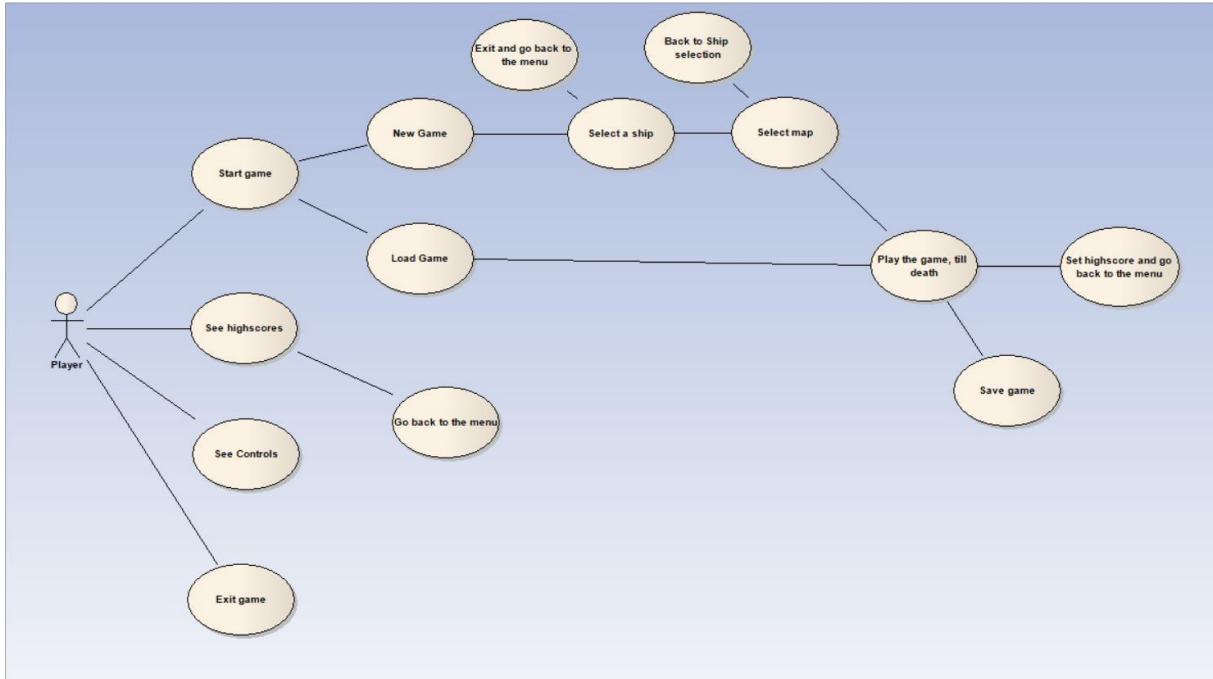


Rogue OnE

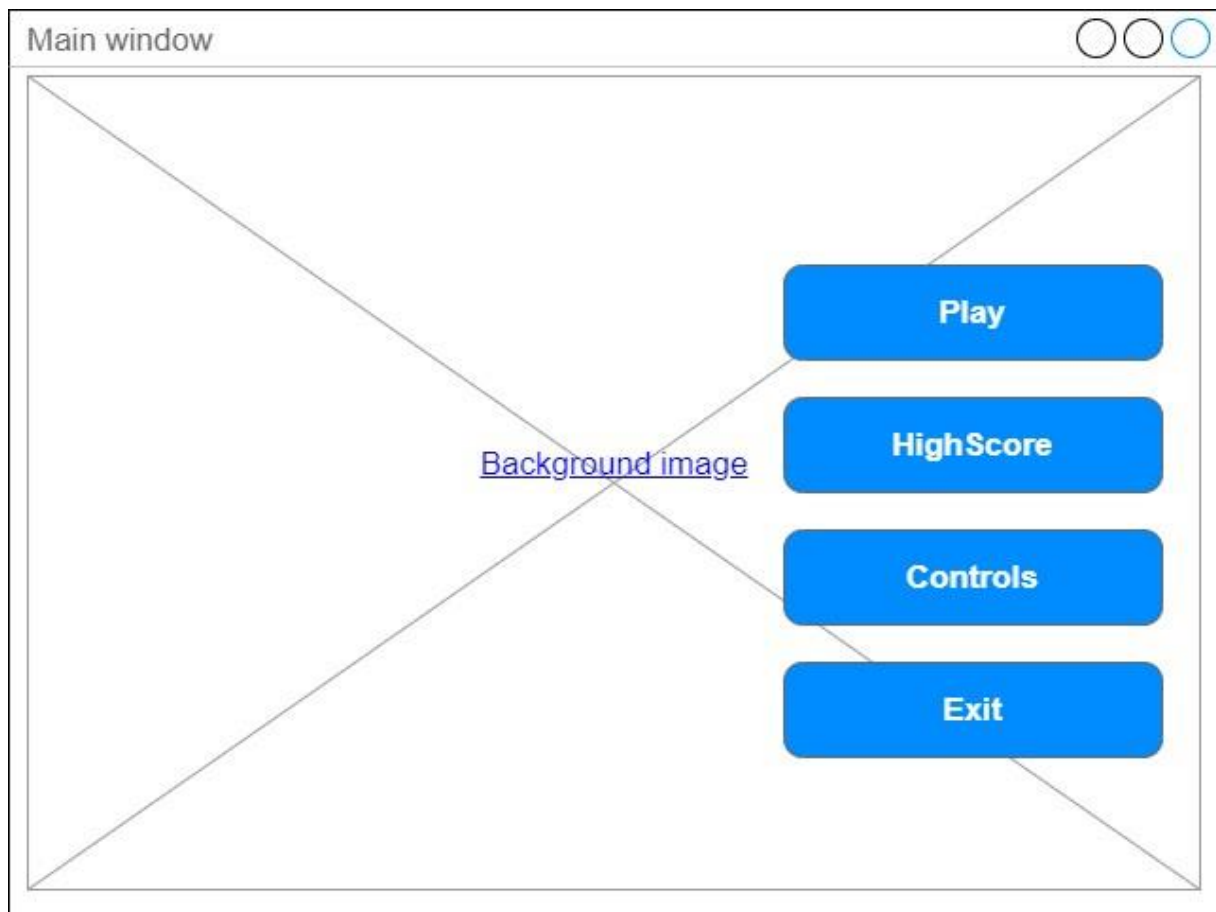
Gerőcs Attila
LA_03

Use Case



Wireframe

Főmenü: A főmenüben lehetőségünk van új játékot kezdeni, megtekinteni korábban elért pontszámokat, megtekinteni az irányítást és kilépni.



