

Softwaregrundprojekt

Paul Nykiel

14. November 2018

1 Anwendungsfälle

1.1 Anwendungsfälle

Die Anforderungen sind der Musterlösung entnommen.

1.1.1 Hauptmenü

Beeinhaltet:

- FA1: Hauptmenü

1.1.2 Hilfe

Beeinhaltet:

- FA2: Hilfe

1.1.3 GameOver

Beeinhaltet:

- FA6: GameOver

1.1.4 Highscore

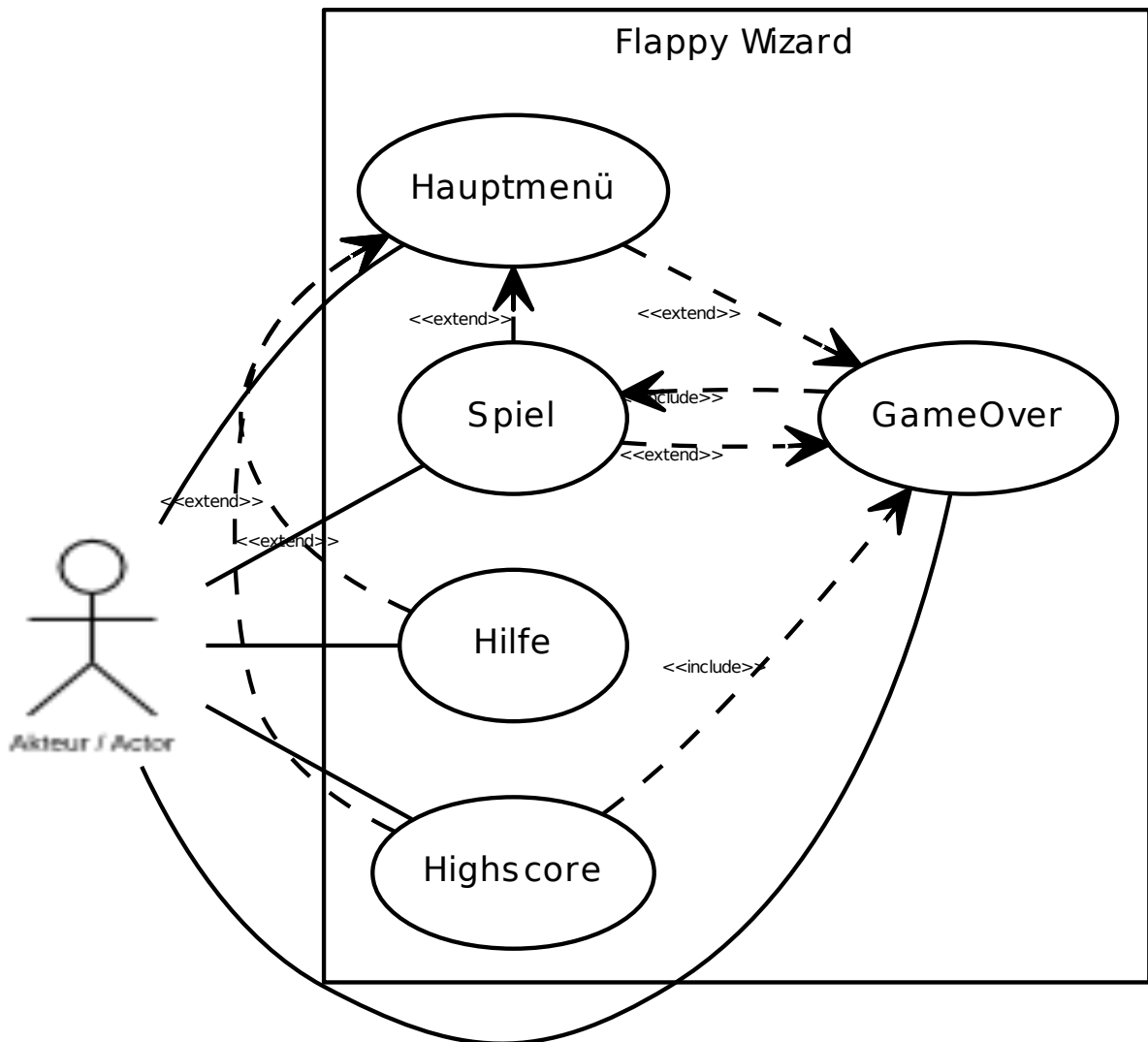
- FA3: Highscore (Ansicht)
- FA4: Highscore (Dateiformat)
- FA5: Highscore (lesen & schreiben)

