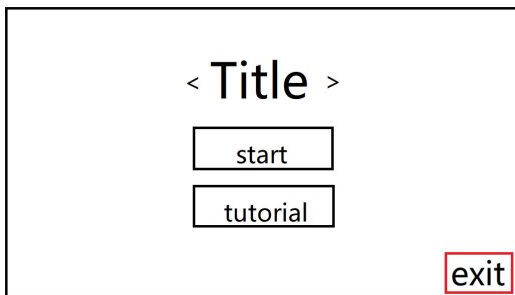


GUI-Design & Use Cases

Zhu Bozhen – Gruppe 15

GUI:

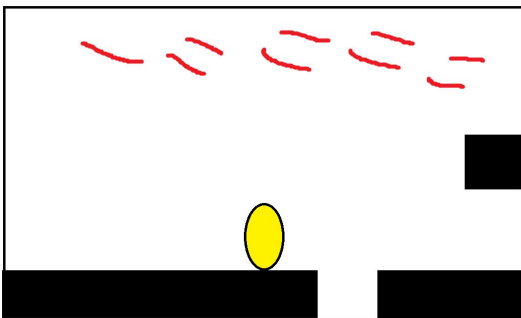


Button:

Start: Startet Spiel.

Tutorial: Zeigt wie spielt man das Spiel.

Exit: Exit.



Gelb: Das Objekt, das springen kann.

Rot: Zeigt die aktuelle Windgeschwindigkeit(Beschleunigung, wenn ein Objekt springt).

Schwarz: Hindernis.

Spielbeschreibung

Der Spieler bewegt sich mit konstanter Geschwindigkeit und zufälliger Windgeschwindigkeit. Es gibt viele Hindernisse, und der Spieler beendet das Spiel, wenn er darauf stößt. Spieler muss Leertaste drücken danach springen, um Hindernissen auszuweichen.

Use-Cases

1: „Springen“

Akteure: Spieler

Auslöser: Spieler Leertaste drückt.

Ergebnis: Spieler Springt.

2: „Crash“

Akteure: Spieler,

Auslöser: Der Spieler trifft das Hindernis.

Ergebnis: Spielfeld wird zurückgesetzt. Aktuelles Ergebnis wird gezeigt.