Use Case Tabellen

|  |  |
| --- | --- |
| Name | Spieler bewegen |
| Beschreibung | Mit den Tasten „WASD“ (1. Spieler) oder den Pfeiltasten (2. Spieler) können die Spieler bewegt werden. Sie können in Richtung der X-Achse sowie der Y-Achse bewegt werden. Bewegungen werden Animiert dargestellt. Sie bewegen sich mit 2. Speed. |
| Akteur | Spieler 1 und 2 |
| Vorbedingung | Spieler schlägt gerade nicht zu |
| Nachbedingung | - |

|  |  |
| --- | --- |
| Name | Spieler springen |
| Beschreibung | Mit der Leertaste (1. Spieler) und der „Num 0“ Taste (2.Spieler) springen die Spieler. Während dem Springen können sie auch mit den Bewegungstasten bewegt werden. Der Fernkampf ist auch während dem Sprung möglich. Springen erkennt man entsprechend der Animation. |
| Akteur | Spieler 1 und 2 |
| Vorbedingung | Spieler schlägt gerade nicht zu |
| Nachbedingung | - |

|  |  |
| --- | --- |
| Name | Spieler Schlagattacke |
| Beschreibung | Spieler können mit den Fäusten schlagen. Entprechend der „F“ Taste (1. Spieler) oder der „Num4“ Taste werden Schlaganimationen durchgeführt. Es ensteht eine Schlagfrequenz aus drei Schlägen. Die ersten beiden Schläge ( halbes Herz) sind normal stark der dritte Schlag ist der Stärkste ( 1 Herz ). Die Schlagtaste muss schnell genug gedrückt werden um die Kombo auszuführen. Wird die Kombo nicht zu Ende geführt, wird die Schlagfrequenz resettet. |
| Akteur | Spieler 1 und 2 |
| Vorbedingung | Spieler ist gerade nicht im Sprung |
| Nachbedingung | - |

|  |  |
| --- | --- |
| Name | Spieler Fernkampf |
| Beschreibung | Mit der Fernkampftaste der entsprechenden Spieler werden Schüsse abgefeuert. Die Spieler schießen mit Pistolen. Die Schüsse werden geradlinig der X-Achse abgefeuert (Ursprung vom Spieler). Schüsse ziehen ein halbes Herz ab. |
| Akteur | Spieler 1 und 2 |
| Vorbedingung | Munition muss vorhanden sein. |
| Nachbedingung | Munition verringert sich um 1. |

|  |  |
| --- | --- |
| Name | Spieler berührt unteren Rand des Bildschirms |
| Beschreibung | Wenn sich der Spieler am unteren Rand des Bildschirms befindet kann er nicht mehr weiter runter gehen. |
| Akteur | Spieler 1 und 2 |
| Vorbedingung | Spieler muss sich am unteren Rand befinden |
| Nachbedingung | Die Möglichkeit weiter nach unten zu gehen wird blockiert. |

|  |  |
| --- | --- |
| Name | Spieler am oberen Rand des Weges |
| Beschreibung | Wenn sich der Spieler oberen Rand des Weges befindet kann er nicht mehr weiter hoch gehen. |
| Akteur | Spieler 1 und 2 |
| Vorbedingung | Spieler muss sich am oberen Rand des Weges befinden |
| Nachbedingung | Die Möglichkeit weiter nach oben zu gehen wird blockiert. |

|  |  |
| --- | --- |
| Name | Spieler wird vom Gegner TYP 1 getroffen |
| Beschreibung | Ein Gegner schlägt den Spieler mit einer Animation. Der Spieler reagiert nachdem er getroffen wurde auch mit einer Animation. Der Spieler kann für 0,5 Sekunden nicht mehr reagieren. |
| Akteur | Spieler 1 und 2 |
| Vorbedingung | Gegnerische Hitbox trifft Spielerische Hurtbox |
| Nachbedingung | Spieler verliert entsprechend des Gegnerangriffs Herzen. |

|  |  |
| --- | --- |
| Name | Spieler wird vom Gegner TYP 2 getroffen |
| Beschreibung | Ein Gegner schlägt den Spieler mit einer Animation. Der Spieler reagiert nachdem er getroffen wurde auch mit einer Animation. Der Spieler kann für 0,5 Sekunden nicht mehr reagieren. |
| Akteur | Spieler 1 und 2 |
| Vorbedingung | Gegnerische Hitbox trifft Spielerische Hurtbox |
| Nachbedingung | Spieler verliert entsprechend des Gegnerangriffs Herzen. |

