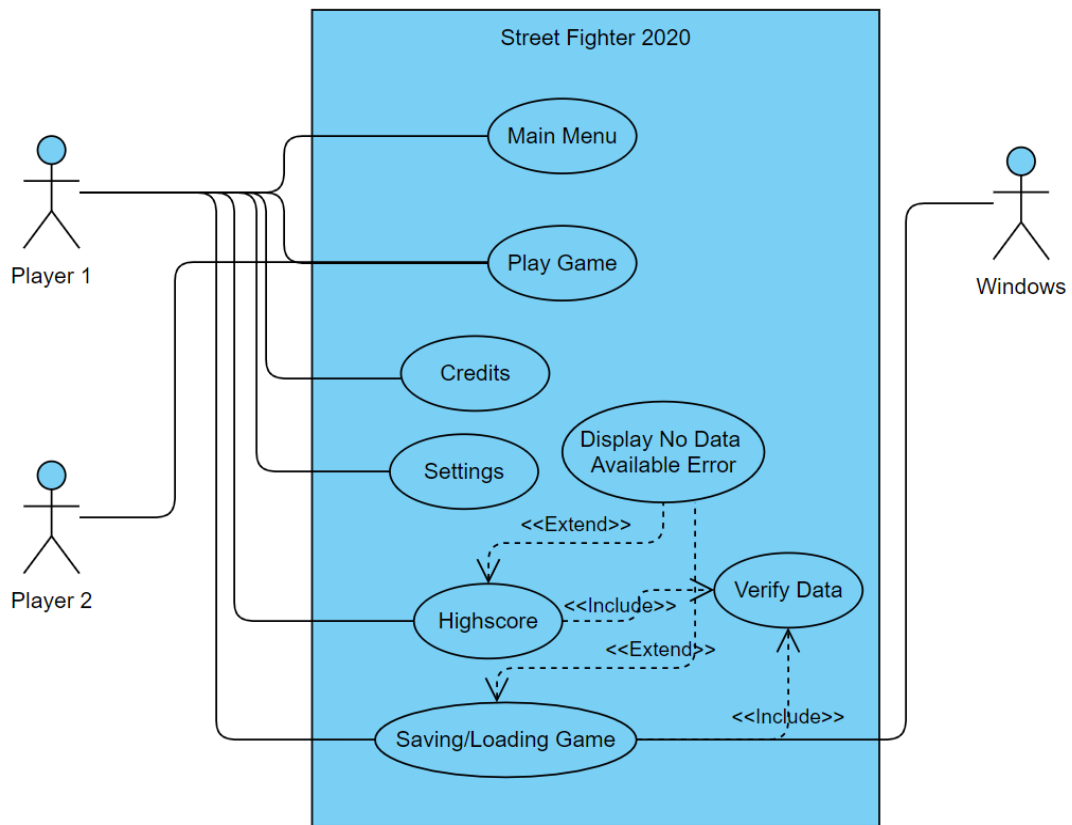


GDD (Street Fighter 2020)

