# Analyse + GUI-Design

## Anwendungsfälle

* Im Startbildschirm kann der Spieler durch das anklicken einer roten Pille das Spiel beginnen. Die Blaue Pille beendet das Spiel.
* In den Leveln kann der Spieler durch weitere Buttons im Spiel zwischen den verschiedenen Szenen (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 sechs Level angeboten

## GUI-Design

* Siehe separate PDF