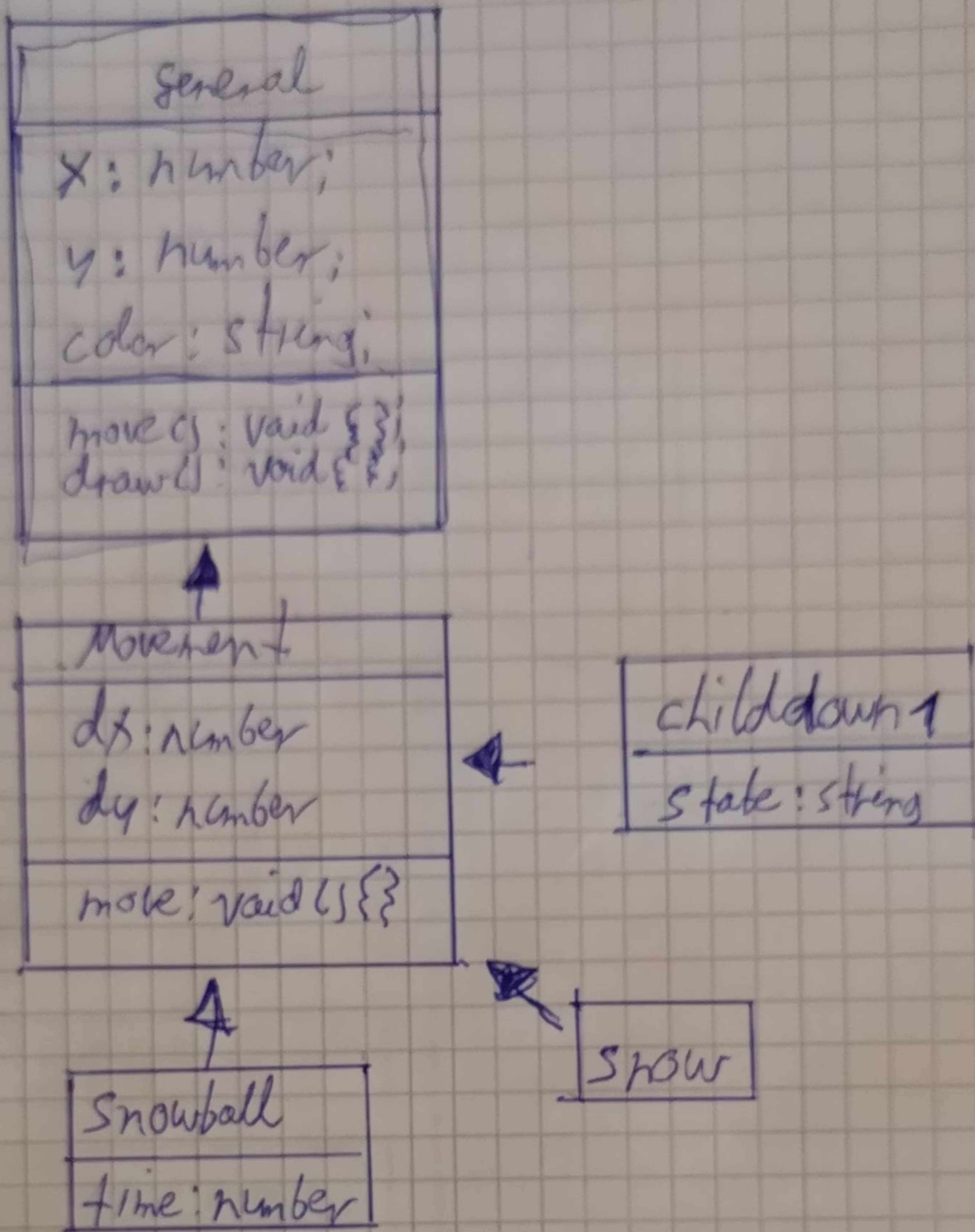


Funktionale Analyse

