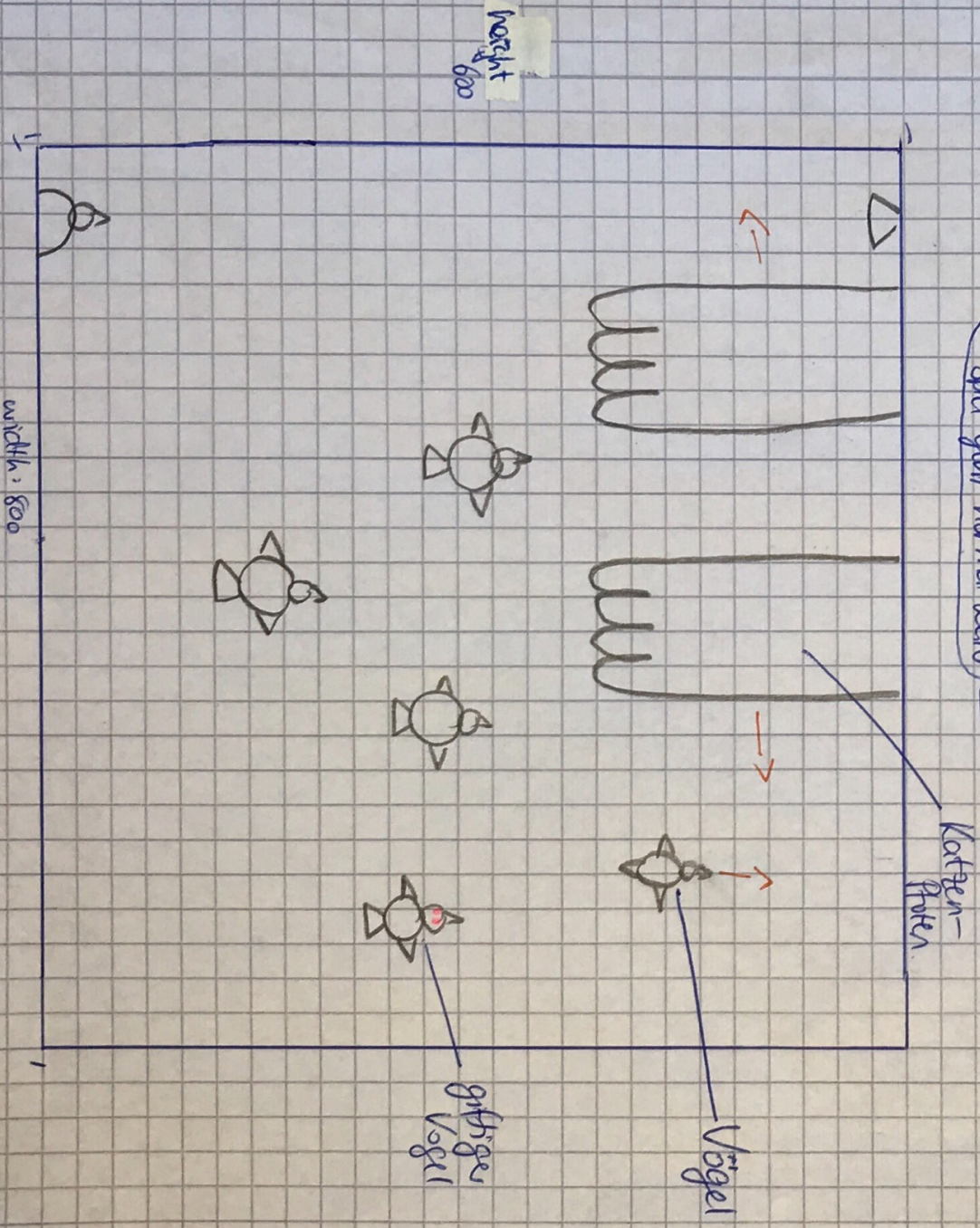
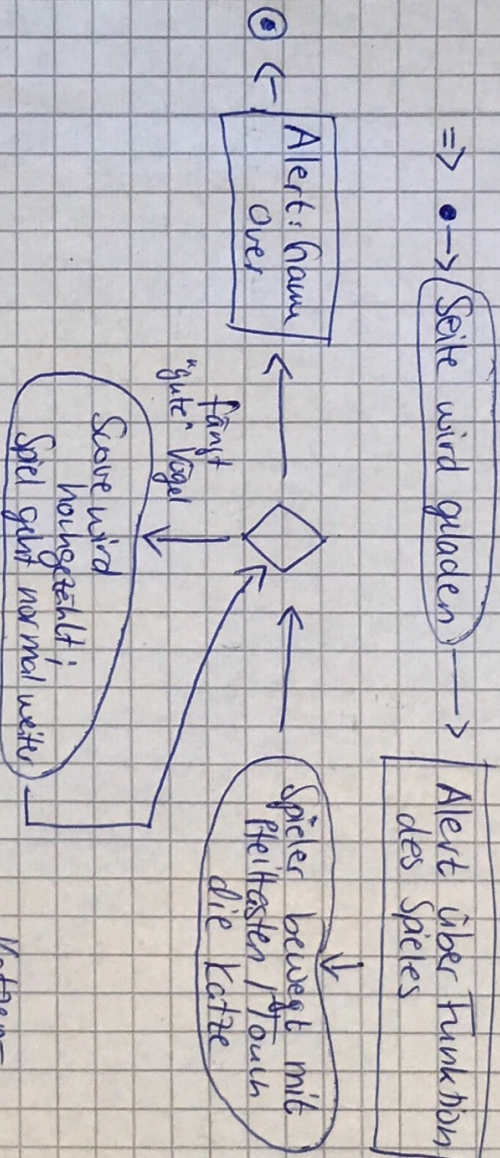


