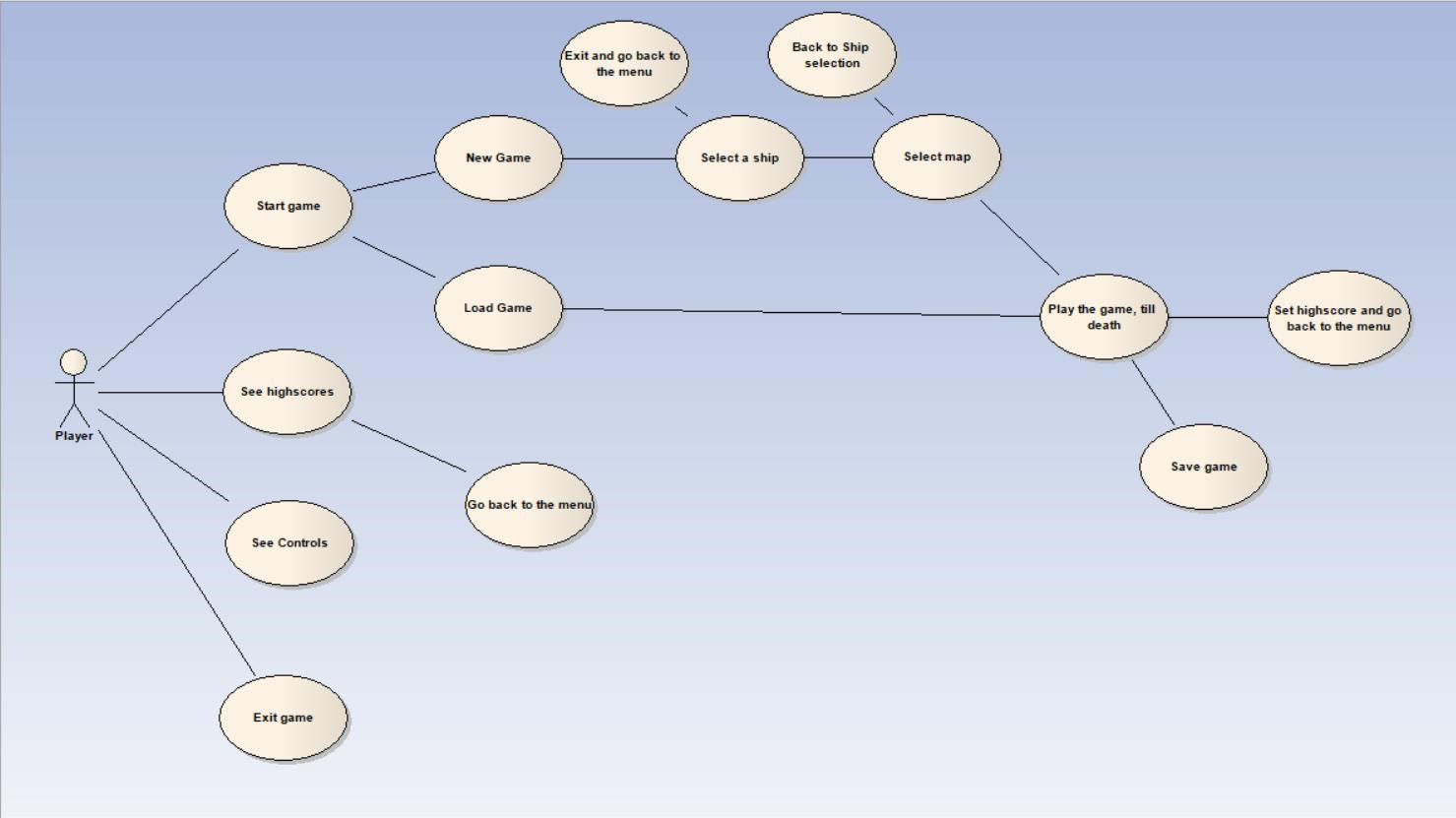
**Rogue OnE**

Gerőcs Attila

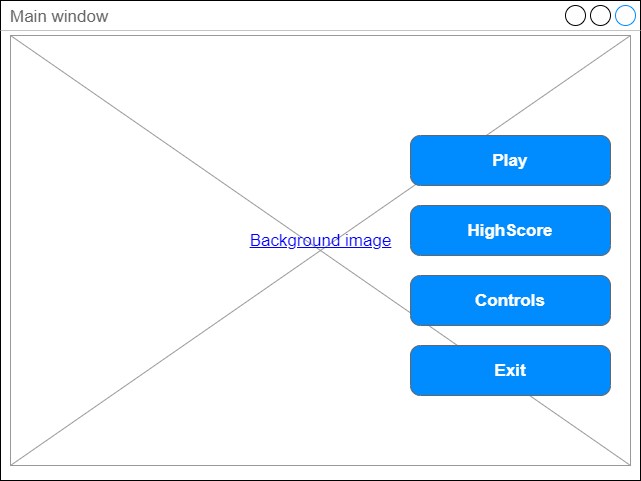
*LA\_03*

# 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.

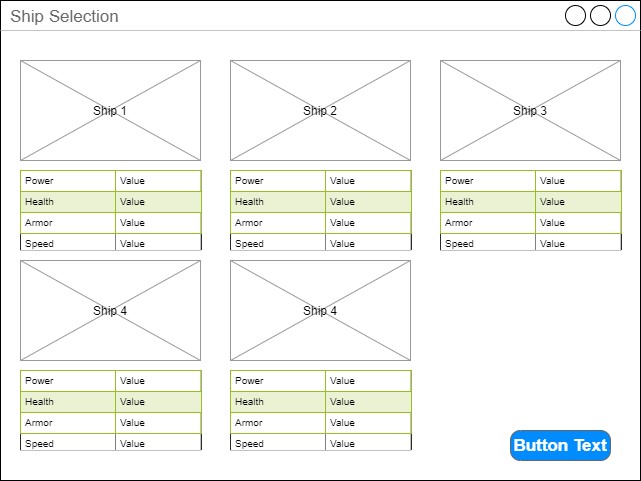
Power: ha egy lövésünk eltalál egy ellenséget, ennyivel csökken az élete.