|  |  |
| --- | --- |
| Name | Spieler wird vom Gegner TYP 3 getroffen |
| Beschreibung | Ein Gegner schlägt den Spieler mit einer Animation. Der Spieler reagiert nachdem er getroffen wurde auch mit einer Animation. Der Spieler kann für 0,5 Sekunden nicht mehr reagieren. |
| Akteur | Spieler 1 und 2 |
| Vorbedingung | Gegnerische Hitbox trifft Spielerische Hurtbox |
| Nachbedingung | Spieler verliert entsprechend des Gegnerangriffs Herzen. |

|  |  |
| --- | --- |
| Name | Spieler greift Gegner mit Schlag An |
| Beschreibung | Ein Spieler kann einen Gegner, sofern nah genug den Gegner angreifen. |
| Akteur | Spieler 1 und 2 |
| Vorbedingung | Spielerische Hitbox trifft gegnerische Hurtbox |
| Nachbedingung | Gegner verliert Herzen entsprechend der Schlagkraft des Spielers |

|  |  |
| --- | --- |
| Name | Spieler greift Gegner mit Fernkampf An |
| Beschreibung | Spieler schießt mit der Fernkampfwaffe und die Munition fliegt horizontal. |
| Akteur | Spieler 1 und 2 |
| Vorbedingung | Schuss Hitbox trifft gegnerische Hurtbox |
| Nachbedingung | Gegner verliert halbes Herz. |

|  |  |
| --- | --- |
| Name | Spieler rennt zu dem rechten Rand des Bildschirms, während einer Sequenz. |
| Beschreibung | Während einer Kampfsequenz kann nicht über dem rechten Rand hinaus gerannt werden. |
| Akteur | Spieler 1 und 2 |
| Vorbedingung | Spieler befindet sich am rechten Rand |
| Nachbedingung | Bildschirm bewegt sich nicht. |

|  |  |
| --- | --- |
| Name | Spieler rennt zu dem rechten Rand des Bildschirms, außerhalb einer Sequenz. |
| Beschreibung | Wenn eine Sequenz vorbei ist, kann nach rechts gelaufen werden bis eine nächste Sequenz beginnt. |
| Akteur | Spieler 1 und 2 |
| Vorbedingung | Spieler befindet sich am rechten Rand |
| Nachbedingung | Bildschirm bewegt sich nach rechts. |

|  |  |
| --- | --- |
| Name | Spieler rennt zu dem rechten Rand des Bildschirms, außerhalb einer Sequenz. |
| Beschreibung | Wenn eine Sequenz vorbei ist, kann nach rechts gelaufen werden bis eine nächste Sequenz beginnt. |
| Akteur | Spieler 1 und 2 |
| Vorbedingung | Spieler befindet sich am rechten Rand |
| Nachbedingung | Bildschirm bewegt sich nach rechts. |

|  |  |
| --- | --- |
| Name | Spieler verliert alle Herzen |
| Beschreibung | Wenn ein Spieler alle Herzen verliert, dann kommt eine Todesanimation. Der Spieler kann dann 3 Sekunden keine Eingaben mehr machen. Er taucht dann wieder auf und ist für weiter 3 Sekunden unsterblich. Der Spieler blinkt während er unsterblich ist. |
| Akteur | Spieler 1 und 2 |
| Vorbedingung | Spieler muss noch Leben besitzen |
| Nachbedingung | Spieler verliert 1 Leben. |

|  |  |
| --- | --- |
| Name | Spieler verliert alle Leben |
| Beschreibung | Wenn ein Spieler alle Leben verliert kann der Spieler keine Eingaben machen und kann auch nicht mehr mitspielen |
| Akteur | Spieler 1 und 2 |
| Vorbedingung | Spieler hat 0 Leben |
| Nachbedingung | Spieler kann keine Eingaben mehr machen. |

|  |  |
| --- | --- |
| Name | Spieler erhält Munition |
| Beschreibung | Ein Gegner kann Munition fallen lassen und diese können vom Spieler aufgehoben werden. ( Keine Animation ) |
| Akteur | Spieler 1 und 2 |
| Vorbedingung | Spieler befindet sich über der Munition |
| Nachbedingung | Spieler erhält 6 Munition. |

|  |  |
| --- | --- |
| Name | Spieler erhält Herz |
| Beschreibung | Ein Gegner kann Herz fallen lassen und diese können vom Spieler aufgehoben werden. ( Keine Animation ) |
| Akteur | Spieler 1 und 2 |
| Vorbedingung | Spieler befindet sich über dem Herz |
| Nachbedingung | Spieler erhält 1 Herz. Max 5. |