Űrhajó választó: Ha új játékot kezdünk, először kiválasztjuk a hajónkat. a különböző hajók megjelennek a képernyőn, alattuk a statisztikáikkal.

Power: ha egy lövésünk eltalál egy ellenséget, ennyivel csökken az élete.

Health: Ha egy ellenség eltalál minket, innen kerül levonásra a sebzés. Ha eléri a nullát a hajónk megsemmisül.

Armor: Ennyiszor spawnolunk újra, ha „Health” pontjaink nullára csökkentek. Ha „Armor” pontjaink nullára csökkentek és „Healt” pontjaink is vége a játéknak. Az „Armor” minden újraspawolás után eggyel csökken.

Speed: A hajó sebessége. Egy időegység alatt mekkora távot tesz meg a hajó.

Visszaléphetünk a főmenübe.

Ship Selection

Ship 1

Power	Value
Health	Value
Armor	Value
Speed	Value

Ship 2

Power	Value
Health	Value
Armor	Value
Speed	Value

Ship 3

Power	Value
Health	Value
Armor	Value
Speed	Value

Ship 4

Power	Value
Health	Value
Armor	Value
Speed	Value

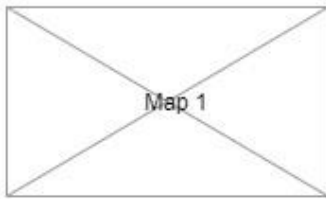
Ship 4

Power	Value
Health	Value
Armor	Value
Speed	Value

Button Text

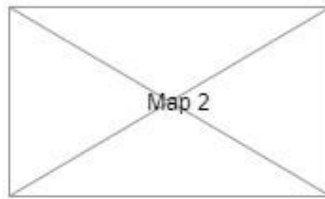
Pálya választó: Miután kiválasztottuk az űrhajónkat, kiválaszthatjuk a pályát, amin játszani szeretnénk. Visszaléphetünk az űrhajó választóba.

