dragen har heroen vundet.

En spiller har brug for en pause, så han trykker på ESC for pausemenu. Heroens data bliver gemt i DB.

En spiller kommer tilbage for at komme videre i et gammel spil, spillet kan findes under LOAD GAME

## Use case diagram

Et billede, der indeholder diagram, tekst, tegning, skitse

Indhold genereret af kunstig intelligens kan være forkert.

## Key concepts in use cases

Verden:

* Size

Spiller/Hero:

* Health
* Strength
* XP
* Level
* Position

Monster:

* Health
* Strength/Damage
* WinXP
* Level

## Domain model

Et billede, der indeholder tekst, skærmbillede, diagram

Indhold genereret af kunstig intelligens kan være forkert.