

# Anwenderdokumentation

## Sinn des Programms:

- Der Anwender ist der Spieler im Spiel
- Durch seine Waffen muss er sich gegen wilde Zombies verteidigen
- Er darf nicht berührt werden, sonst stirbt er und es ist GAME OVER

## Features:

- Kollisionen zwischen Spieler und Säulen
- Kollisionen zwischen Spieler und Fensterrändern
- Kollisionen zwischen Zombies und Säulen
- Zerstörung der Kugeln an Säulen
- Kollisionen zwischen Zombies und Zombies
- Primitive „KI“ der Zombies: Bewegen sich direkt zu Spieler
- Waffen sind vielseitig und alle anders
- Waffen haben individuelle Cooldowns: Verhindert, dass unendlich viele Kugeln geschossen werden
- Sniperkugeln durchbohren Gegner
- Blut, wenn Zombie stirbt
- Spawnrate und Spawnwahrscheinlichkeiten der Zombies
- Kugeln haben unterschiedliche Geschwindigkeiten
- Chance, dass Zombies Pickups dropfen
- Pickups bestimmen Waffe des Spielers
- Rückstoß beim Schießen
- Zombies bewegen sich nicht, wenn sie getroffen werden
- Zombies haben Lebenspunkte und sterben, wenn diese unterschritten werden
- Listen, die Kollisionen regeln
- Geräusche zu bestimmten Funktionsaufrufen wie das Schießen der Waffe
- Übertriebene Zusätze wie laute Geräusche und Schütteln des Spielfeldes

## Steuerung:

- W,A,S,D: Bewegungsfähigkeit des Spielers
- Mausklick: Waffe schießt