Select Map



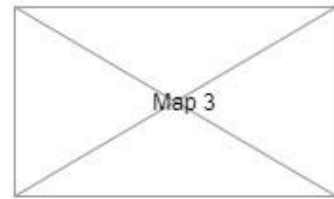
Map 1

Name



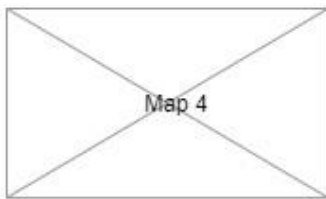
Map 2

Name



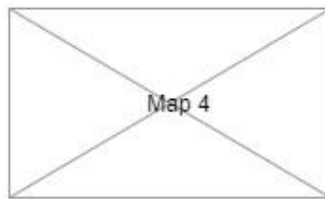
Map 3

Name



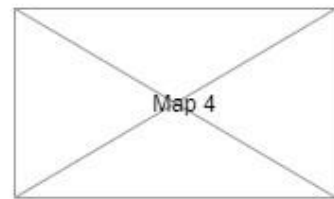
Map 4

Name



Map 4

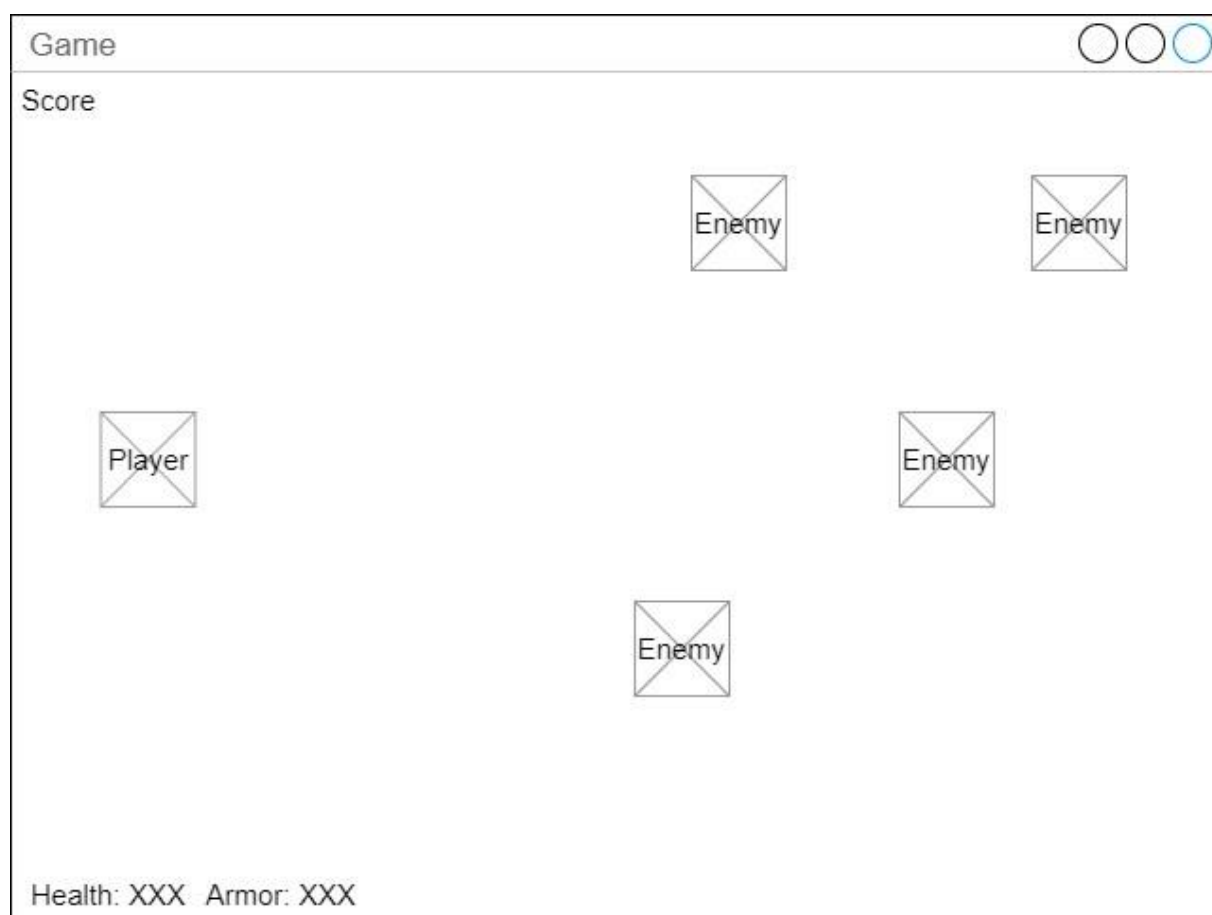
