# Analyse + GUI-Design

Abdel Kader, Schehat – 1630110

Spiele-Idee: World‘s Hardest Game

## 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

1. 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

1. Use Case: „Spieler Bewegung“

* Spieler lässt sich mit den Pfeiltasten bewegen

1. Use Case: „Münzen sammeln“

* Der Spieler muss alle Münzen in den Levels sammeln, in dem er mit den Münzen kollidiert

1. Use Case: „Levelbegrenzung“

* Der Spieler soll innerhalb der Levelumgebung (mehrere zusammenhängende Rechtecke)

sich bewegen und darf die Grenzen der Rechtecke nicht überqueren

1. Use Case: „Gegner Bewegung“

* In der Levelumgebung sollen mehrere Gegner platziert werden, die sich in vordefinierten Routen regelmäßig bewegen

1. 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

1. 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