1.1.5 Spiel

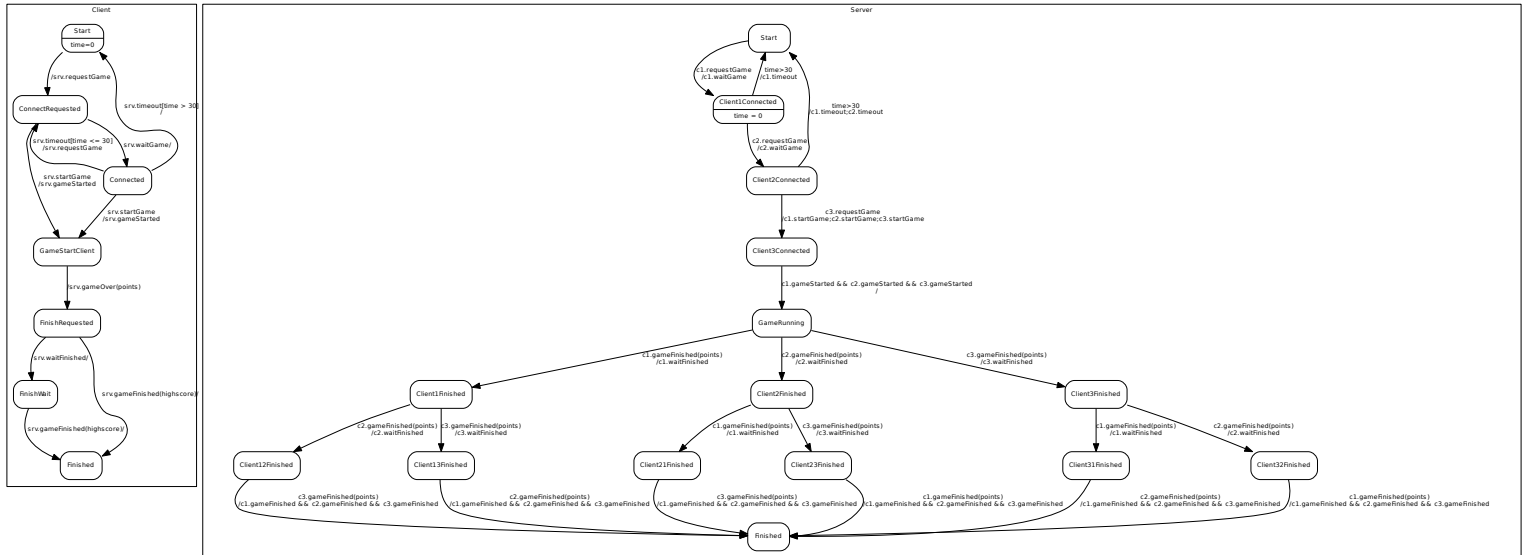
Beeinhaltet:

- FA7: Spielfeld (Canvas)
- FA8: Spielfeld (Metrik)
- FA9: Spielfigur
- FA10: Hindernis (Turm)
- FA11: Hindernis (Dementoren)
- FA12: Beschleunigung der Spielfigure nach oben
- FA13: Laden von Grafiken
- FA14: Hitboxen
- FA15: Generierung von Hindernissen
- FA16: Items (Allgemein)
- FA17: Item (Turbo Mode)
- FA18: Item (Unverwundbarkeit)
- FA19: Spielfigur (Fallbeschleunigung)

1.2 Anwendungsfalldiagramm



2 Zustandsdiagramm



3 Sequenzdiagramm

