**User stories**

1.User Story

Der Benutzer soll seine Figur nach links und nach rechts lenken können, damit die Spielfiguren die Hindernisse ausweichen kann.

**Task 1:** Erzeuge Klasse **Spielfigur** (SpielObjekt), **Hindernisse und PlayerMovement**(mit Getter- und Settermethoden)

**Task 2:** Erstelle Figur(zentriert)/Hindernisse (an zufälligen Stellen im gesamten Spielfeld)

**Task 3:** Implementiere den Konstruktor der Klasse **PlayerMovement** mit den Attributen SpielObjekt Figur, float speed (Hier muss eine Geschwindigkeit zugewiesen werden)

**Task 4:** Implementiere die Methoden **void Start (**bleibt zunächst leer)und **void update**(Hier werden die rechten und linken Pfeiltasten festgelegt)

Mit dieser Methode kann überprüft werden, ob es eine Eingabe in der Pfeiltaste gab

**leftArrow**(linke Taste bewegen)

**rightArrow** (rechte Taste bewegen)

**Bei der Verschiebung muss man die Vektoren beachten**

2.User Story

Falls die Figur ein Hindernis berührt, so hat der Benutzer verloren

**🡪 “Game Over“**

3.User Story

Je weiter die Figur kommt, desto schneller geht das Spiel voran (So erhöht sich die Geschwindigkeit ,je länger man spielt)

-