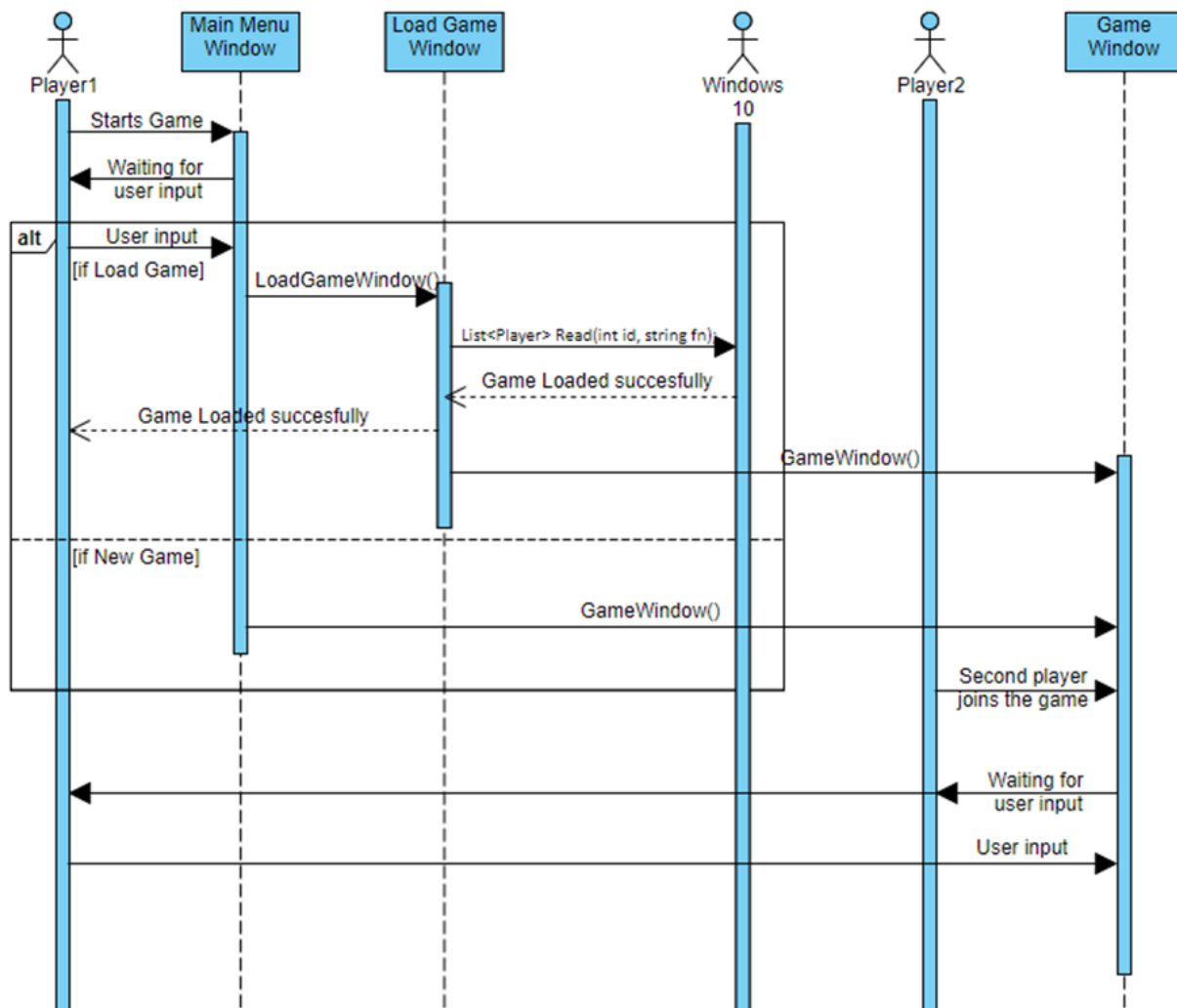
- Játék célja: két karakter harcol egymással (minkettőt felhasználó irányítja), cél az ellenfél életének nullára csökkentése, mielőtt ez megtörténne a saját karakterünkkel
- Pontozás: minden bevitt támadás pontot ér a menet kezdetétől eltelt idővel fordítottan arányosan => minél hamarabb nyer valaki, annál több pontja lesz
- Stamina: minden támadásnak stamina cost-ja van. Ha egy karakter staminája túl alacsony egy adott mozdulathoz, a karakter nem csinál semmit. A stamina regenerálódik, ha a karakter nem támad/védekezik/ugrál
- Egyéb szabályok: ha egy karaktert eltalál egy támadás, akkor egy másodpercig semmit sem tud csinálni. Ezalól kivételt csak a blokk képez, ami azonban csak 1 másodpercig tart és van 1 másodperces cooldownja.
- Irányítás:
 - 1. Játékos:
 - Mozgás:
 - balra => "a"
 - jobbra => "d"
 - ugrás felfelé => "w"
 - ugrás balra/jobbra => "w" + "a"/"d" (ha egy karakter átugrik a másik feje felett, akkor megfordul mindkettő)
 - Harc (bármelyik mozdulat kivitelezhető ugrás közben):
 - rúgás => "q"
 - ütés (gyorsabb, kisebb range/stamina költség/damage) => "e"
 - blokk => "space"
 - 2. Játékos:
 - Mozgás:
 - balra => "←"
 - jobbra => "→"
 - ugrás felfelé => "↑"
 - ugrás balra/jobbra => "↑" + "←"/"→" (ha egy karakter átugrik a másik feje felett, akkor megfordul mindkettő)
 - Harc (bármelyik mozdulat kivitelezhető ugrás közben):
 - rúgás => "i"
 - ütés (gyorsabb, kisebb range/stamina költség/damage) => "o"
 - blokk => "p"
 - Menü => "esc"

