**GameCreator**

*Der GameCreator erstellt aus den im Haupt- und Voreinstellungsmenü festgelegten Eingaben ein Spiel und startet es.*

* *besitzt die Buttons zum Festlegen der Spieleranzahl.*
* *besitzt einen Startbutton.*
* *besitzt einen Button zum Aufrufen des Einstellungsmenüs.*
* *kann mit einem Handler auf Betätigen der Buttons des Hauptmenüs reagieren.*
* *kann mit einem Handler auf Betätigen der Buttons des Voreinstellungsmenüs reagieren.*

**Game**

*Das Game verwaltet die Eingaben der Player und gibt diese an das aktuelle Subgame weiter.*

* besteht aus verschiedenen Subgames.
* besitzt 1-4 Player.
* besitzt Erfolgs- und Misserfolgsmeldungen an die Spieler.
* kann mit mehreren Spielparametern instantiiert werden.
* kann gestartet werden.
* kann pausiert werden.
* kann nach dem Pausieren fortgesetzt werden.

**Subgame**

*Ein Subgame ist ein Spielmodus, bzw. eine Phase des Spiels. In Unity bildet jedes Subgame eine eigene Scene.*

* besitzen alle eine gemeinsame Zahl, die beschreibt auf wie viele ReactionTasks korrekt reagiert werden muss.
* besitzt einen Namen.
* besitzt eine knappe Aufgabenbeschreibung.
* besitzt eine Zahl, die beschreibt auf wie viele ReactionTasks bisher korrekt reagiert wurde.
* kann ReactionTasks erzeugen.

**ReactionTask**

*Ein ReactionTask ist ein einzelner Abschnitt eines Subgames. Während seiner Anzeige können die Spieler auf Selbiges reagieren. Je nachdem, ob es die gesuchte Eigenschaft im Moment der Spielerreaktion besitzt oder nicht, werden dem reagierenden Spieler Punkte hinzugefügt oder abgezogen.*

* besitzt die gesuchte Eigenschaft oder besitzt sie nicht.

**BoundedReactionTask : ReactionTask**

*Ein BoundedReactionTask ist ein zeitlich begrenzter Abschnitt eines Subgames. Während seiner gesamten Anzeigezeit behält die kritische Eigenschaft ihren Zustand bei.*

* besitzen alle eine gemeinsame Anzeigedauer bis zu ihrem Ablauf.
* besitzt eine bisherige Anzeigedauer.

**UnboundedReactionTask : ReactionTask**

*Ein UnboundedReactionTask ist ein zeitlich unbegrenzter Abschnitt eines Subgames. Er bleibt solange angezeigt, bis ein Spieler reagiert. Während seiner Anzeigezeit verändert sich der Zustand der kritischen Eigenschaft ein- oder mehrmalig.*

**Player**

*Ein Player ist das Modell eines teilnehmenden Spielers. Dieser reagiert über sein Steuerungselement auf die einzelnen ReactionTasks.*

* besitzt eine aktuelle Punktezahl.
* besitzt einen Button.
* kann auf eine ReactionTask reagieren.