Name



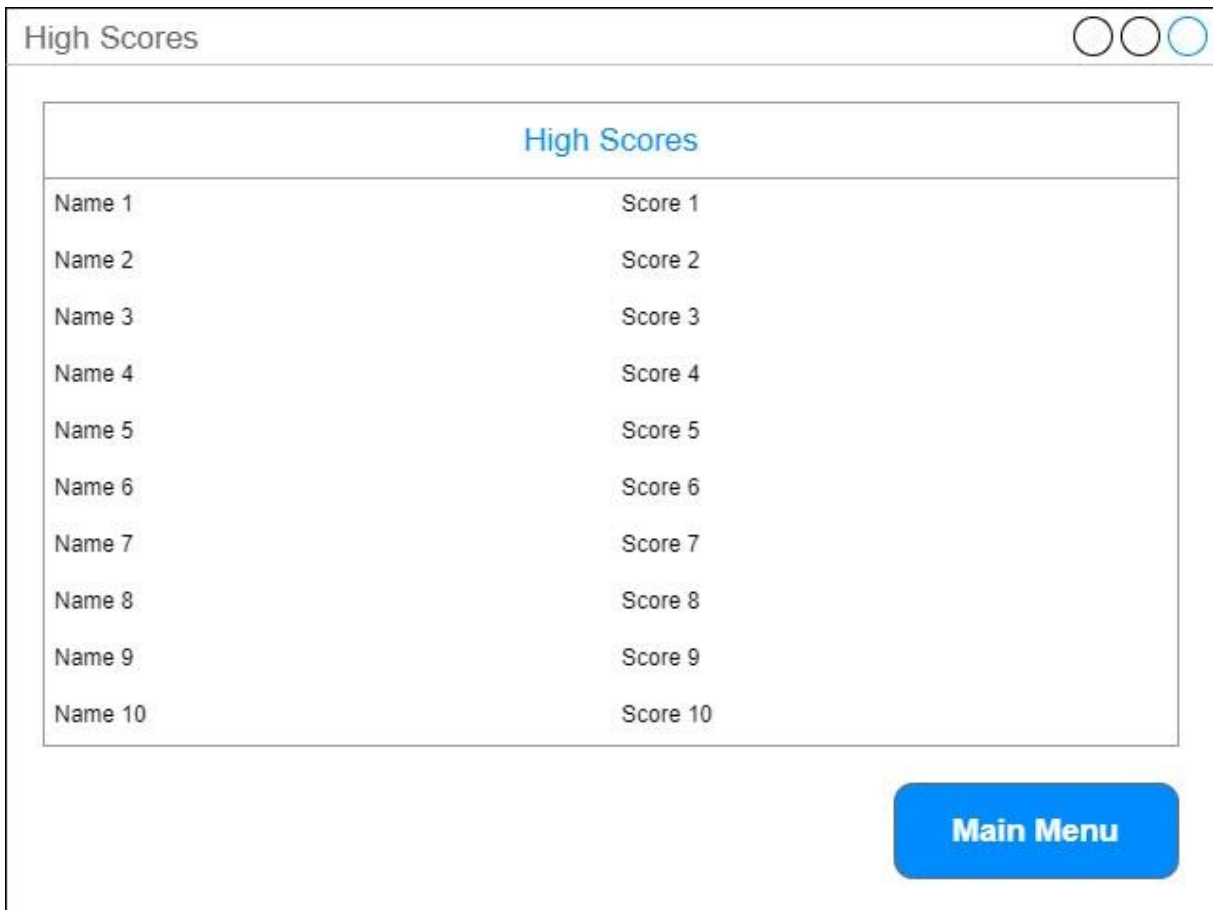
Map 4

Name

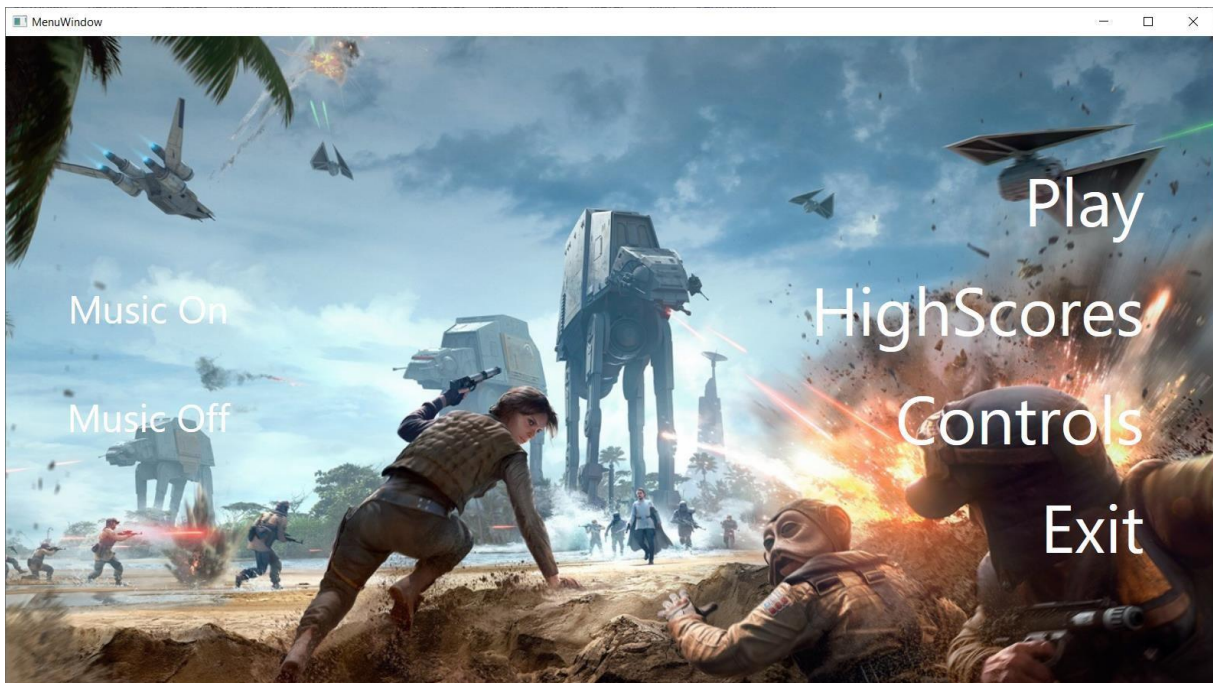
Back



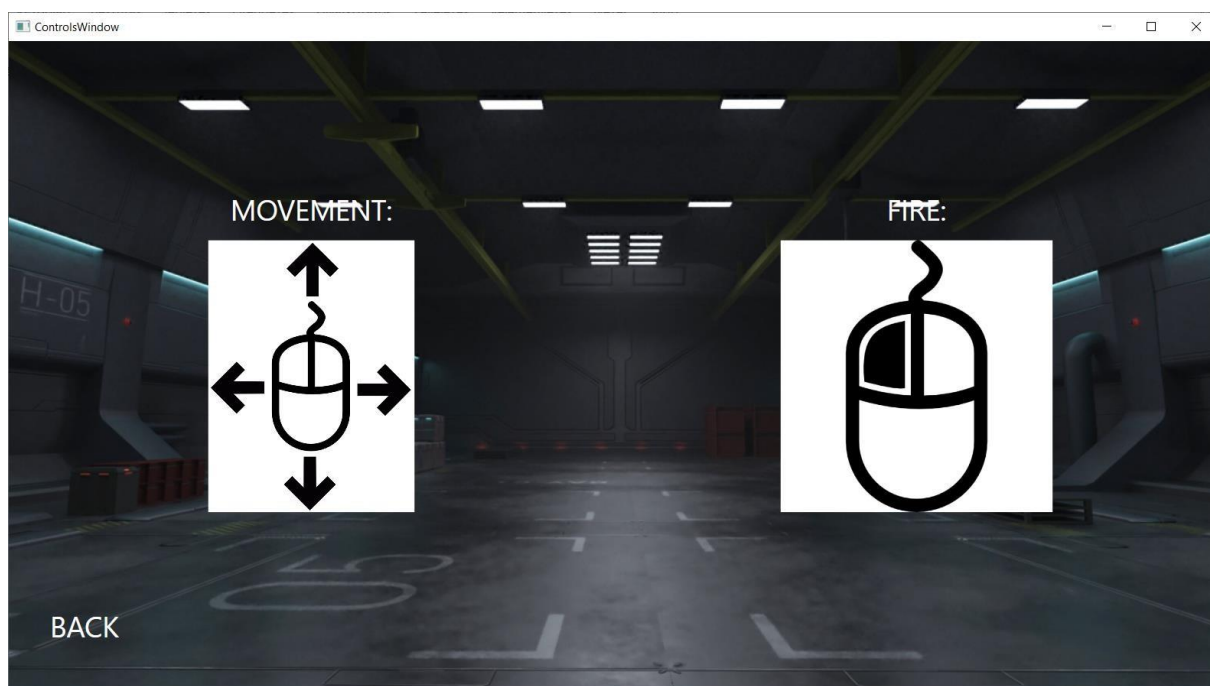
Highscore: A főmenü highscore menüpontjában láthatjuk az eddig elért legnagyobb pontszámainkat.



