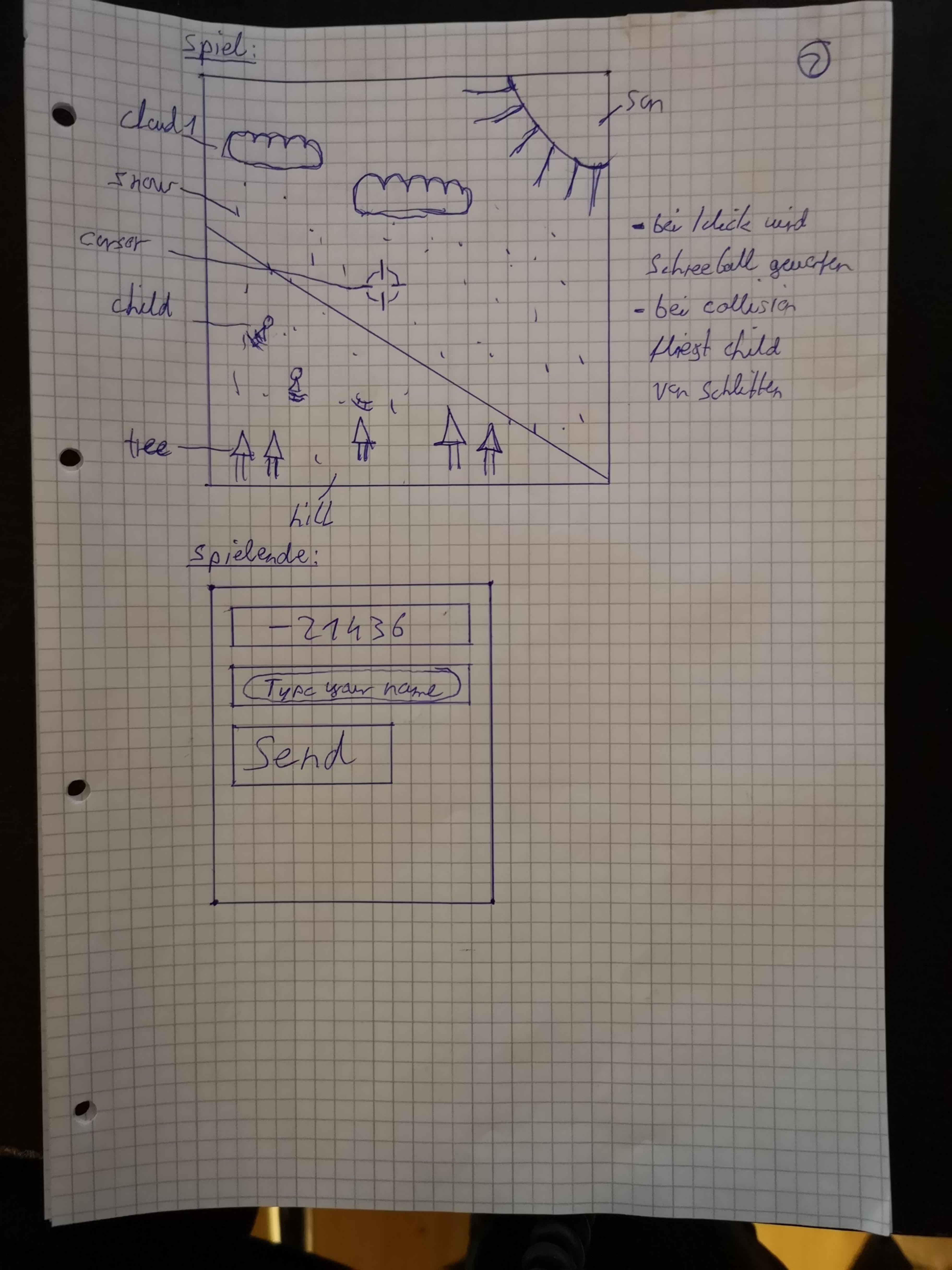
Fin khande Analyse 16/assendiagramm: Several x: hunber; y: hunber; color string. move of vaid & 31 Morrant childedown 1 state: string ds: number dy: number move void () {} Show Snowball time: number Interface: Menu: Play Same Highscaes Mongrat



Highscare-gist 17-19/2 Cores 1.) Name 1 scar 1 2) Name 2 Scare 2 30 Nome 3 Scere 3

nimmo request Wenn checkerthit = thee Verenbeut request down rahlf suge hoch query strong Scal Verendert sich VISWell Server erstelle erstell request mit verrbeitet vesponse) Scre una Name visuell au endischeen emplongt an sich and anderen

Anwondingsfalldiagranne! Ican Spiel storten Kann Manual Kesen Konn Balle werten und somit Scare entitles team Nomen eintragen und mit Scale absenden lan Highscare rensellen leaven Berg rintentialisen verschunden sobald ceb geschossen Loben interschiedliche sescheundigliseit und geben unterschiedlich viel Punde erschen an rufallegen x-und y-Pinkeken Com out Many Whick gewerfen werden tean mit Kindern keelhideeren Showball hat eine gennisse Physient to verendent seine Svorbly in Abhangig beet ru reit