Anwendung Initialisieren

Das Aktivitätsdiagramm beschreibt die Interaktionen zwischen Spieler und Anwendung vom Aufruf des Spiels zum Start des Spiels. Der Spieler muss die Anwendung zunächst starten, diese aktiviert den Titelbildschirm, der auf eine Eingabe des Spielers wartet. Mit der Eingabetaste wird das Spiel gestartet und der Spielbildschirm aktiv. Andere Eingaben werden ignoriert.

Spielablauf

Nach Start des Spiels wird der Timer gestartet parallel dazu wartet das Spiel auf Eingaben des Nutzers. Werden die Pfeiltasten oder die Leertaste betätigt bewegt sich die Spielfigur und somit wird auch die Position des Spielers verändert, wird jedoch eine andere Eingabe gemacht wird diese ignoriert und es folgt keine Änderung der Position. Parallel dazu zählt der Timer von 200 jede Sekunde runter. Erreicht der Timer, vor Abschluss des Levels durch den Spieler, 0 beendet dieser das Spiel und die Runde gilt als verloren. Das Spiel gilt auch als verloren sollte der Spieler das letzte Leben durch die Kollision mit einem Gegner verlieren. Dies wird nach jeder Positionsveränderung des Spielers überprüft.

Kollision

Kollisionen werden ausgelöst wenn der Spieler ein anderes Spielobjekt berührt, dabei wird unterschieden welches Objekt berührt wurde. Berührt der Spieler einen Gegner gibt es 2 Möglichkeiten. Im nächsten Diagramm wird näher darauf eingegangen.

Im Falle einer Kollision mit einem Block/Item gibt es 3 Arten zu unterscheiden:

1. Trifft der Spieler mit den Kopf auf einen Spezialblock wirft dieser an seiner Position ein Item aus und verändert seine Textur
2. Trifft der Spieler mit den Kopf auf einen Block erhält der Spieler Punkte und der Block verschwindet
3. Berührt der Spieler ein Item wird dieses aufgesammelt und überträgt seine Fähigkeit auf den Spieler.

Die Letzte Möglichkeit ist das Berühren der Flagge welches gleichbedeutend mit dem Sieg über das Level ist.

Kollision mit Gegner

Folgende Möglichkeiten bietet die Berührung mit einem Gegner:

1. Springt der Spieler auf den Kopf eines Gegners, stirbt dieser und das Spielobjekt wird entfernt. Ergänzend dazu erhöhen sich die Punkte des Spielers im HUD-Objekt.
2. Bei jeglicher anderen Berührung verliert der Spieler ein Leben.