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

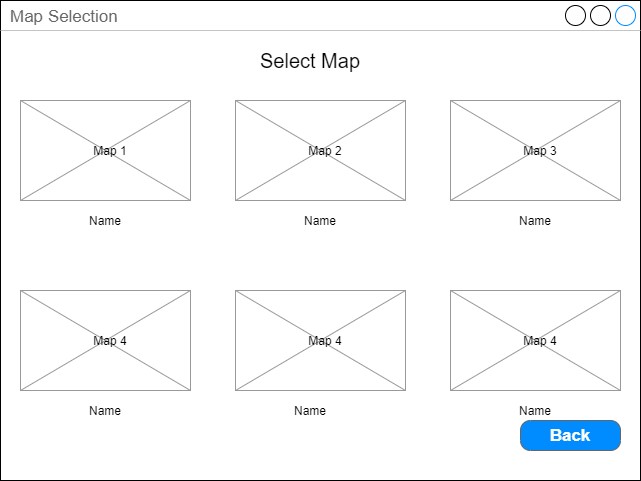
Armor: Ennyiszer spawnolunk újra, ha „Health” pontjaink nullára csökkentek. Ha „Armor” pontjaink nullára csökkentek és „Healt” pontjaink is vége a játéknak. Az „Armor” minden újraspawnolás után eggyel csökken.

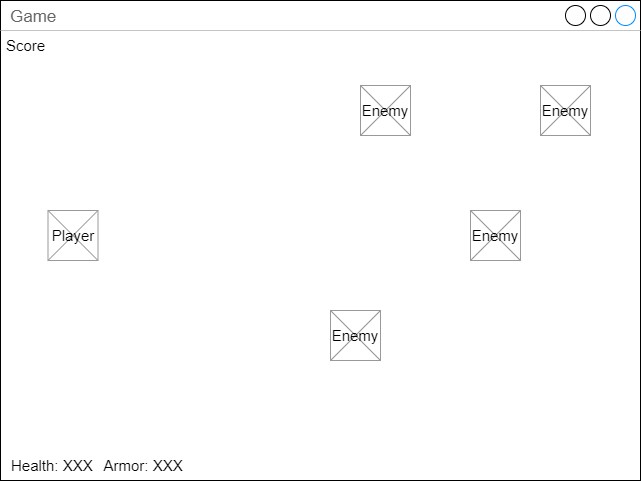
Speed: A hajó sebessége. Egy időegység alatt mekkora távot tesz meg a hajó.

Visszaléphetünk a főmenübe.

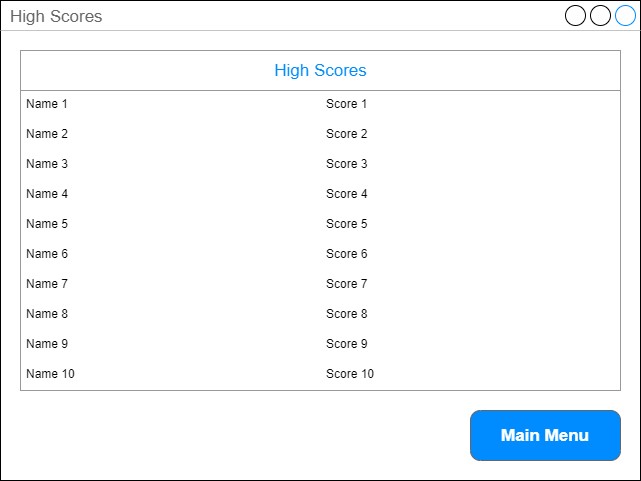


*Pálya választó:* Miután kiválasztottuk az űrhajónkat, kiválaszthatjuk a pályát, amin játszani szeretnénk. Visszaléphetünk az űrhajó választóba.

