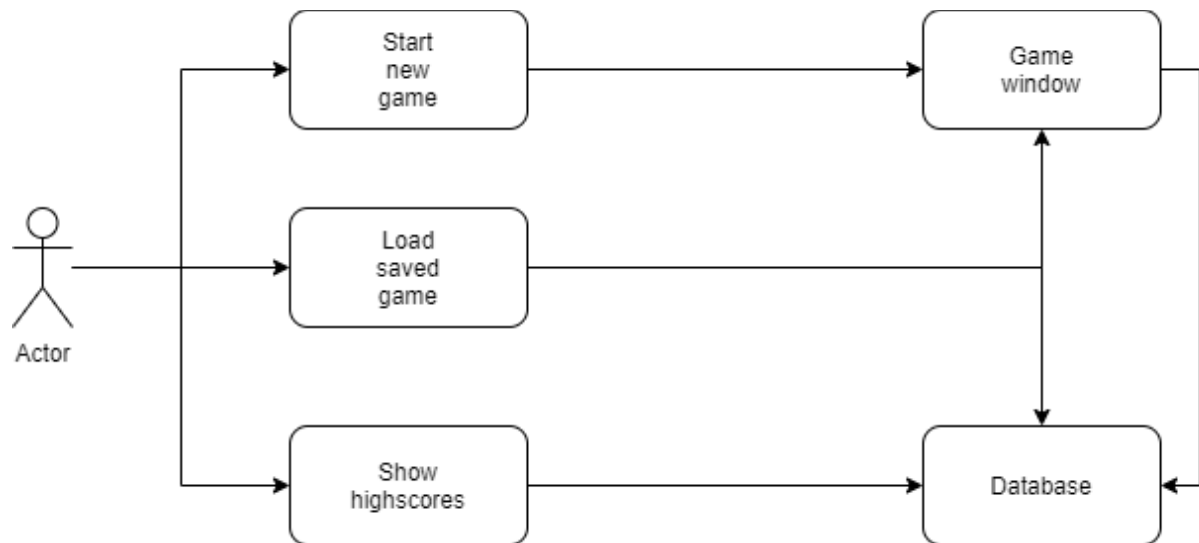


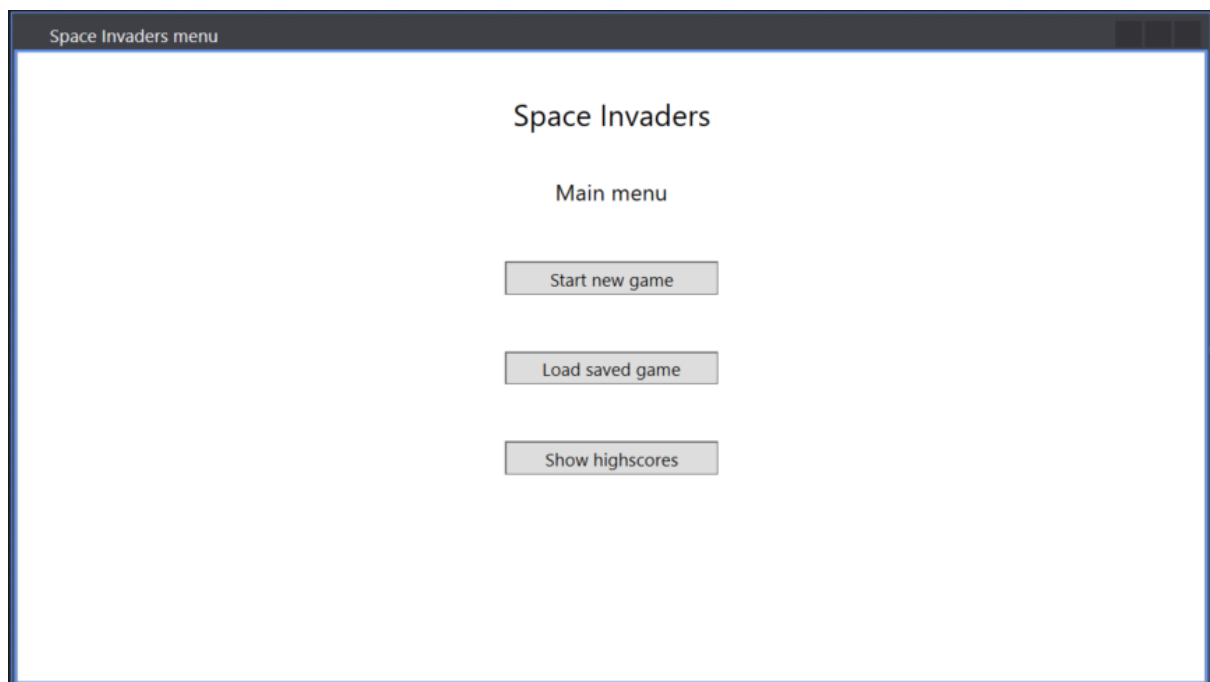
Bakos Botond, neptun kód: ALBIBF

Kinyó Szabolcs, neptun kód: VVEYPS

1. UseCase



2. Wireframe



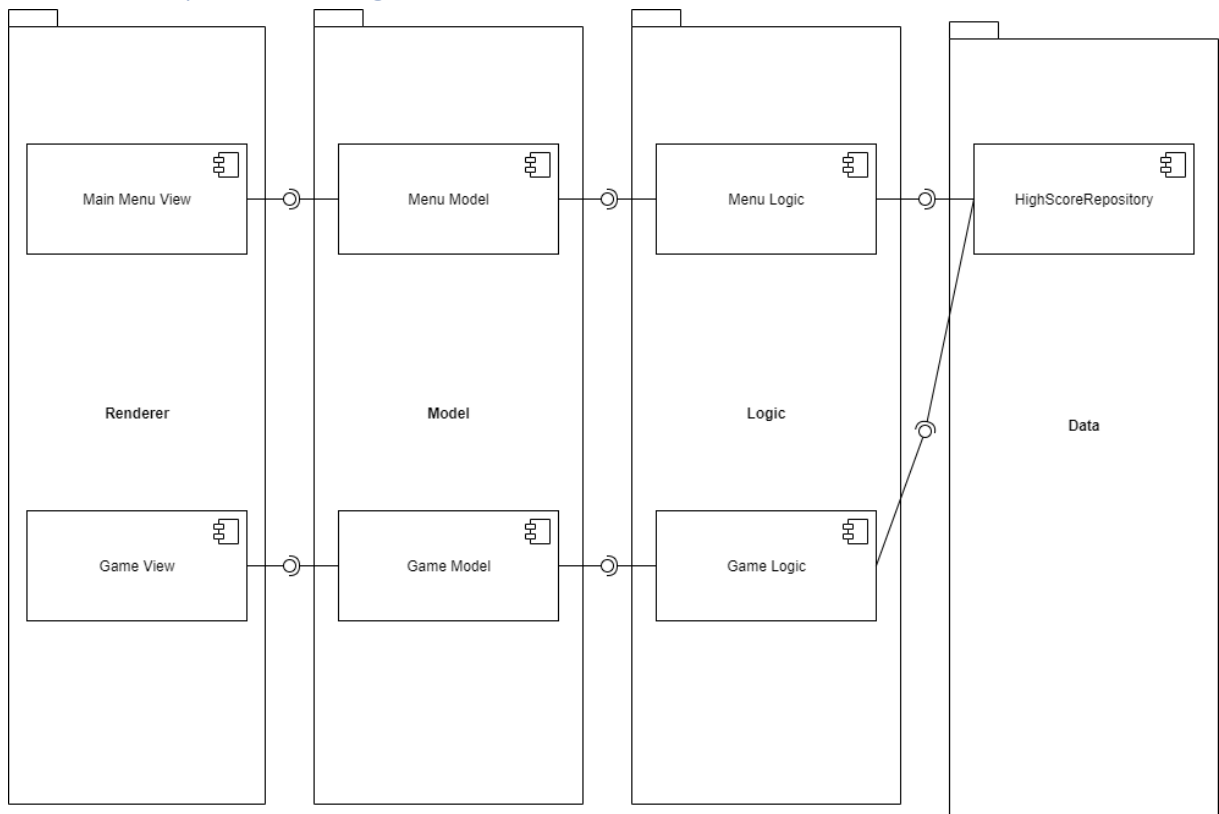
3. Concept art



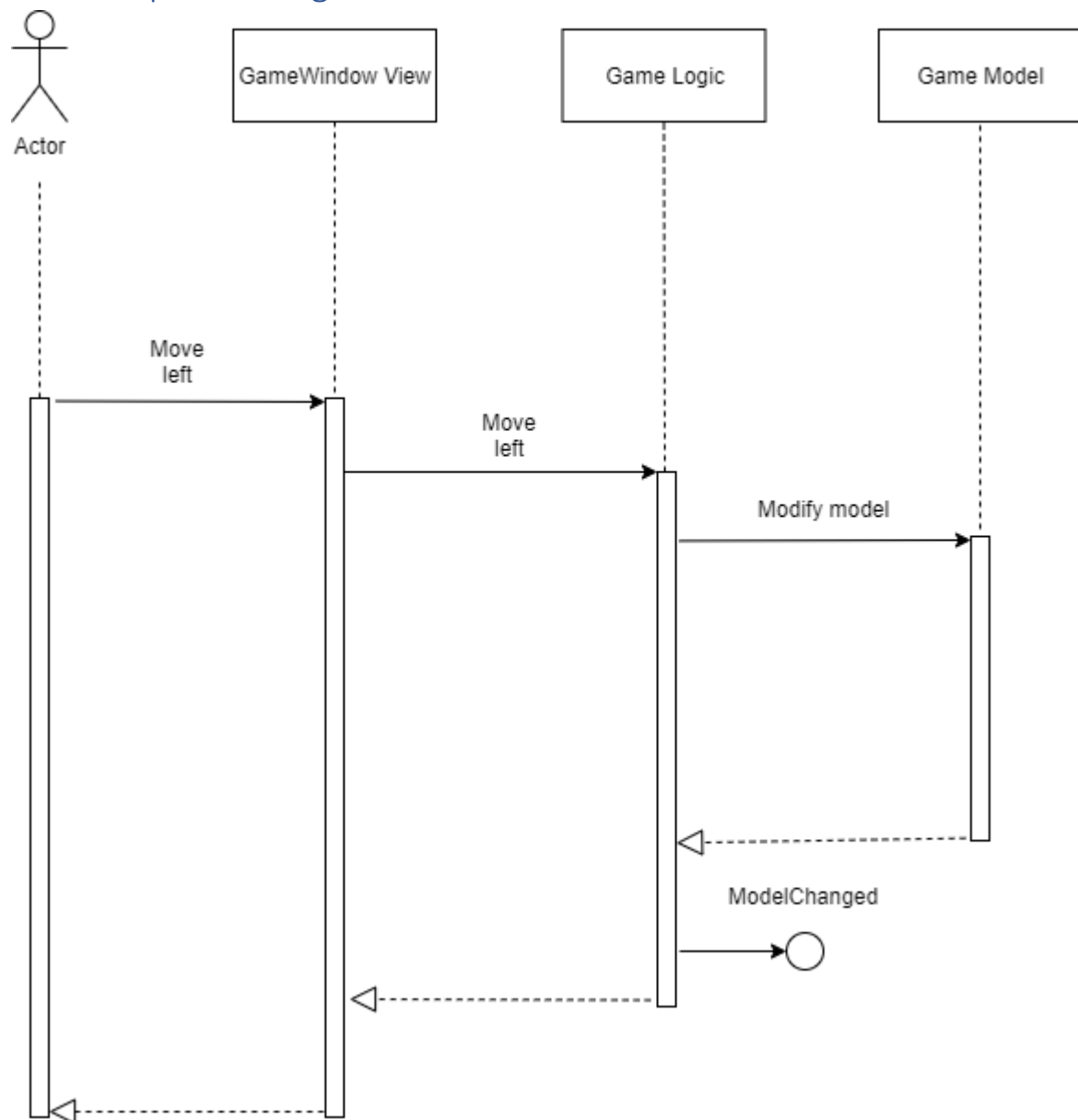
4. Game Design Document