Use Case Diagram



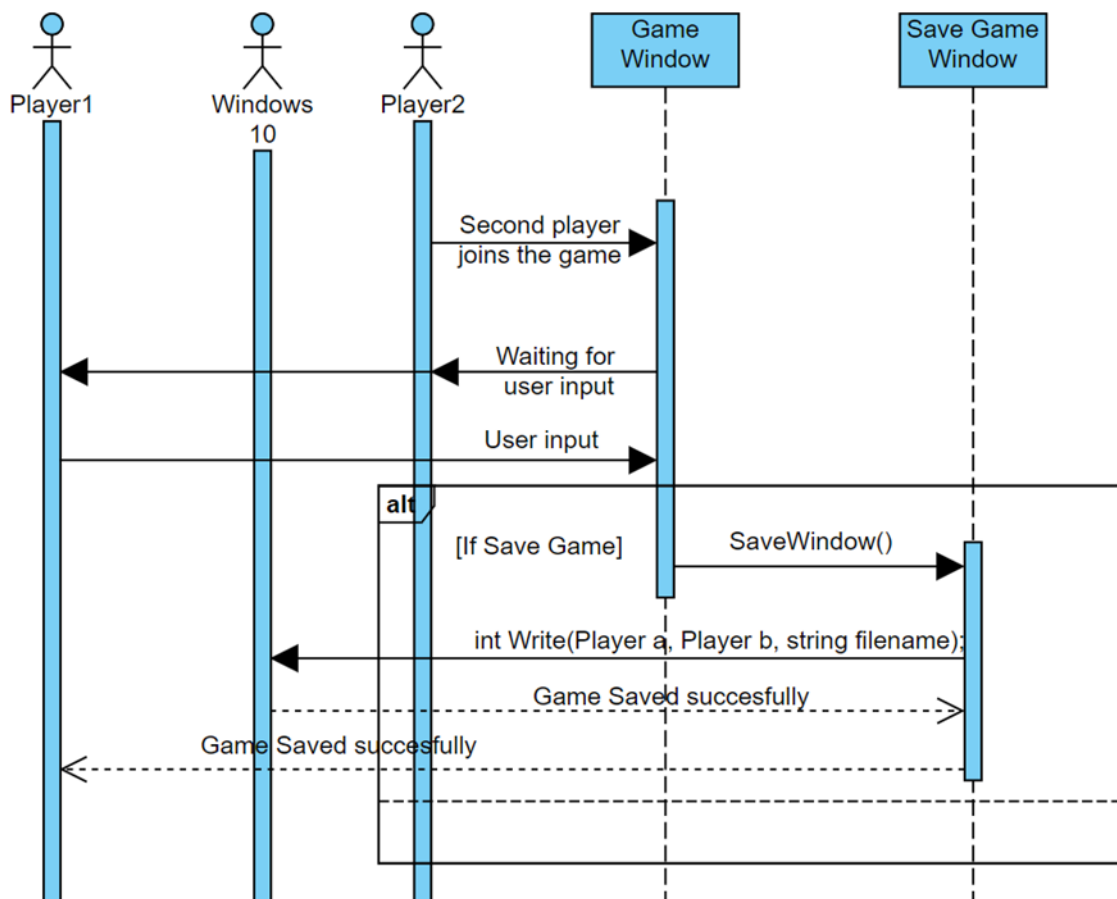
Sequence Diagram 1

Loading game or creating new game