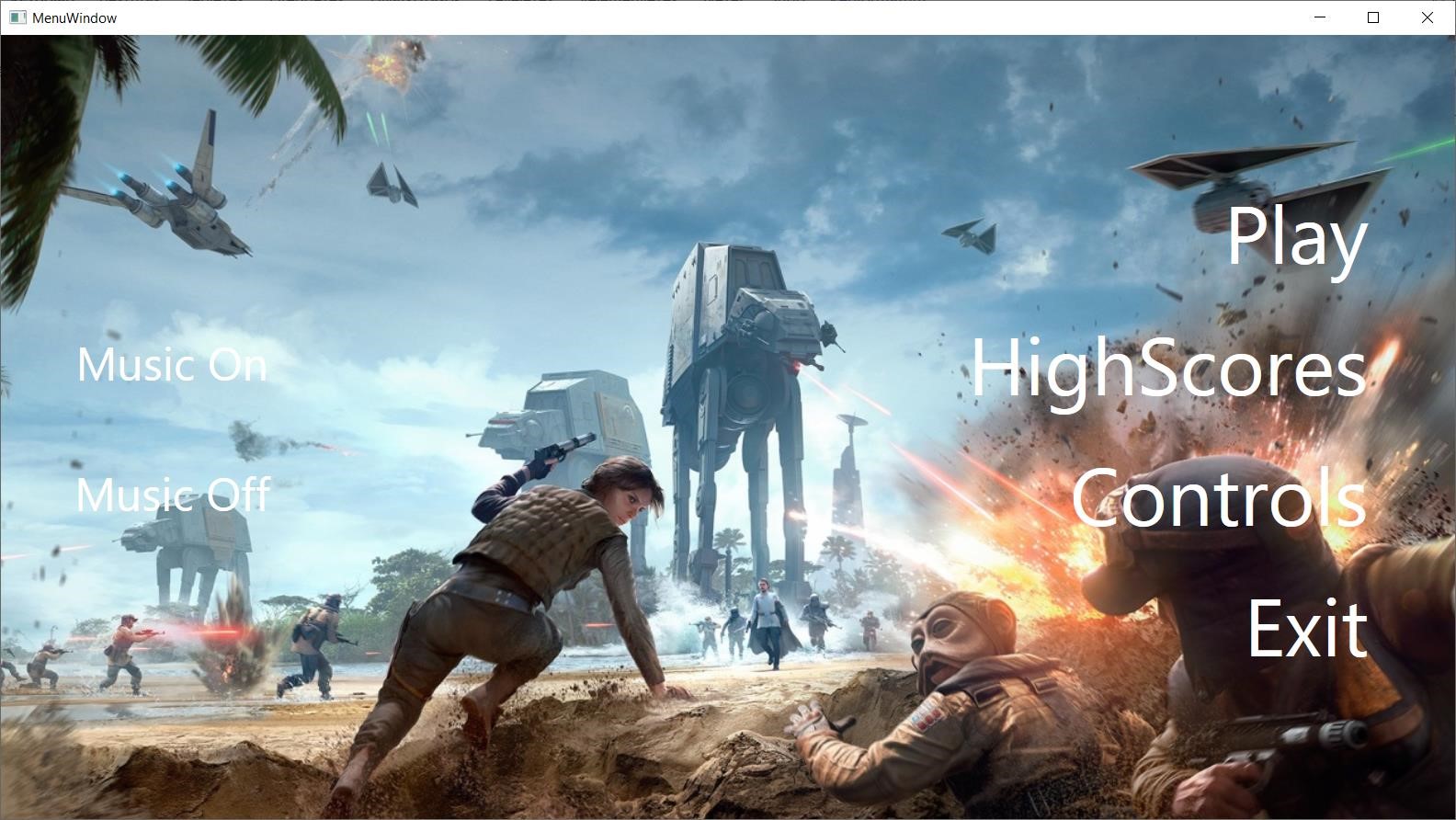




*Highscore:* A főmenü highscore menüpontjában láthatjuk az eddig elért legnagyobb pontszámainkat.