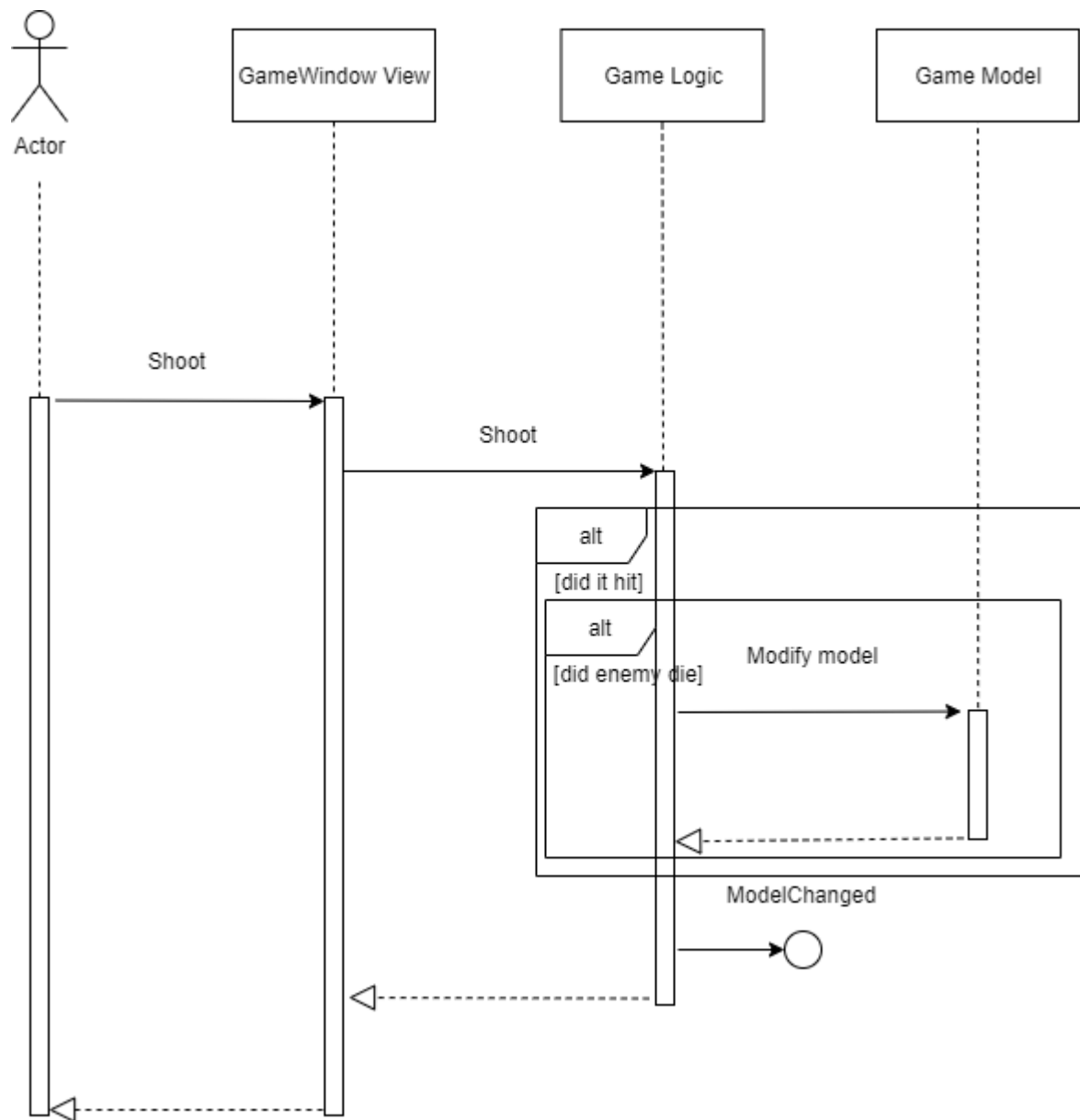
- A játék célja az általunk irányított űrhajóval minél több ellenséges űrhajót lelőni anélkül, hogy azok elhaladnának mellettünk.
- Az űrhajót az 'a' és a 'd' gombokkal irányíthatjuk, valamint a szóköz billentyűvel tudunk lőni. Az űrhajónkat csak balra és jobbra tudjuk irányítani.
- Pontokat az ellenséges űrhajók kiiktatásával szerezhethetünk.
- 3 különböző ellenséges űrhajóval találkozhatunk, ezeknek életereje eltérő. Minden célba ért lövés egy életerőt vesz el az ellenségektől. A 3 különböző ellenségnek 1, 2, valamint 3 életereje lehet.
- Az ellenséges űrhajók kiiktatása annyi pontot jelent ahány életerővel rendelkeztek.
- Minél több pontot szerzünk a játékban annál gyakrabban jönnek ellenséges űrhajók.
- Az ellenség nem mozog oldalra, csak egyenes irányban halad.
- A játék végét jelenti, ha egy ellenséges űrhajónak sikerül elhaladnia mellettünk, vagy nekünk ütközik.

