Use Case Tabellen

|  |  |
| --- | --- |
| Name | Gegner Spawnen |
| Beschreibung | Gegner spawnt kurz außerhalb des sichtbaren Bereiches und sucht sich den nächsten Spieler als Ziel |
| Akteur | Gegner (alle Typen) |
| Vorbedingung | - |
| Nachbedingung | Gegner beginnt Angriff auf den nächsten Spieler |

|  |  |
| --- | --- |
| Name | Gegner sucht Ziel |
| Beschreibung | Gegner entscheidet im Sekundentakt neu welcher Spieler näher an ihm ist und wechselt das Ziel. |
| Akteur | Gegner |
| Vorbedingung | Gegner gespawnt |
| Nachbedingung | Ziel ausgewählt |

|  |  |
| --- | --- |
| Name | Gegner Bewegung |
| Beschreibung | Gegner sucht sich einen Pfad zu seinem Ziel und passt den Pfad entsprechend der Ziehlauswahl an |
| Akteur | Gegner (alle Typen) |
| Vorbedingung | Es wird gerad kein Angriff ausgeführt |
| Nachbedingung | - |

|  |  |
| --- | --- |
| Name | Gegner Bewegung |
| Beschreibung | Gegner sucht sich einen Pfad zu seinem Ziel doppelt so schnell und passt den Pfad entsprechend der Ziehlauswahl an |
| Akteur | Gegner (Typ 2) |
| Vorbedingung | Es wird gerad kein Angriff ausgeführt |
| Nachbedingung | - |

|  |  |
| --- | --- |
| Name | Gegner angriff |
| Beschreibung | Wenn der Gegner einen Spieler erreicht hat, beginnt er mit seiner Angriffsanimation. Berührt seine Hitbox die Hurtbox des Spielers verliert der Spieler ein Ficken |
| Akteur | Gegner (alle Typen) |
| Vorbedingung | Hit und Hurt box berühren sich |
| Nachbedingung | Leben des Spielers verringert sich um 1 Ficken |

|  |  |
| --- | --- |
| Name | Gegner angriff |
| Beschreibung | Wenn der Gegner einen Spieler erreicht hat, beginnt er mit seiner Angriffsanimation. Berührt seine Hitbox die Hurtbox des Spielers verliert der Spieler ein halbes Ficken |
| Akteur | Gegner (Typ 2) |
| Vorbedingung | Hit und Hurt box berühren sich |
| Nachbedingung | Leben des Spielers verringert sich um einhalb Ficken |

|  |  |
| --- | --- |
| Name | Gegner angegriffen |
| Beschreibung | Wenn die Hitbox vom Spieler die Hurtbox vom Gegner berührt, verliert er entsprechend dem Angriff Leben und geht in eine „getroffen“ Animation |
| Akteur | Gegner (Typ 2) |
| Vorbedingung | Hit und Hurt box berühren sich |
| Nachbedingung | Leben des Spielers verringert sich um einhalb Ficken |

|  |  |
| --- | --- |
| Name | Gegner stirbt |
| Beschreibung | Wenn das Leben eines Gegners auf 0 fällt, geht er in eine Sterbeanimation und verschwindet nach kurzer Zeit vom Bildschirm. Und hat eine Chance ein Herz oder Munition fallen zu lassen. |
| Akteur | Gegner (Typ 1) |
| Vorbedingung | Gegner Leben auf 0 |
| Nachbedingung | Gegner aus dem Spiel entfernt  Spieler erhält 50 Punkte |

|  |  |
| --- | --- |
| Name | Gegner stirbt |
| Beschreibung | Wenn das Leben eines Gegners auf 0 fällt, geht er in eine Sterbeanimation und verschwindet nach kurzer Zeit vom Bildschirm. Und hat eine Chance ein Herz oder Munition fallen zu lassen. |
| Akteur | Gegner (Typ 2) |
| Vorbedingung | Gegner Leben auf 0 |
| Nachbedingung | Gegner aus dem Spiel entfernt  Spieler erhält 75 Punkte |

|  |  |
| --- | --- |
| Name | Spieler stirbt |
| Beschreibung | Wenn alle Spieler tot sind, feiern die Zombies ein fröhliches Fest und laden ihre ganze Verwandtschaft ein. |
| Akteur | Gegner (alle Typen) |
| Vorbedingung | Spieler Leben auf 0 |
| Nachbedingung | Abspann (Game Over) |