

### **Lastenheft:**

Auf einer 2D Plattform soll ein Figur vom Himmel fallende Bomben ausweichen.

Um den Spielspaß zu erhöhen, werden von Zeit zu Zeit Zufallsevent auftauchen.

Es soll verschiedene Bombenarten geben. Man soll circa 5 Leben haben. Die Figur wird mit den Pfeiltasten bewegt und soll die daraus logisch folgenden Kommandos ausführen. Danach wird das Ergebnis + Highscore in einem Fenster angezeigt. Bei bestimmten erreichten Scores soll ein Kommentar angezeigt werden.

### **Pflichtenheft:**

2D Plattform:

Ca. 800x600

Verschieden fallende Bomben: Mit zurücksetzen

Ränder

Wenn Bombe trifft Boden/Ränder -> wieder in die Luft setzen

Kommentare: Möglich

Kommentare nach Anzahl zurückgesetzter Bomben

Tasten

- Linker Pfeil: Links laufen
- Rechter Pfeil: Rechts laufen
- Esc: Pause, mit 3 sec cd

Endscreen:

- Punktestand
- Beenden
- Neu starten
- Highscore

Designentscheidungen:

1. Blockade am Fensterrand
2. Wenn(Bombe==Bombe) Untere Bombe wieder resetten
3. Wenn(Bombe==Boden) Bombe wieder an Start -gesch.++-
4. Wenn(Bombe==Spieler) Leben--
5. Wenn (Bombe==Spieler\_mit\_1\_Herz) Game Over
  1. Highscore
  2. Neustart möglichkeit