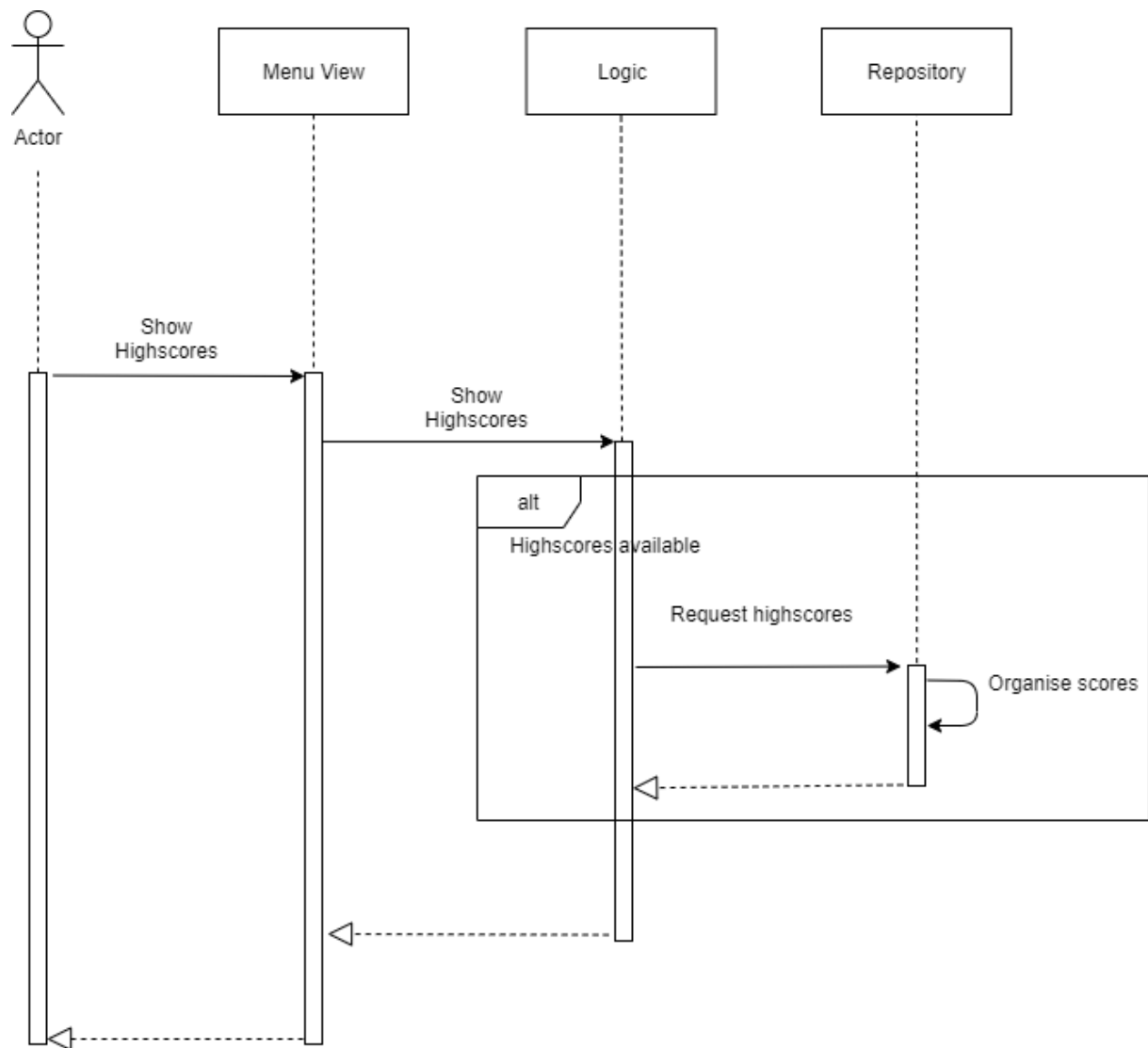
5. Component diagram



6. Sequence diagrams







7. Interfaces

- IModel:

-Player: az űrhajó, amit irányítunk

-Enemies: lista az ellenségekről

-Bullets: lista a lövedék típusokról

-Score: jelenlegi pontszámunk

- ILogic:

-AddEnemyWave: létrehozza az új ellenséges hajókat

-MoveEnemies: mozgatja az ellenséges hajókat

-MovePlayer: játékos mozgatása

-AddBullet: Létrehoz egy bullet példányt és a hajónk aktuális helyzeténél.

-Move bullets

8. Class diagram