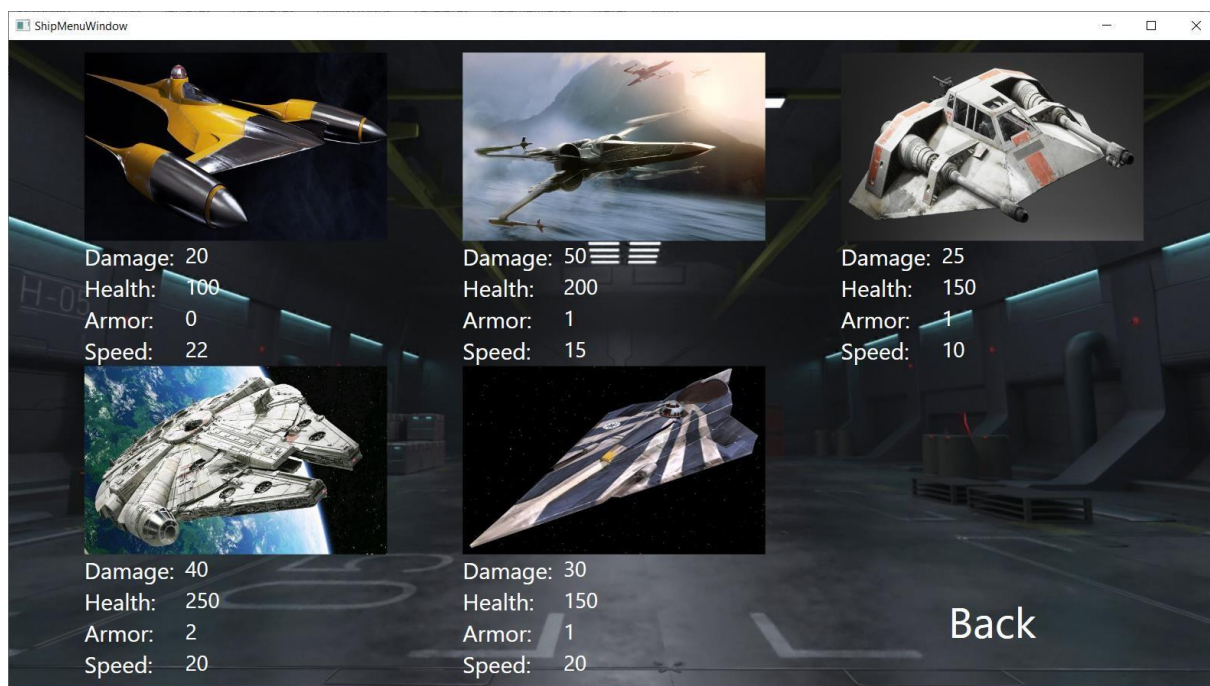
Concept Art



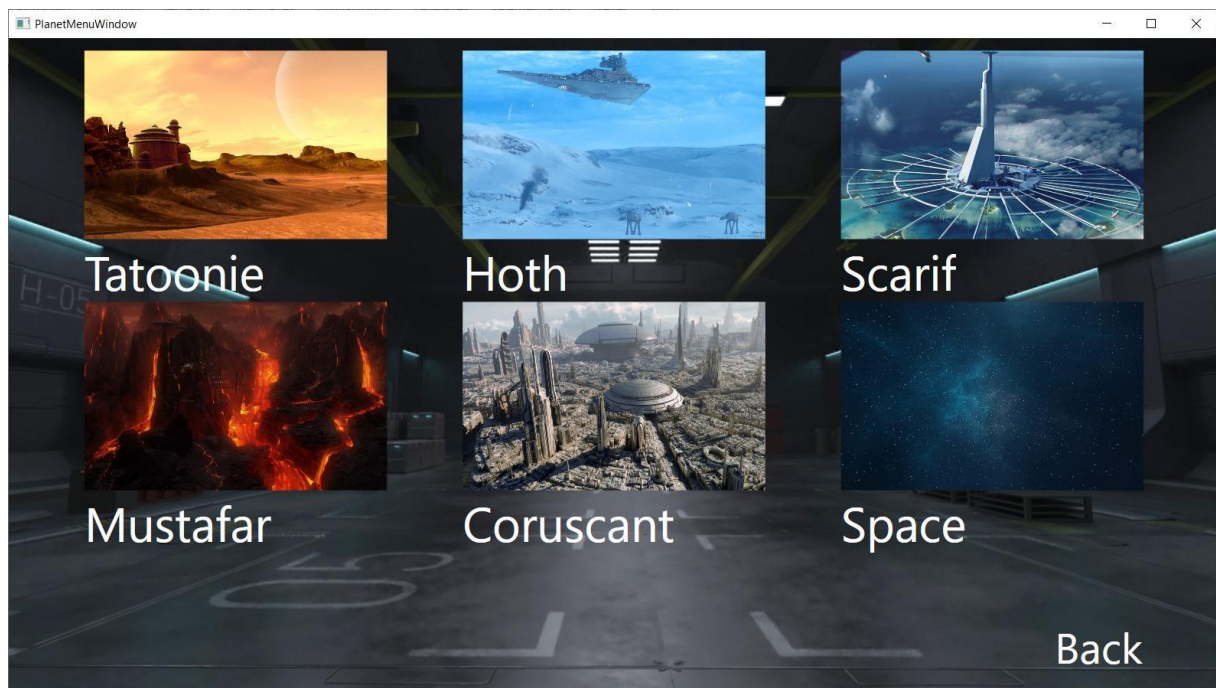
Főmenü



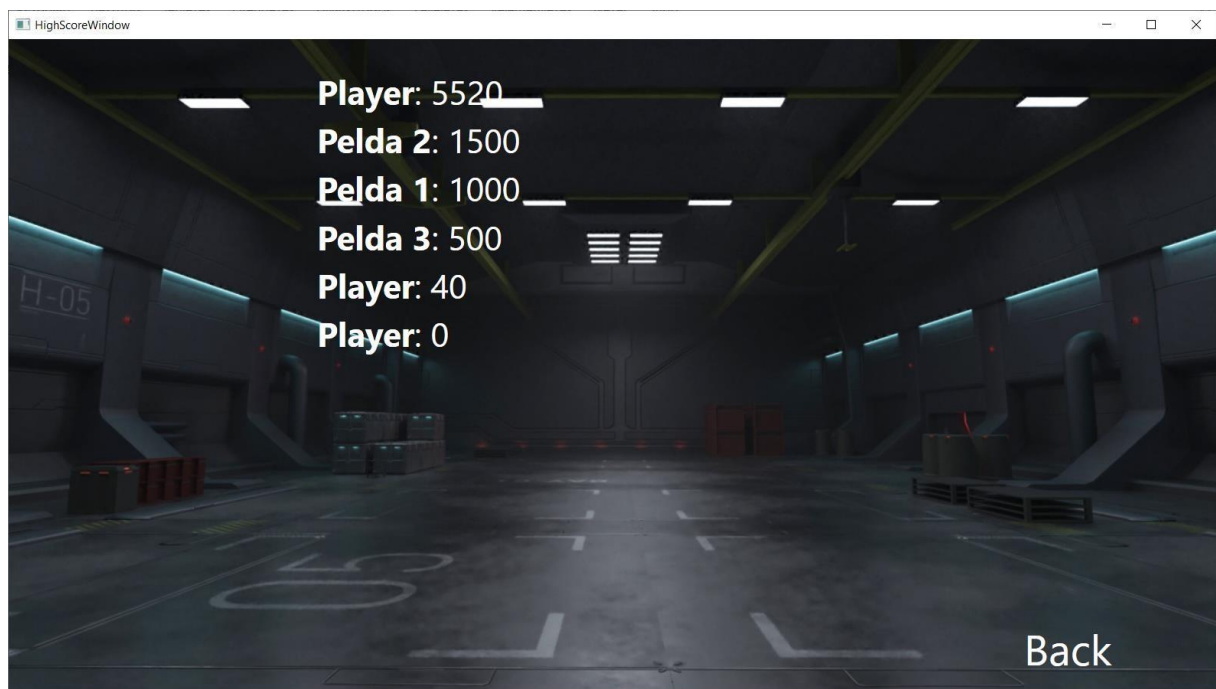
Írányítás



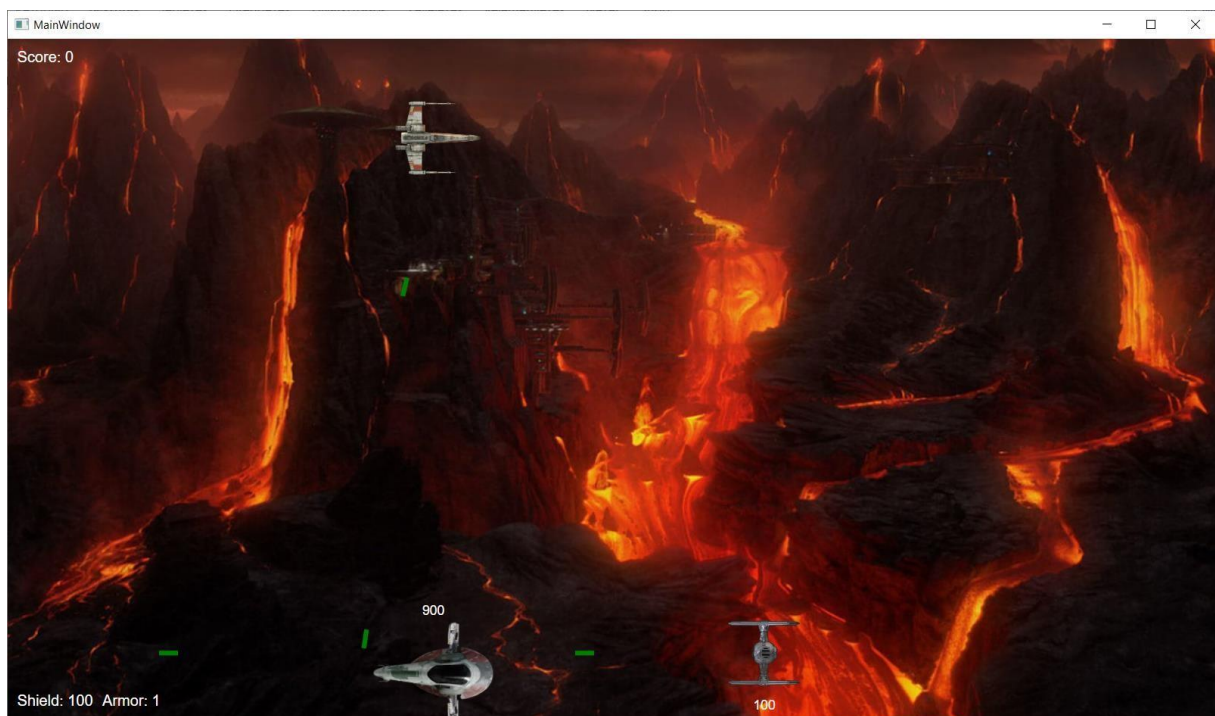