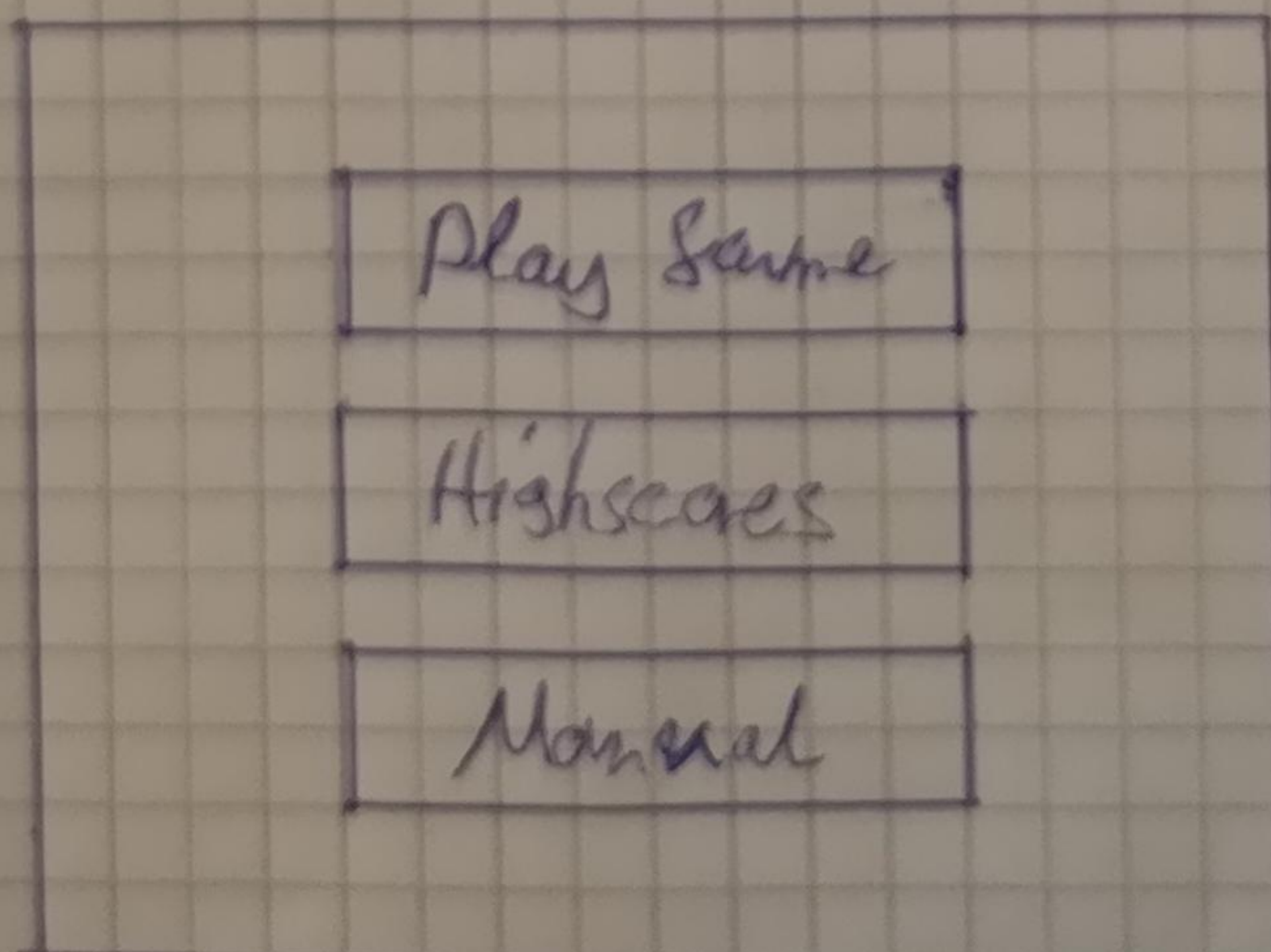
①

Klassendiagramm:



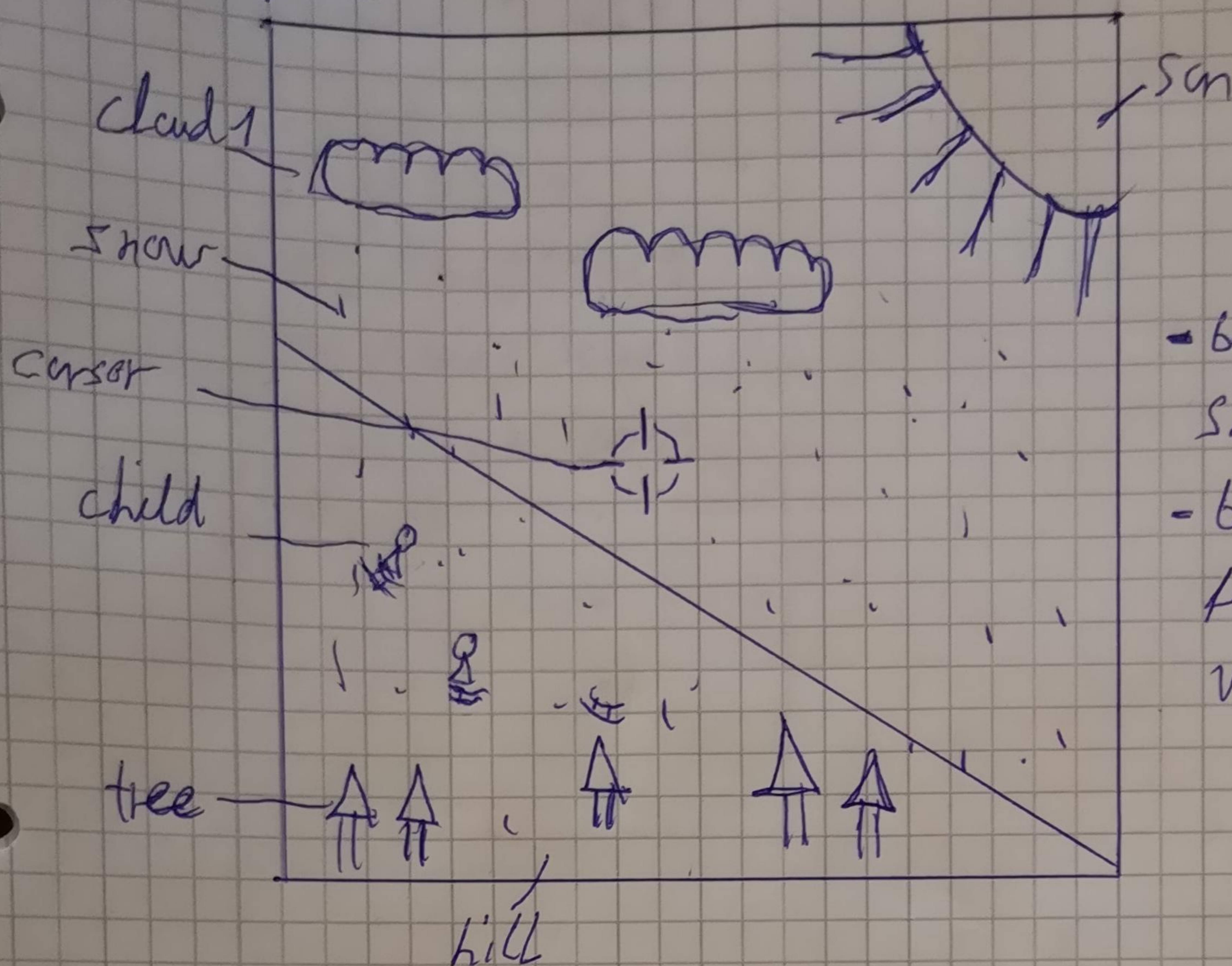
Interface:

Menu:



Spiel:

⑦



- bei klick wird Schneeball geworfen
- bei collision fliegt child von schlitte

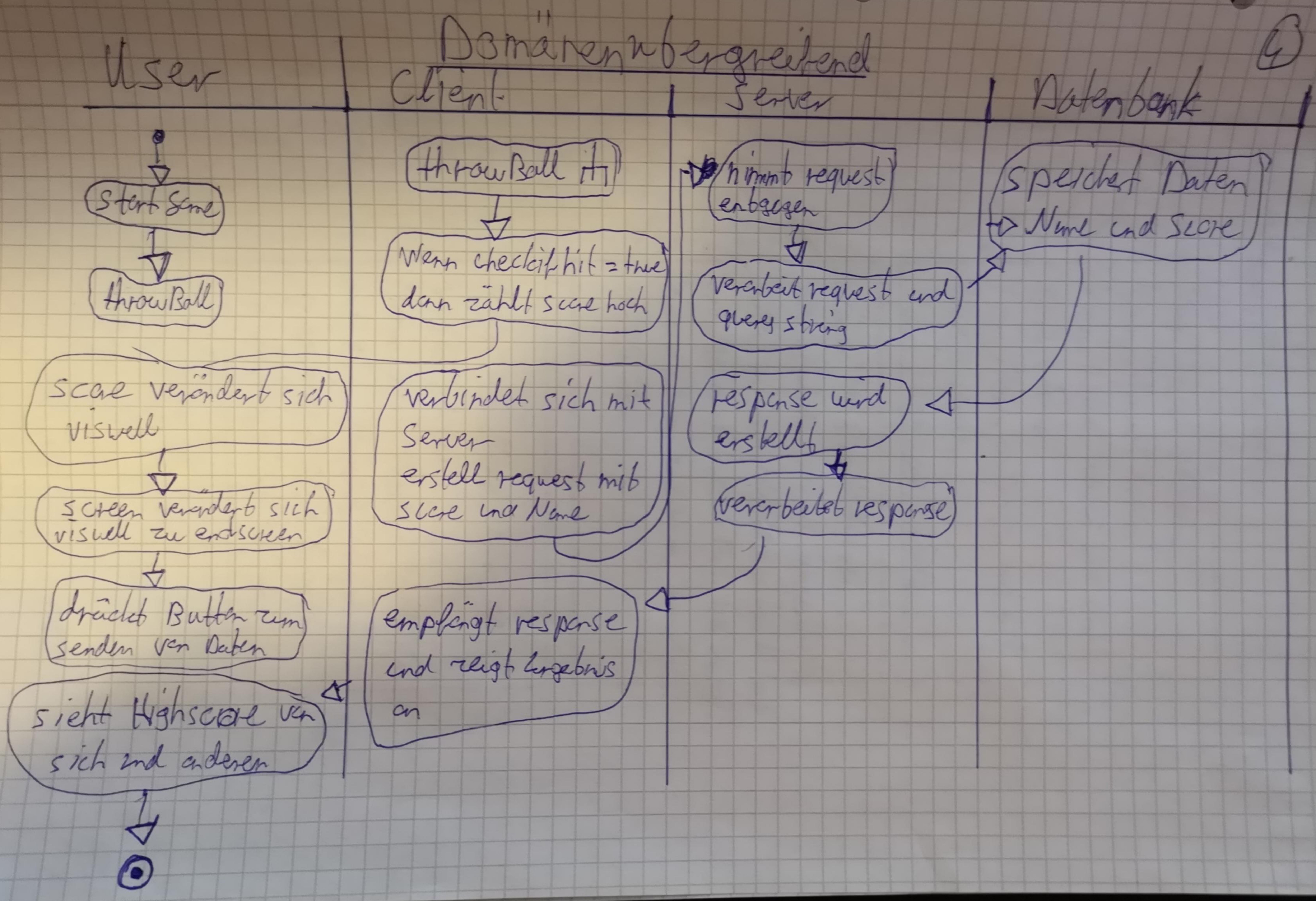
spielende:

-21436
(Type your name)
Send

Highscore-list:


③

Highscores		
1.)	Name 1	Score 1
2.)	Name 2	Score 2
3.)	Name 3	Score 3
4.)	.	.
.	.	.
.	.	.
.	.	.

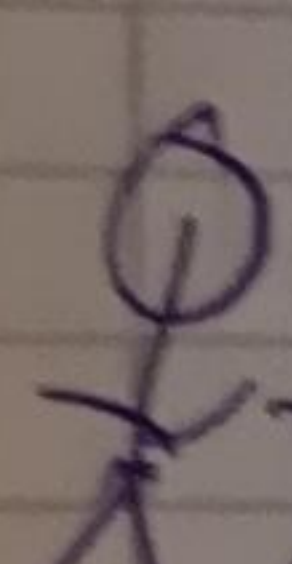


Anwendungsfalldiagramme:

5


Spieler

- kann Spiel starten
- kann Manual lesen
- kann Bälle werfen und somit Score erhöhen
- kann Namen eintragen und mit Score absenden
- kann Highscore einsehen


children

- können Berg runterfahren
- verschwinden sobald abgeschossen
- haben unterschiedliche Geschwindigkeit
- und geben unterschiedlich viel Punkte
- erscheinen an zufälligen x- und y-Punkten



Snowball

- kann auf ~~Klick~~ Klick ge-
worfen werden

- kann mit Kindern kollidieren
- hat eine gewisse Flugzeit
- verändert seine Größe
- in Abhängigkeit zu Zeit