# Concept Art



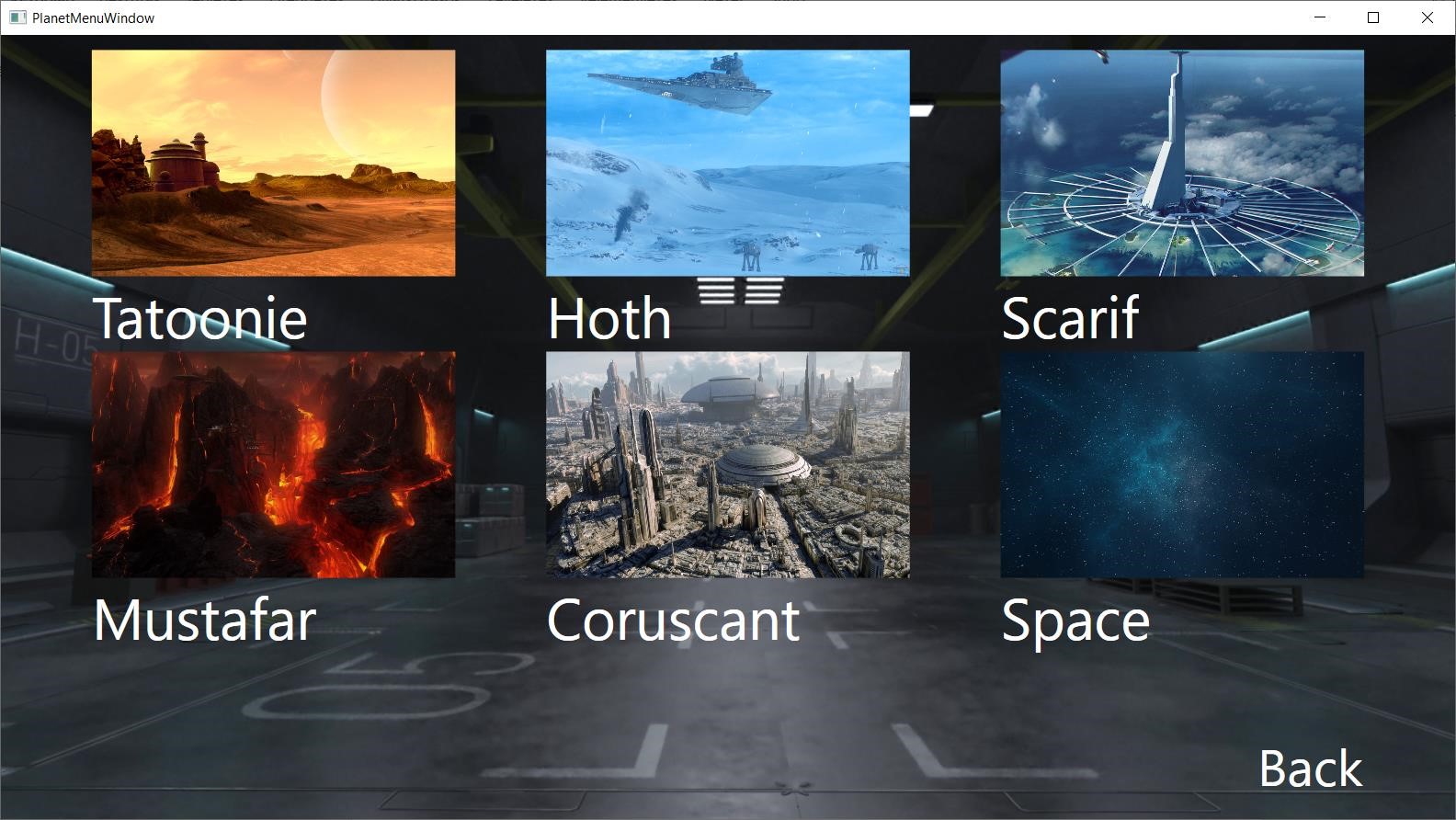
## Főmenü



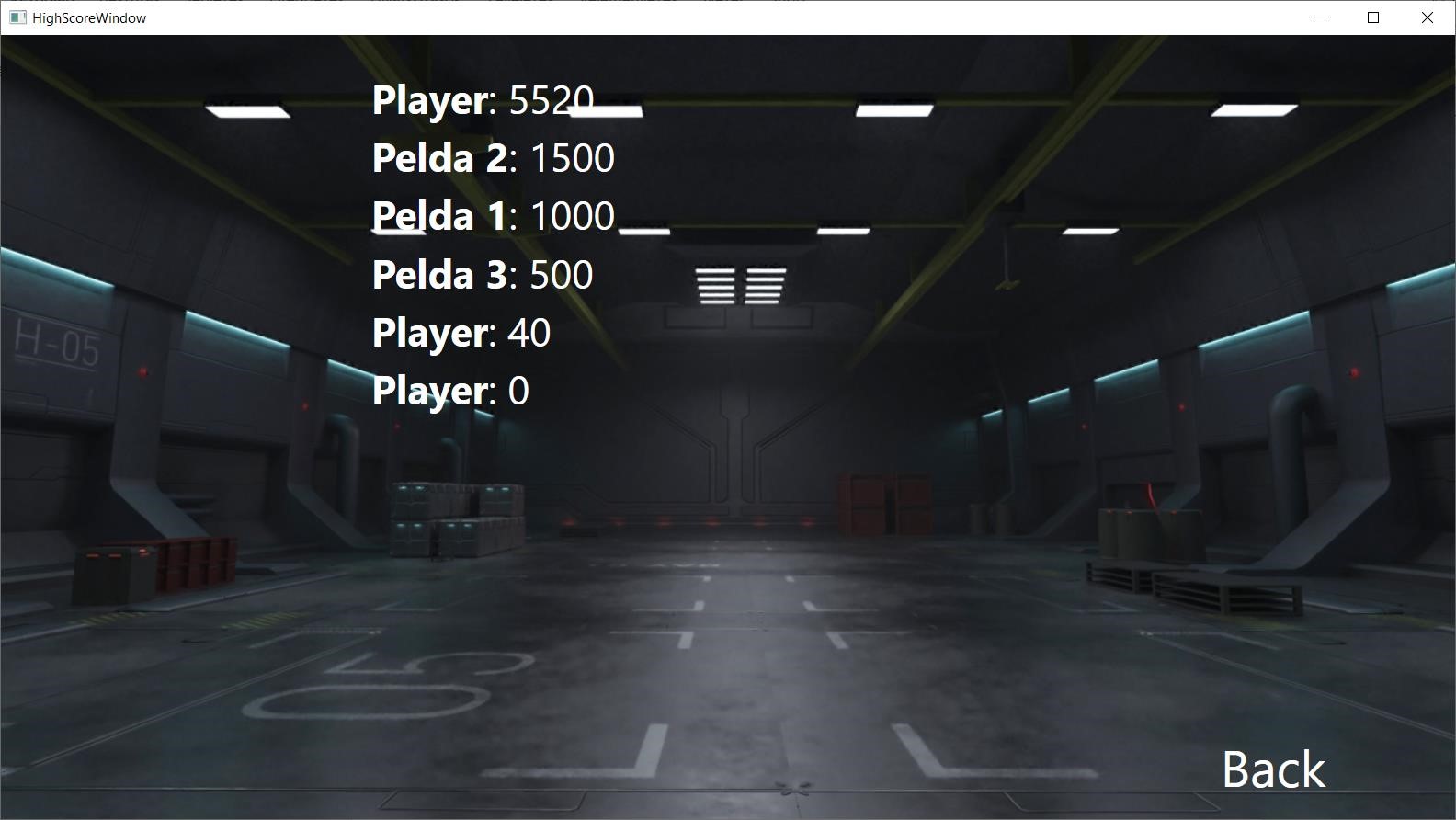
## Irányítás



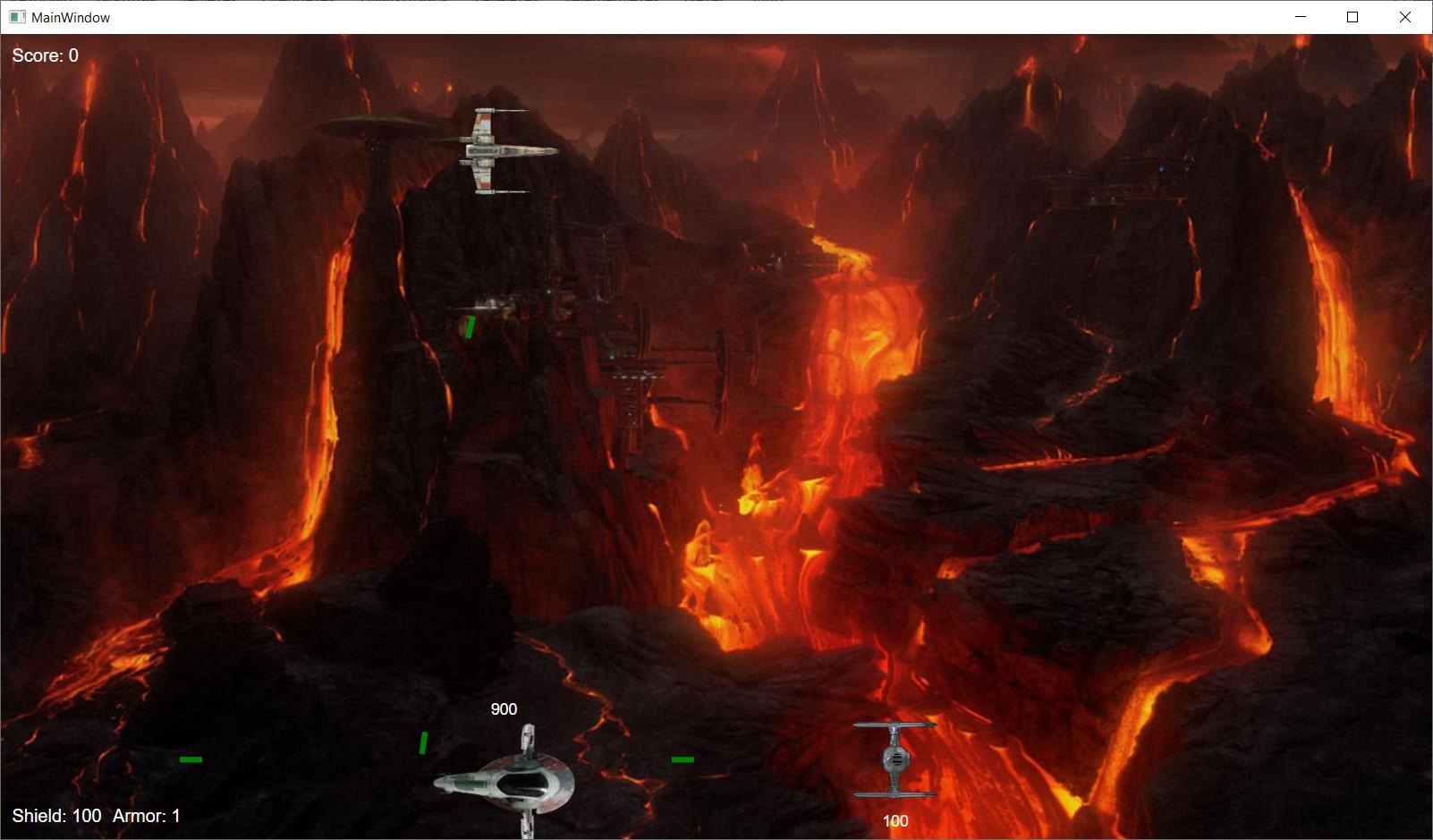
