

GUI-Design & Use Cases

Surf – Phillip Howeihe – Gruppe 13

Gui-Design



Start-Button

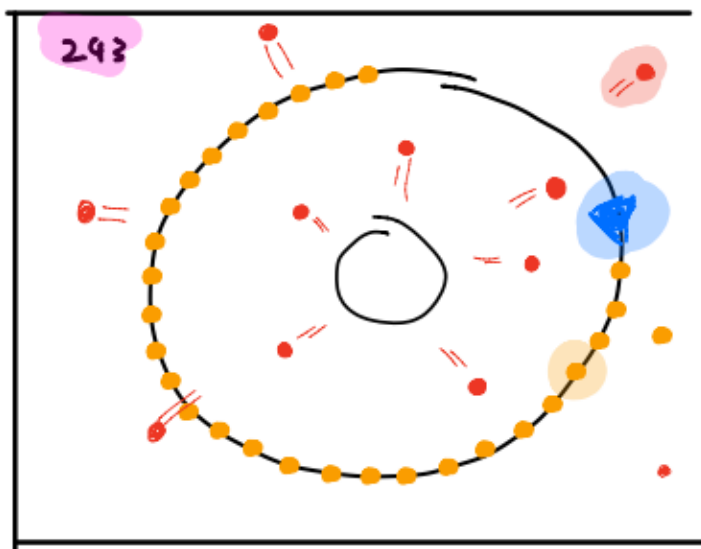
Klick auf den Button startet das Spiel

Beenden

Zurück zur Spielsammlung

Hilfe-Bereich

Kurze Erklärung der Controls, nicht anklickbar



Projektile

Werden aus der Mitte abgefeuert, bewegen sich gerade nach außen

Spieler

Bewegt sich auf der Bahn nach links oder rechts.

Münzen

Befinden sich auf der Bahn, können eingesammelt werden

Punktezahl

Zeigt Anzahl gesammelter Münzen

Spielbeschreibung

Der Spieler bewegt sich in einer festen Bahn im Kreis. Auf der Bahn befinden sich Münzen, die eingesammelt werden müssen. Hat der Spieler alle Münzen eingesammelt, ist das Level beendet. Während des Spiels muss der Spieler Projektilen ausweichen, die aus der Mitte abgefeuert werden.

Use-Cases

1: „Bewegen“

Akteure: Spieler

Auslöser: Spieler drückt die Leertaste.

Ergebnis: Spieler setzt sich in Bewegung (*falls auf der Stelle stehend*) oder Spieler ändert die Bewegungsrichtung (*falls bereits in Bewegung*)

2: „Münze einsammeln“

Akteure: Münze, Spieler, Punktestand

Auslöser: Spieler fährt über Münze

Ergebnis: Münze verschwindet. Punktestand erhöht sich.

3: „Nächstes Level“

Akteure: Münze

Auslöser: Spieler hat letzte Münze eingesammelt.

Ergebnis: Das Spielfeld wird zurückgesetzt. Das nächste Level startet.

4: „Spielende“

Akteure: Spieler, Projektil

Auslöser: Ein Projektil trifft den Spieler.

Ergebnis: Spielfeld wird zurückgesetzt. Das Spiel beginnt in Level 1 neu.