Űrhajó választás



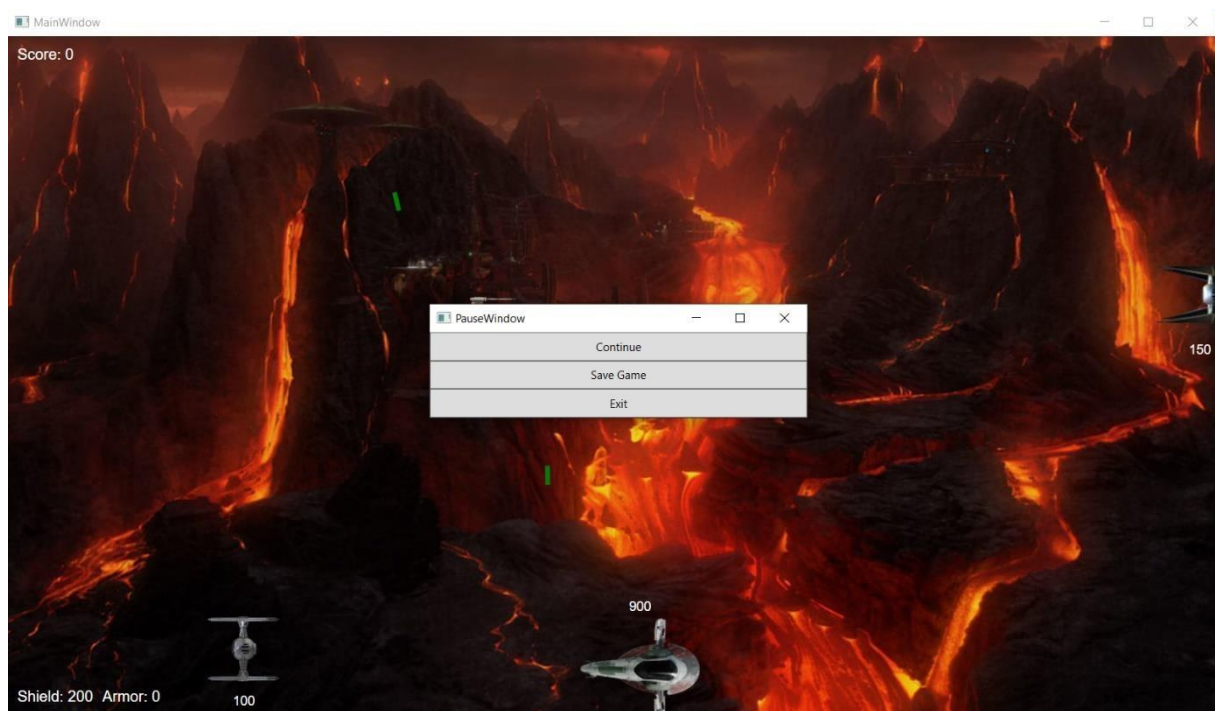
Pálya választás



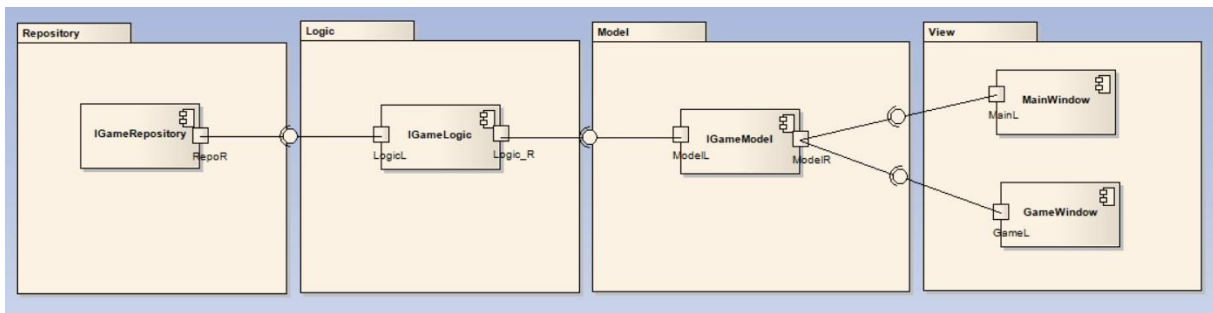
Highscore lista



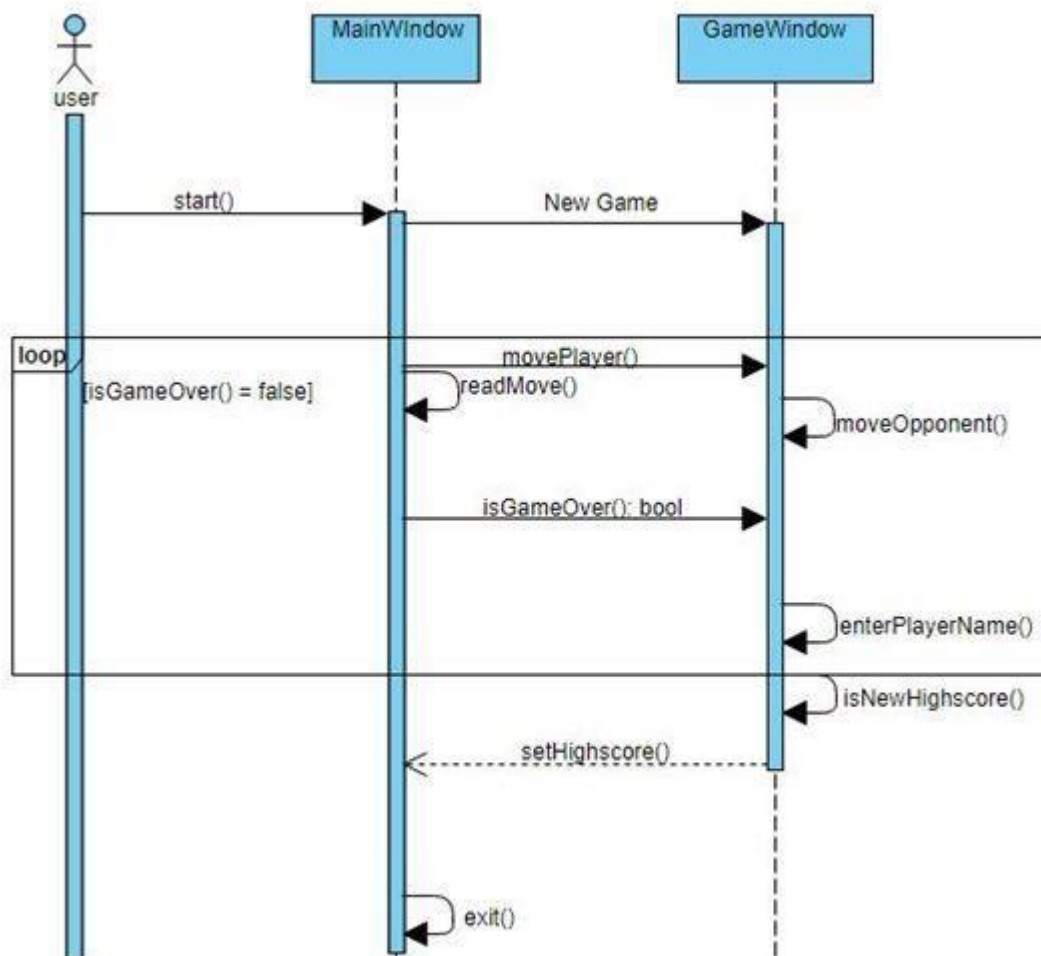