## Űrhajó választás



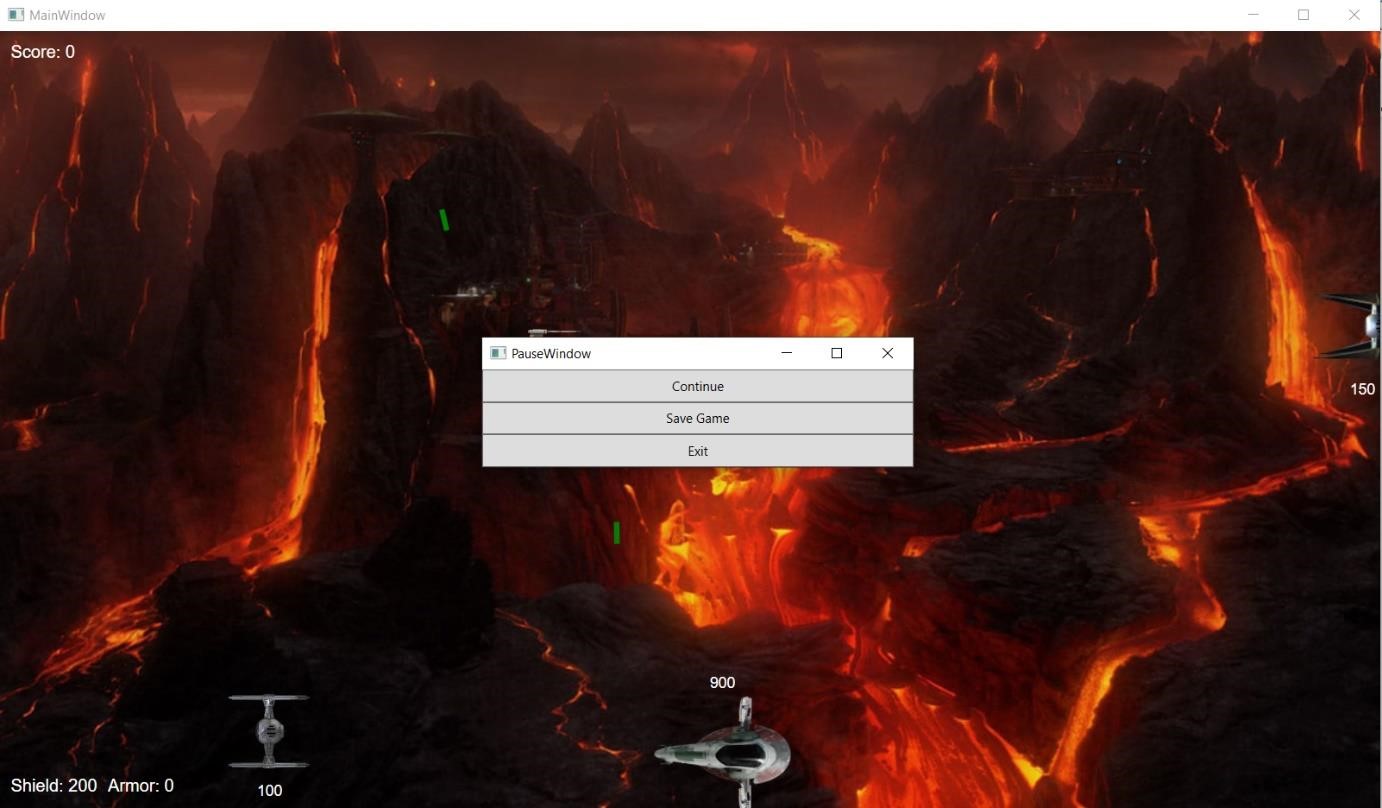
## Pálya választás



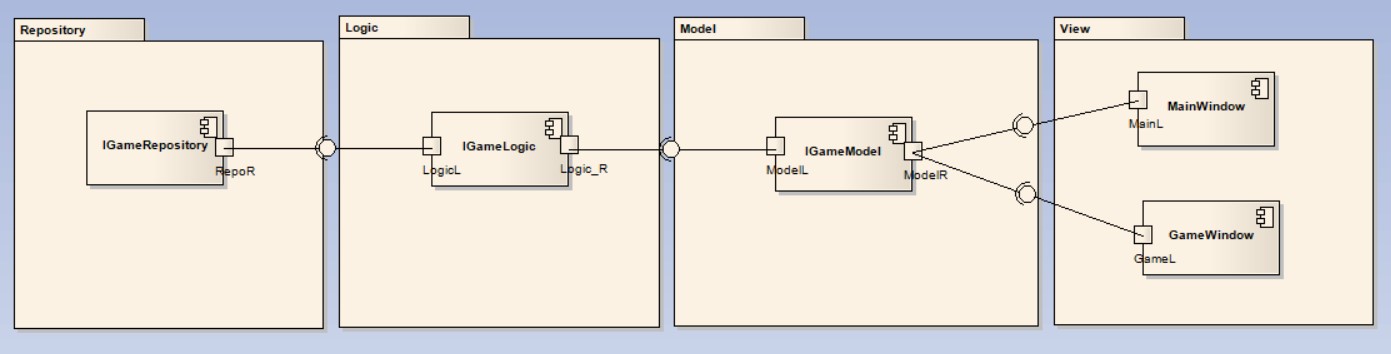
