

# Analyse + GUI-Design

Abdel Kader, Schehat – 1630110

Spiele-Idee: World's Hardest Game

## 1. Anwendungsfälle

1. Use Case: „Startbildschirm Menüführung“
  - Rote Pille als Bild welcher beim Anklicken in eine neue Szene wechselt zur Menüführung der Levels
  - Blaue Pille als Bild welcher beim Anklicken das Spiel beendet bzw. später zur Collection zurück
2. Use Case: „Levelbildschirm Menüführung“
  - Zurück Button, der zurück zum Startbildschirm wechselt
  - Level 1, 2, 3, 4, 5, 6 Buttons umstrukturieren Levelumgebung, wobei Level 2 nur aktiviert werden kann wenn Level 1 abgeschlossen wurde usw. für die restlichen Level
3. Use Case: „Spieler Bewegung“
  - Spieler lässt sich mit den Pfeiltasten bewegen
4. Use Case: „Münzen sammeln“
  - Der Spieler muss alle Münzen in den Levels sammeln, in dem er mit den Münzen kollidiert
5. Use Case: „Levelbegrenzung“
  - Der Spieler soll innerhalb der Levelumgebung (mehrere zusammenhängende Rechtecke) sich bewegen und darf die Grenzen der Rechtecke nicht überqueren
6. Use Case: „Gegner Bewegung“
  - In der Levelumgebung sollen mehrere Gegner platziert werden, die sich in vordefinierten Routen regelmäßig bewegen
7. Use Case: „Kollision Spieler mit Gegner“
  - Falls der Spieler mit einem Gegner kollidiert, soll der Spieler zurück zur Startposition der jeweiligen Level wechseln. Eine Art Lebenssystem ist nicht vorgesehen zu implementieren
8. Use Case: „Rote Fläche betreten“
  - Der Spieler muss sich in die rote Fläche begeben und falls alle Münzen gesammelt sind kann zum nächsten Level gewechselt werden