Gameplay



Szünetelt gameplay

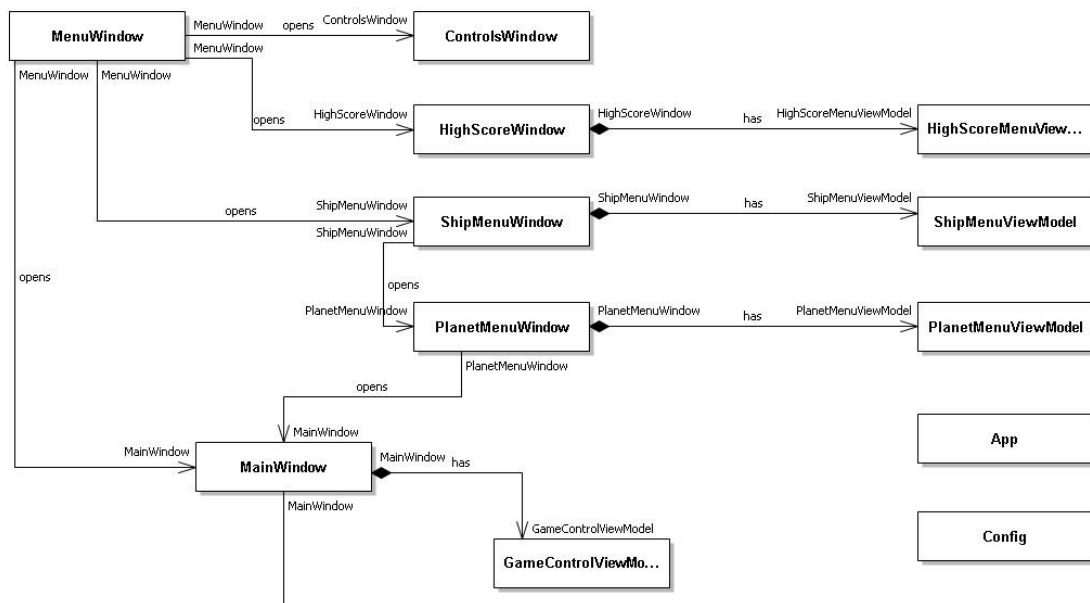


Component diagram

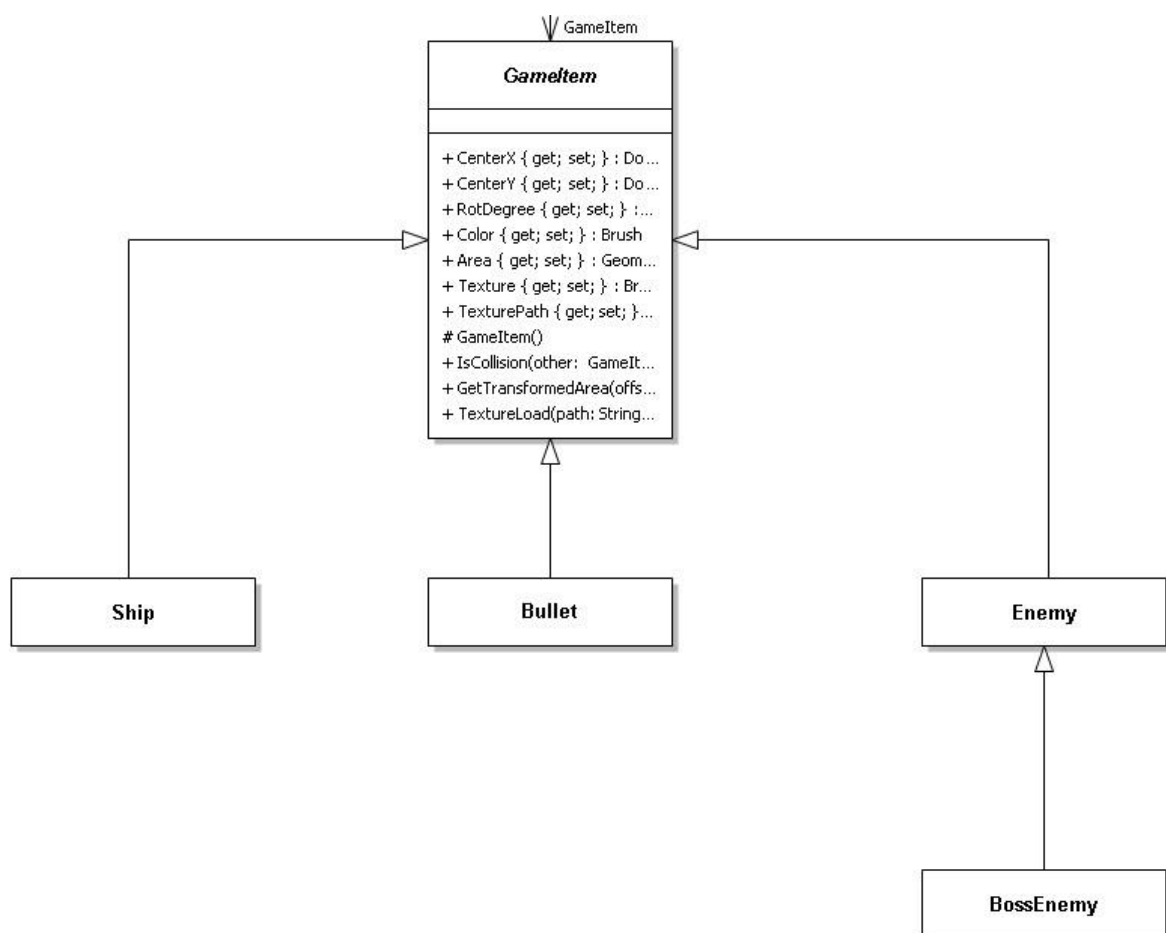


Class diagram