## Highscore lista



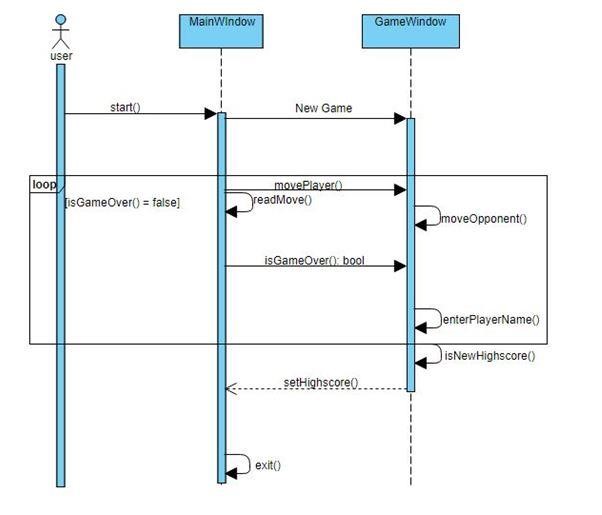
## Gameplay



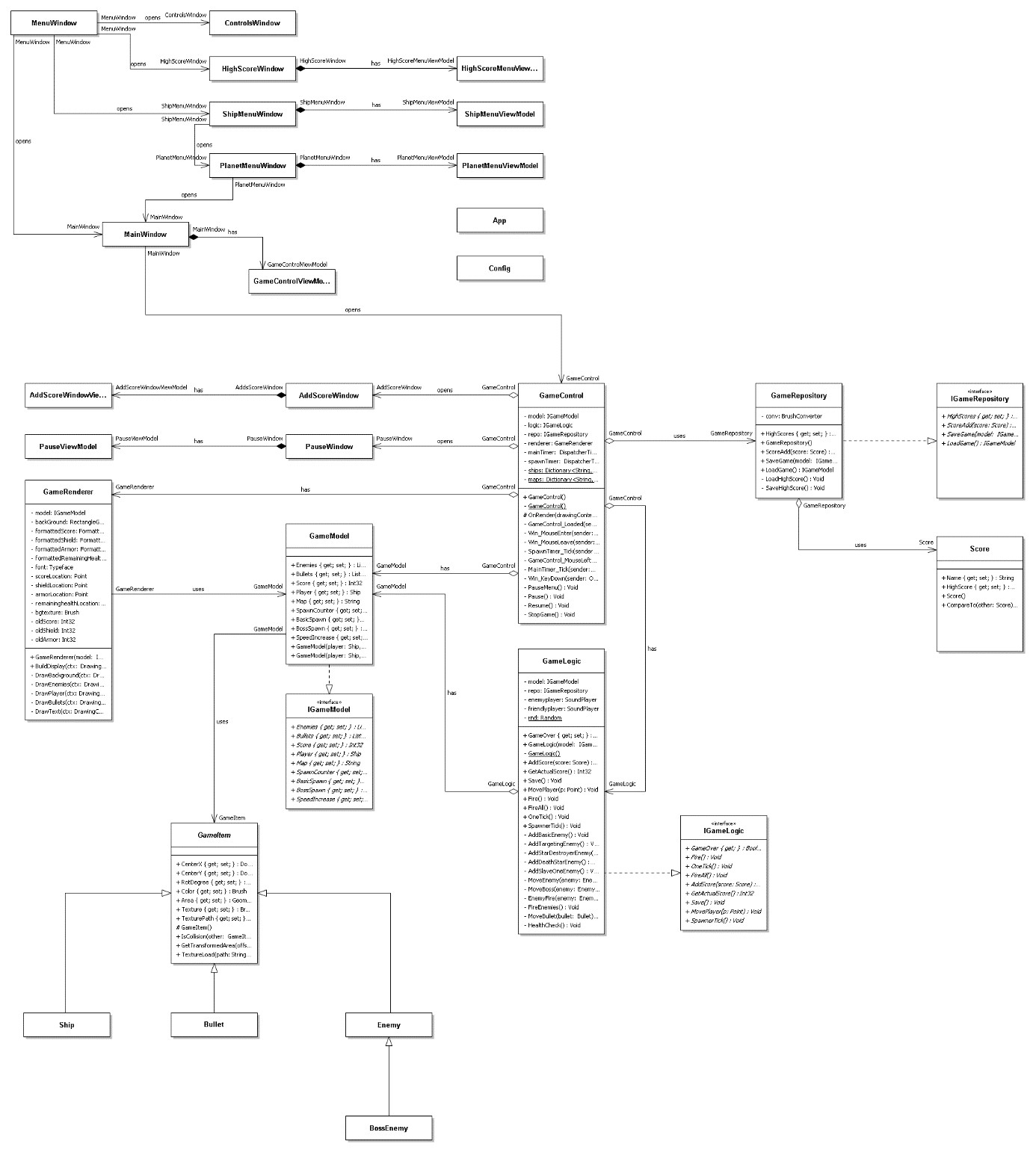
## Szünetelt gameplay



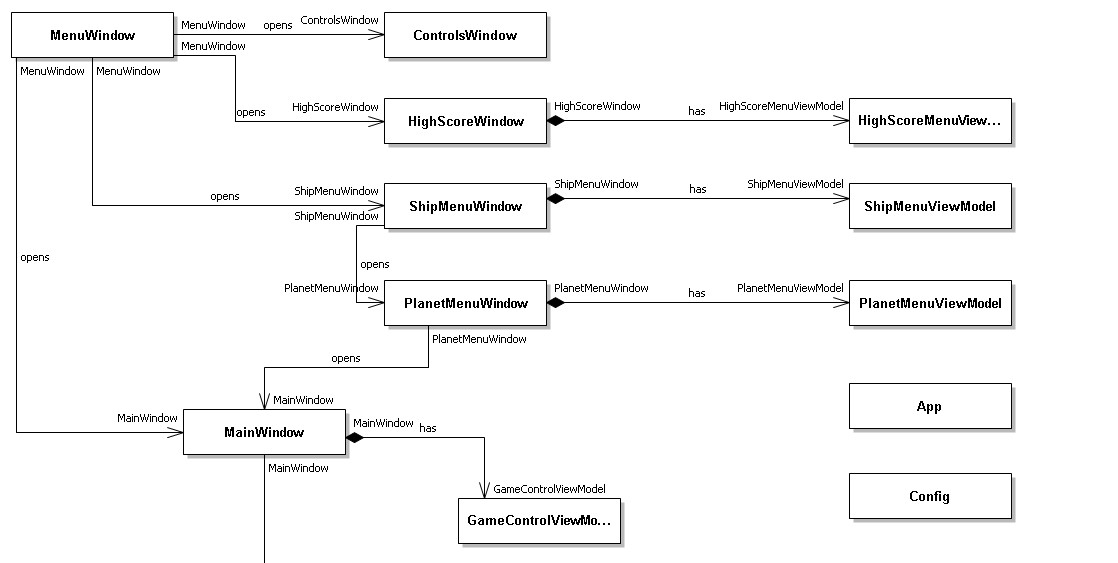
