# Ziele für Meilenstein 1

### Erstellen aller Klassen

Für den ersten Meilenstein ist die Erstellung der Klassen Protagonist, Münzen, Geschoss, Gegner, Flagge und Boden vorausgesetzt.

Alle Elemente (außer Trigger-Elemente) können manuell erstellt werden.

### Ausfüllen der Klassen mit Eigenschaften und Methoden

* Protagonist
  + Schießen
  + Springen
  + Waffe wechseln
  + Fallen
* Münzen
  + liegen rum und sind einsammelbar: Protagonist 🡪 eat 🡪 Münzen
* Geschoss
  + wird mit der Schießen-Methode des Protagonisten erstellt
  + fliegt in die Gehrichtung des Protagonisten
  + Geschwindigkeit hängt von aktueller Waffe ab
  + Geschoss 🡪 eat 🡪 Gegner
* Gegner
  + laufen auf einer Ebene hin und her
  + können nicht fallen
  + verschwinden, wenn sie von einem Geschoss getroffen wurden
* Flagge
  + Level geschafft, wenn sie vom Protagonisten erreicht wird
* Boden
  + Gegner und Protagonist müssen drauf stehen können