Modellierung und Implementierung eines Spiels

Deadline: 23.11.2018. -> Partnerarbeit

**(Ramazan & Sydney)**

**School-Warriors:**

* Ramazan & Sydney kämpfen gemeinsam gegen Monster und müssen sich dabei durch die Schule kämpfen und sich auf dem Weg ausrüsten.
* Gemeinsam sind diese eine fusionierte Person namens Maddox Morton
* Ihre Aufgabe besteht darin durch die Schule zu kommen, ohne getötet zu werden
* Sie wollen durch die Schule zur Aula kommen, da sie dort die Gefangenen, anderen Schüler und Lehrer, welche von den Monstern zurückgehalten werden befreien wollen.

**Waffen:**

* Es gibt Schwerter mit verschiedenen „stats“.

**Räume:**

* In diesem Spiel reist man durch 5 unterschiedliche Räume
* Raum 1-3 -> „Mini“-Boss -> Raum 4-5 -> Boss
* Die Anzahl der Monster in den Räumen wird in jedem Raum neu von 1 – 10 generiert

**Monster**

* Es gibt ein Monster, welchem immer wieder neue „stats“ zugeteilt (generiert) werden.
* Der „Mini“-Boss hat zusätzliche „stats“, ebenfalls der Boss

Entwurfs- und Implementationsdiagramm in: **Violet UML Editor**