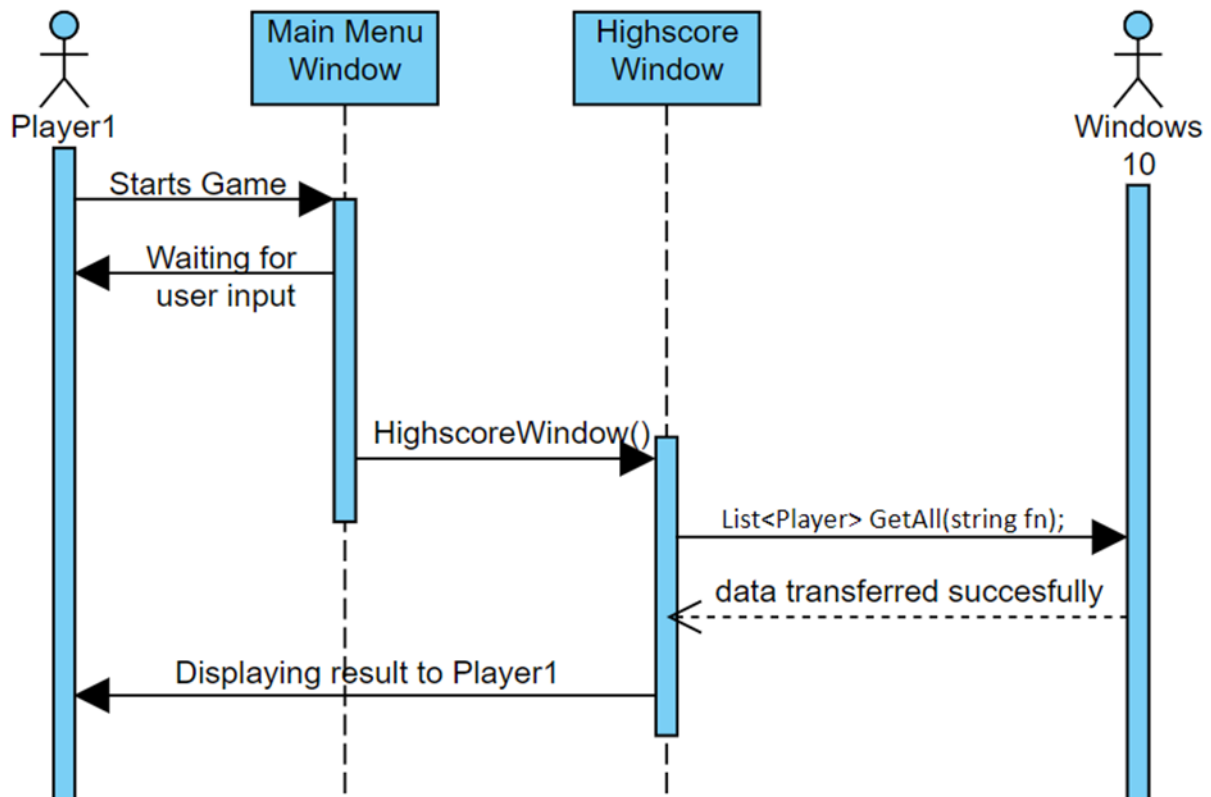
Sequence Diagram 2

Saving Game

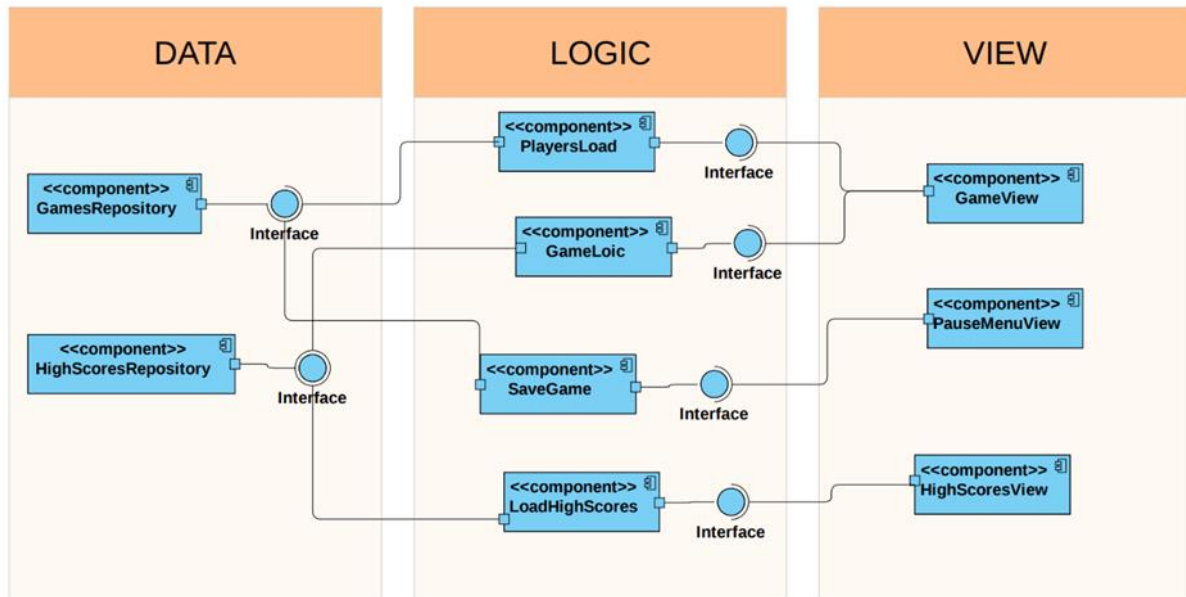


Sequence Diagram 3