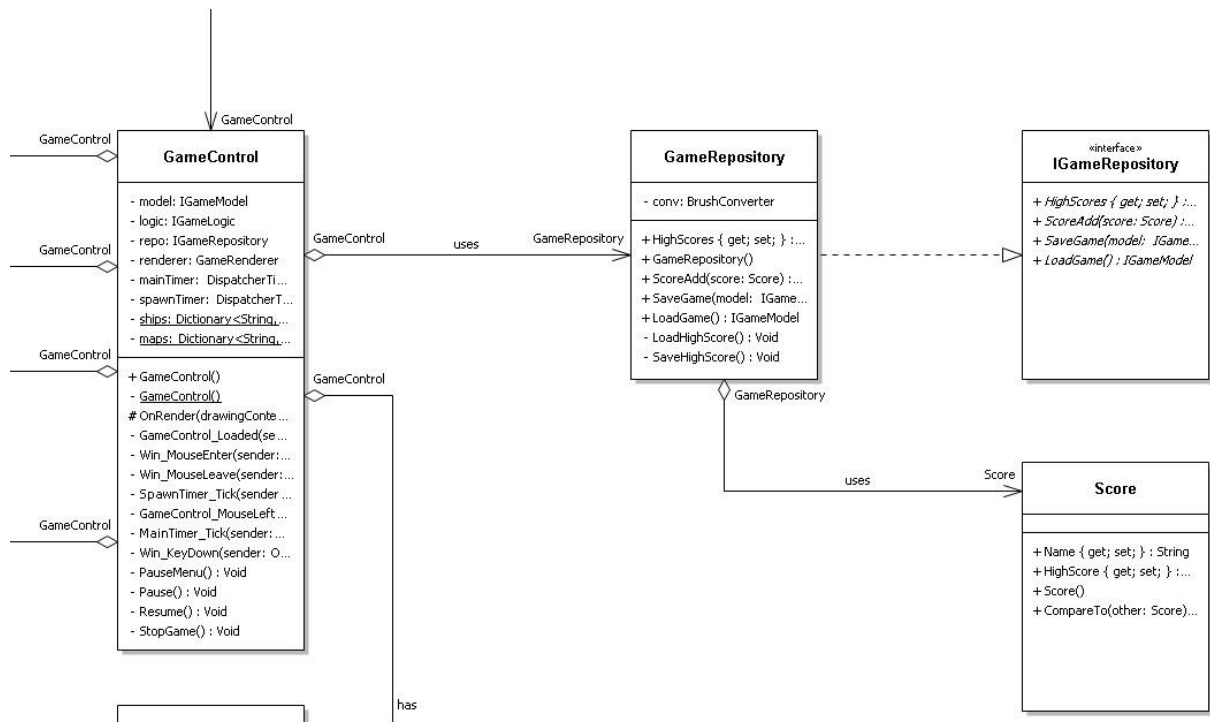




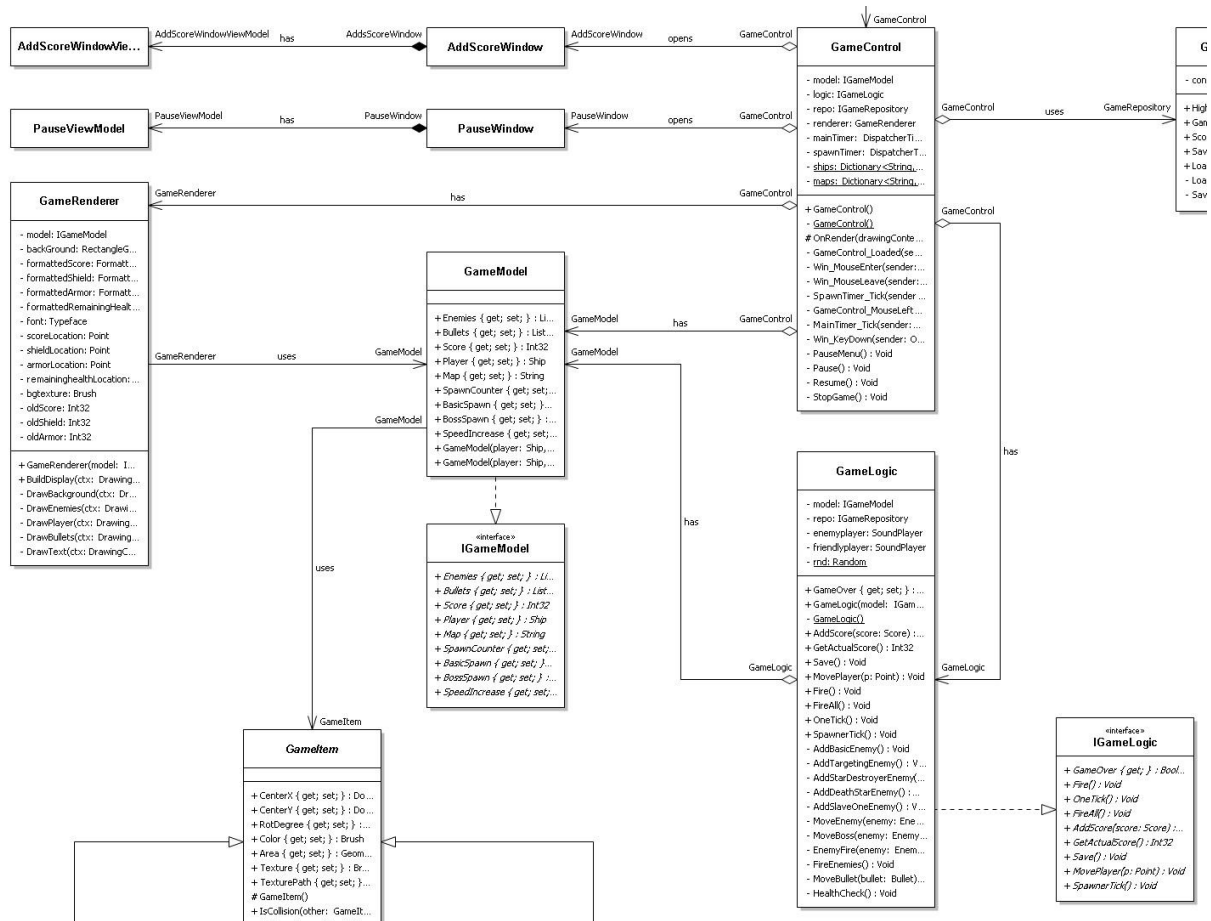
Class diagram (Menu)



Class diagram (GameItems)



Class diagram (GameRepository)



Class diagram (GameLogic)