# Analyse + GUI-Design

## Anwendungsfälle

* Im Startbildschirm kann der Spieler durch das anklicken eines Buttons das Spiel beginnen
* In den Leveln kann der Spieler durch weitere Buttons im Spiel zwischen den verschiedenen Bildschirmen (Startbildschirm & Leveln) wechseln. Wobei der Spieler nicht zu höheren Leveln wechseln kann, wenn das aktuelle Level noch nicht abgeschlossen wurde
* Der Spieler kann mit den Pfeiltasten sich in der Umgebung bewegen (nach links, rechts, oben und unten)
* Die Bewegungsfreiheit beschränkt sich auf ein Kästchen, welcher der Spieler nicht verlassen kann
* In den Leveln befinden sich Gegner, die in der Umgebung nach vordefinierten Routen sich bewegen
* Falls die Hitbox vom Spieler mit die der Gegner kollidiert, wird der Spieler im Leveln zurückgesetzt
* Insgesamt werden drei Level zu je zwei Schwierigkeitsgeraden angeboten

## GUI-Design