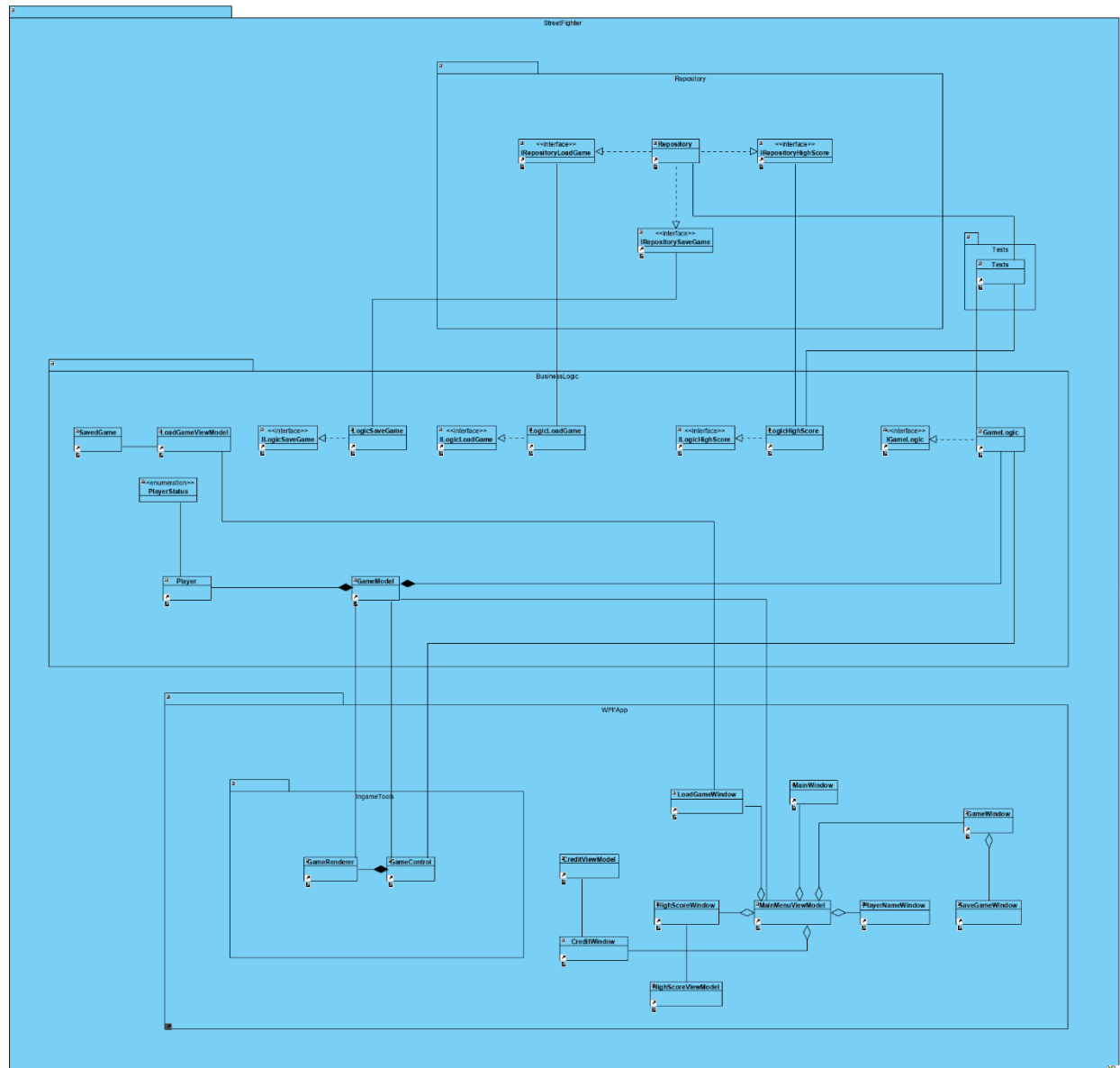
Highscore



Component Diagram



Class Diagram



Concept Art



Wire Frame