## Component diagram



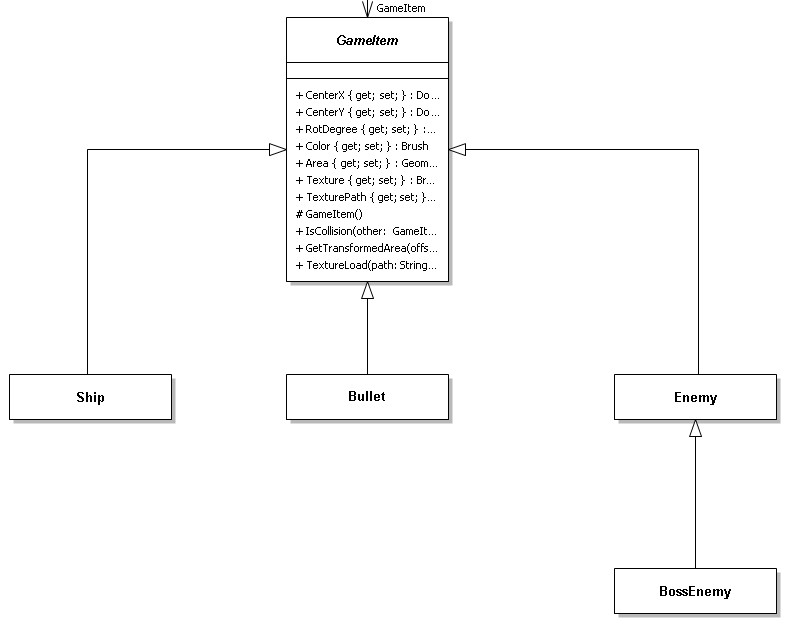
## Sequence diagram



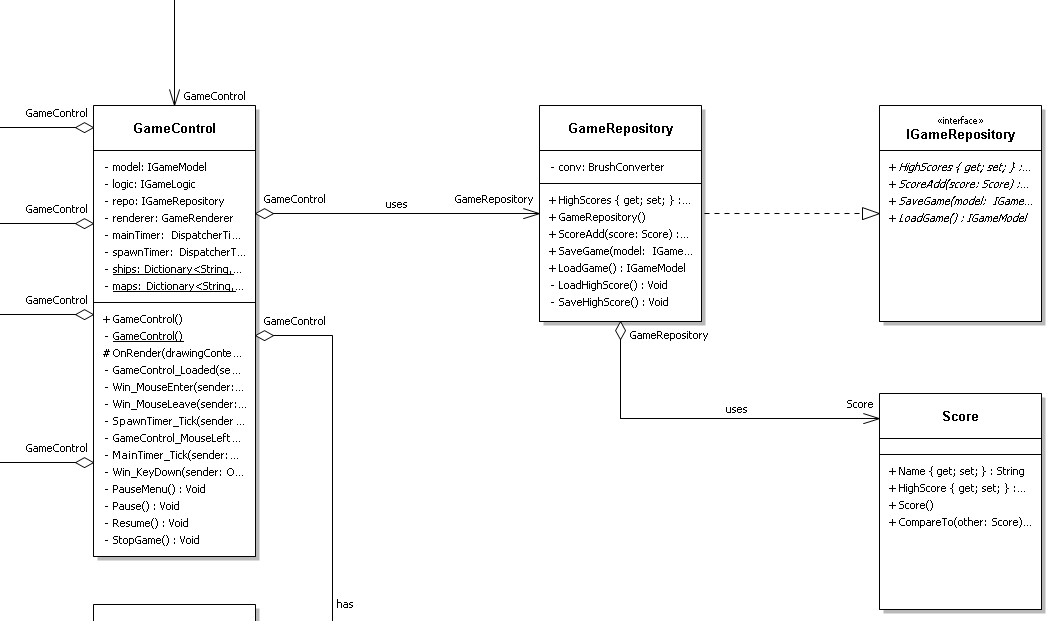
## Class diagram