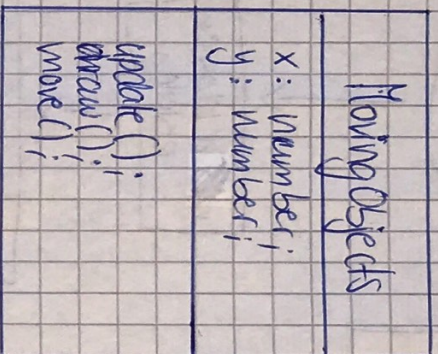
1. Funktionale Analyse

- Der Nutzer soll ein Minispiel spielen, bei dem er mit Hilfe der Pfeiltasten am Computer/Keyboard oder per Touch am Tablet/Smartphone die Pfoten einer Katze steuert, die Vögel einfangen.
- Dabei muss er aufpassen, da das Spiel zu Ende ist, sobald die Pfoten einen giftigen Vogel erwischen (diese sind mit roten Augen gekennzeichnet).
- Das Spiel geht solange bis ein roter Vogel gefangen wird. Dann soll der Spieler eine Benachrichtigung darüber erhalten, wie viele Vögel er bis dahin gesammelt hat.



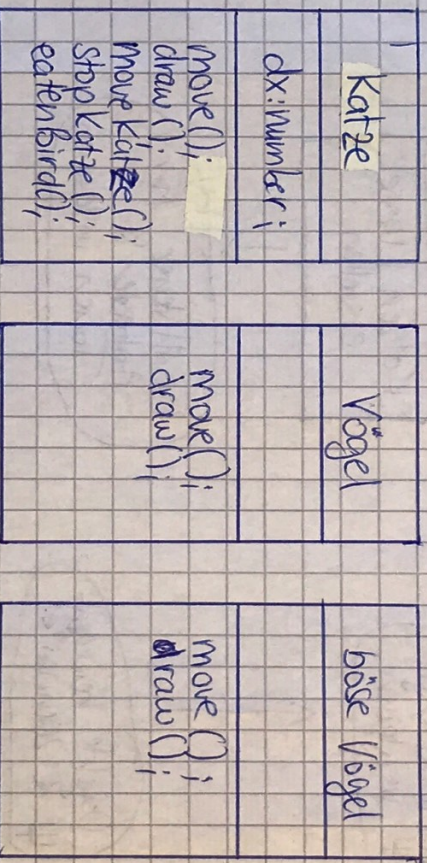
2. Technische Analyse

→ Klassendiagramm

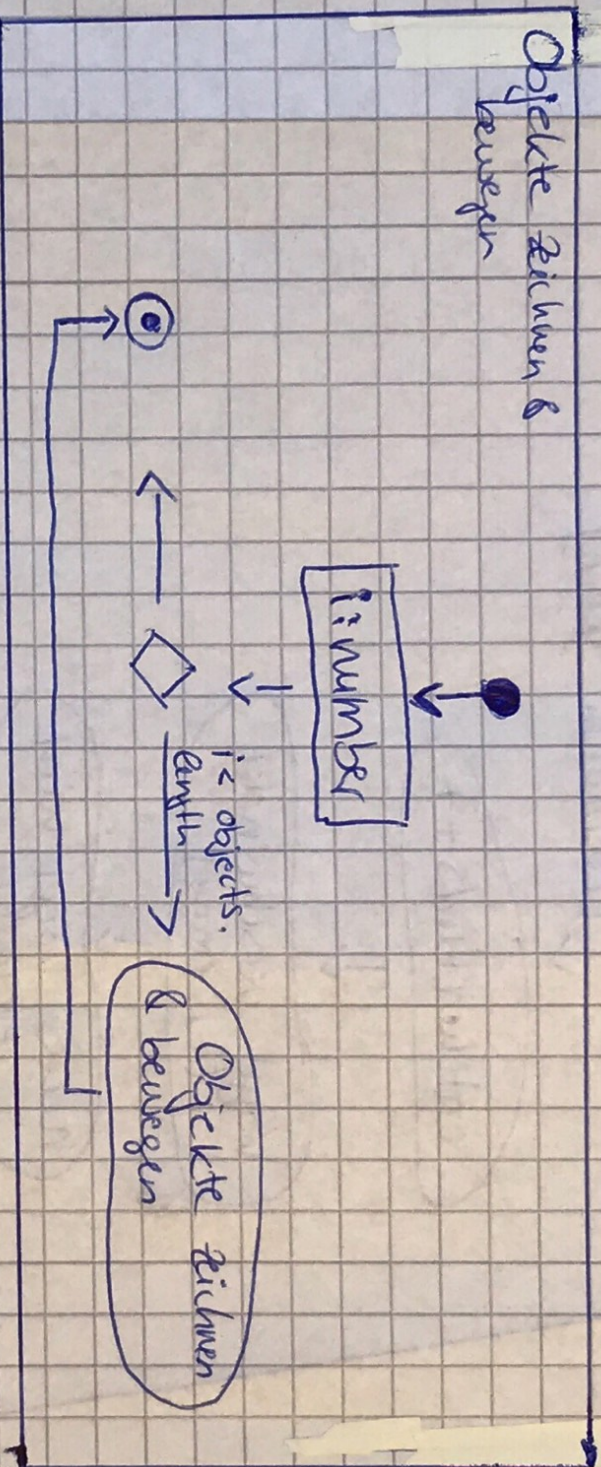
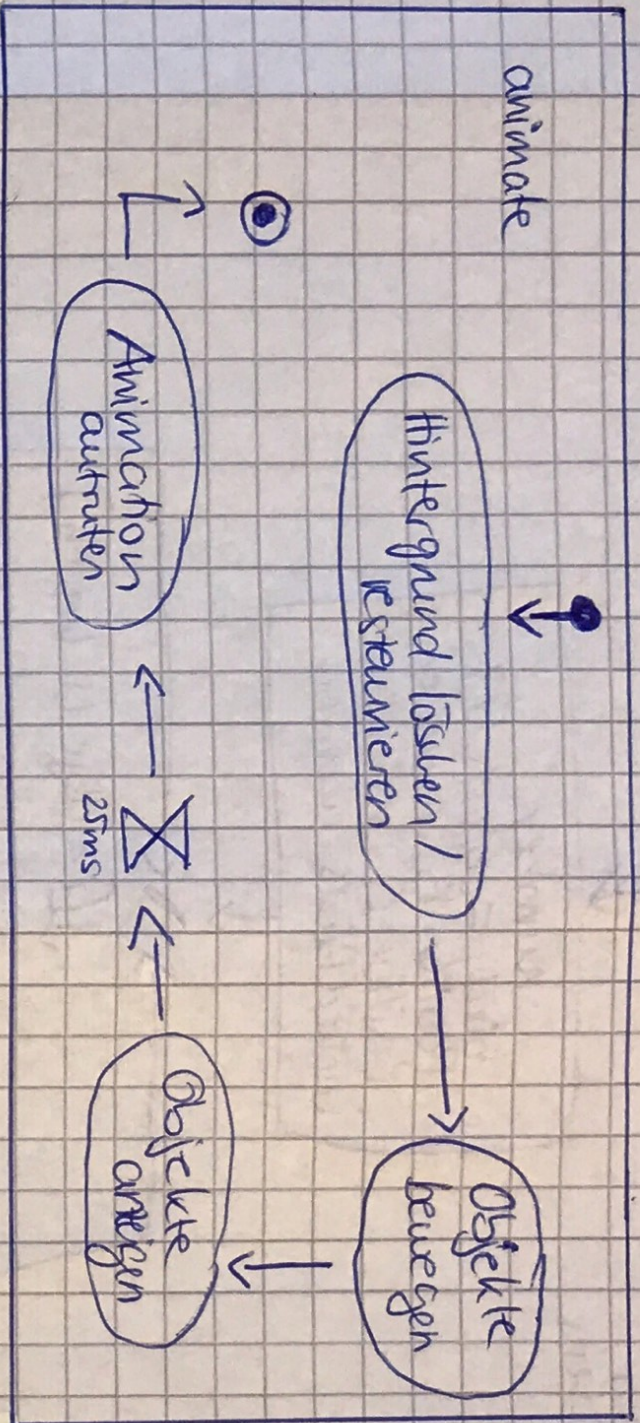


} Super-
klasse

Sub-
klassen



Positionen vergleichen Aktivitätsdiagramm



Positionen
vergleichen