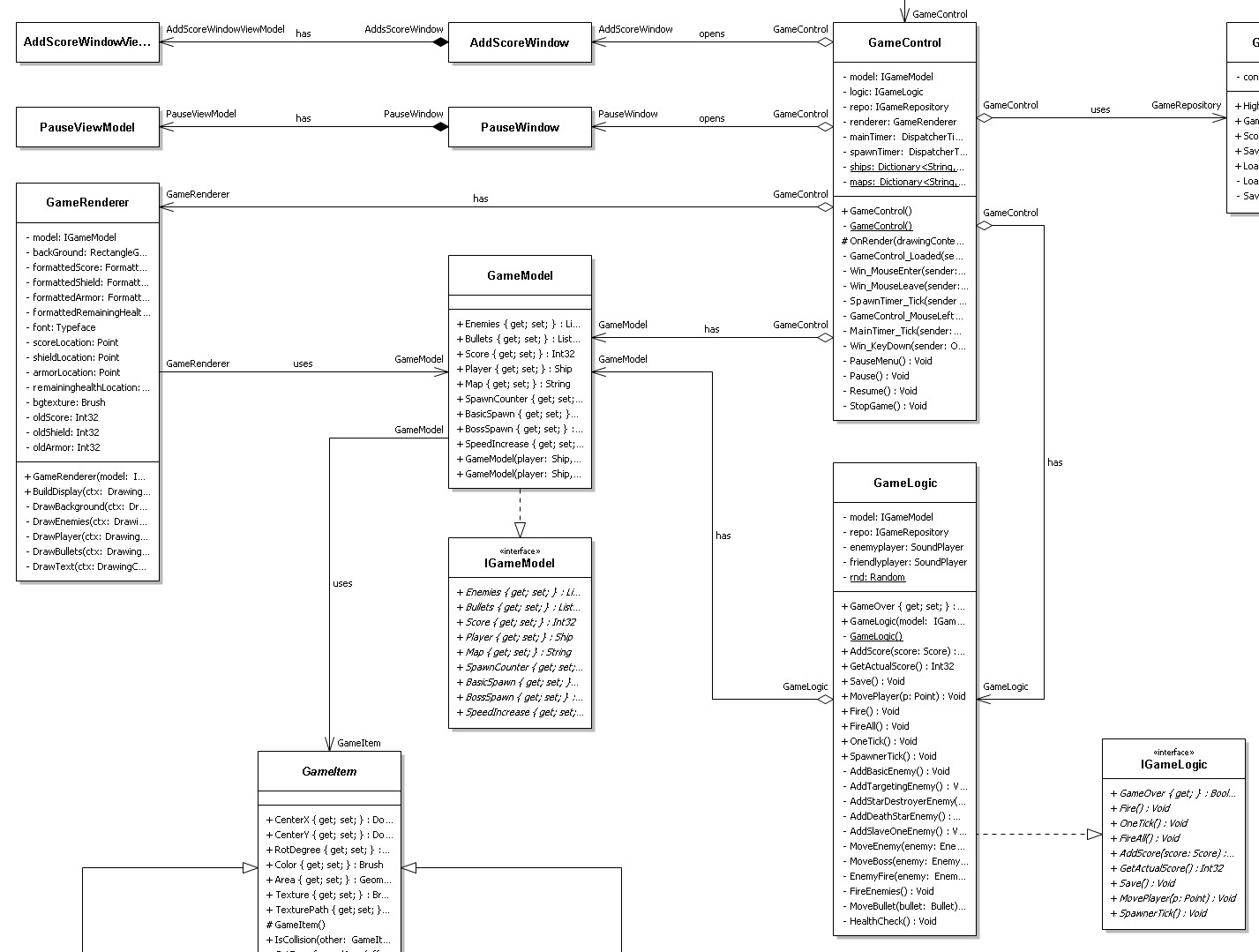
## Class diagram (Menu)



## Class diagram (GameItems)



## Class diagram (GameRepository)



## Class diagram (GameLogic)