

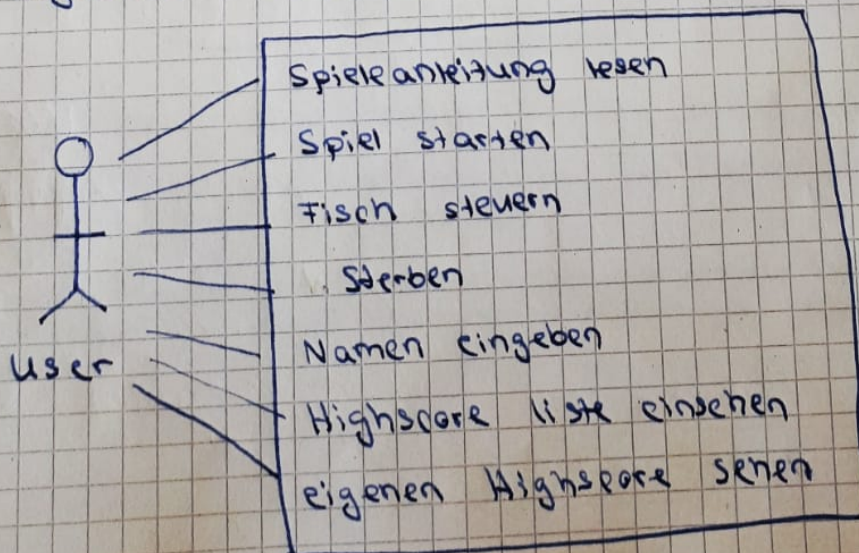
Konzepte Endabgabe EIA2 - Bente Gossel

Interaktion der Objekte:

- Spielerfisch :
 - kann kleinere Fische / Blasen fressen
 - kann von größeren Fischen gefressen werden
- andere Blasen / Fische interagieren nicht untereinander

Ablauf aus User Sicht:

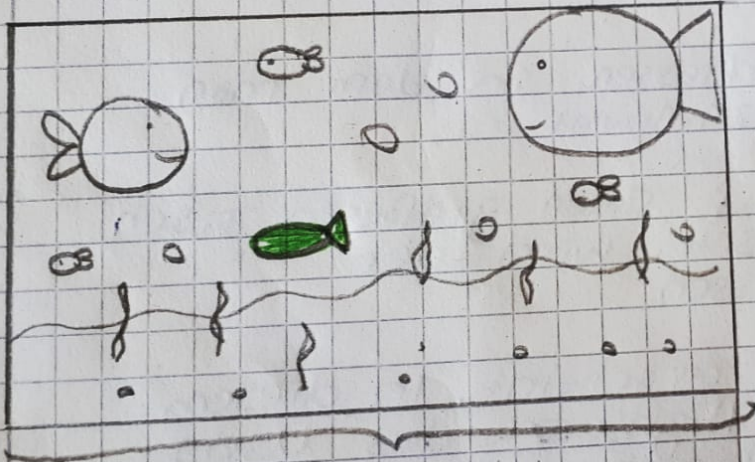
- Fenster (alert) erscheint in dem die Spielanleitung steht, nach bestätigen startet das Spiel
- mit den Pfeiltasten kann der User den Spielerfisch steuern
- frisst der User eine Luftblase oder einen kleineren Fisch wächst der Spielerfisch
- Objekte werden gefressen, in dem man über sie drüber schwimmt
- trifft der User auf einen größeren Fisch als seinen Spielerfisch, wird der Spielerfisch gefressen
- ein Fenster (alert) erscheint, in diesem steht der erreichte Highscore des Users. Er kann einen Namen eingeben, um diesen zu speichern
- während des Spiels kann der User stets seinen Highscore, als auch die Highscore Bestenliste sehen



Anleitung

alert mit
Spielanleitung bei
Start der Seite

canvas
height
700px



Spielerfisch:
Farblich gekennzeichnet

kleine Fische: 10px

große Fische: 50px

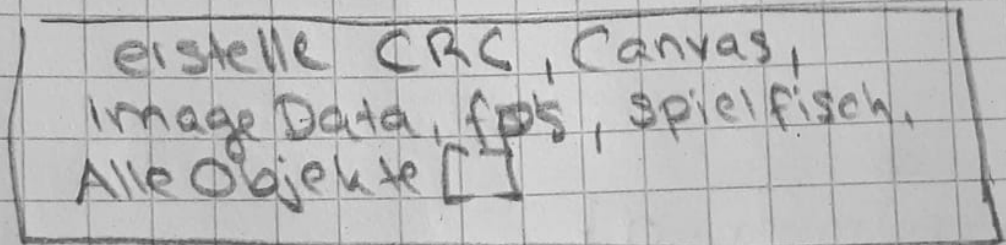
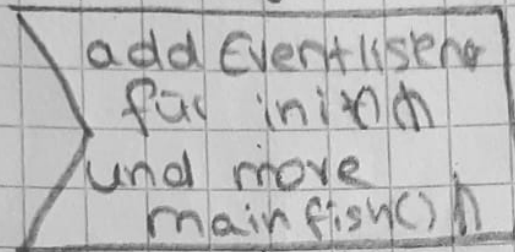
Bubbles: 20px

canvas width
1200px

AD

Endabgabe

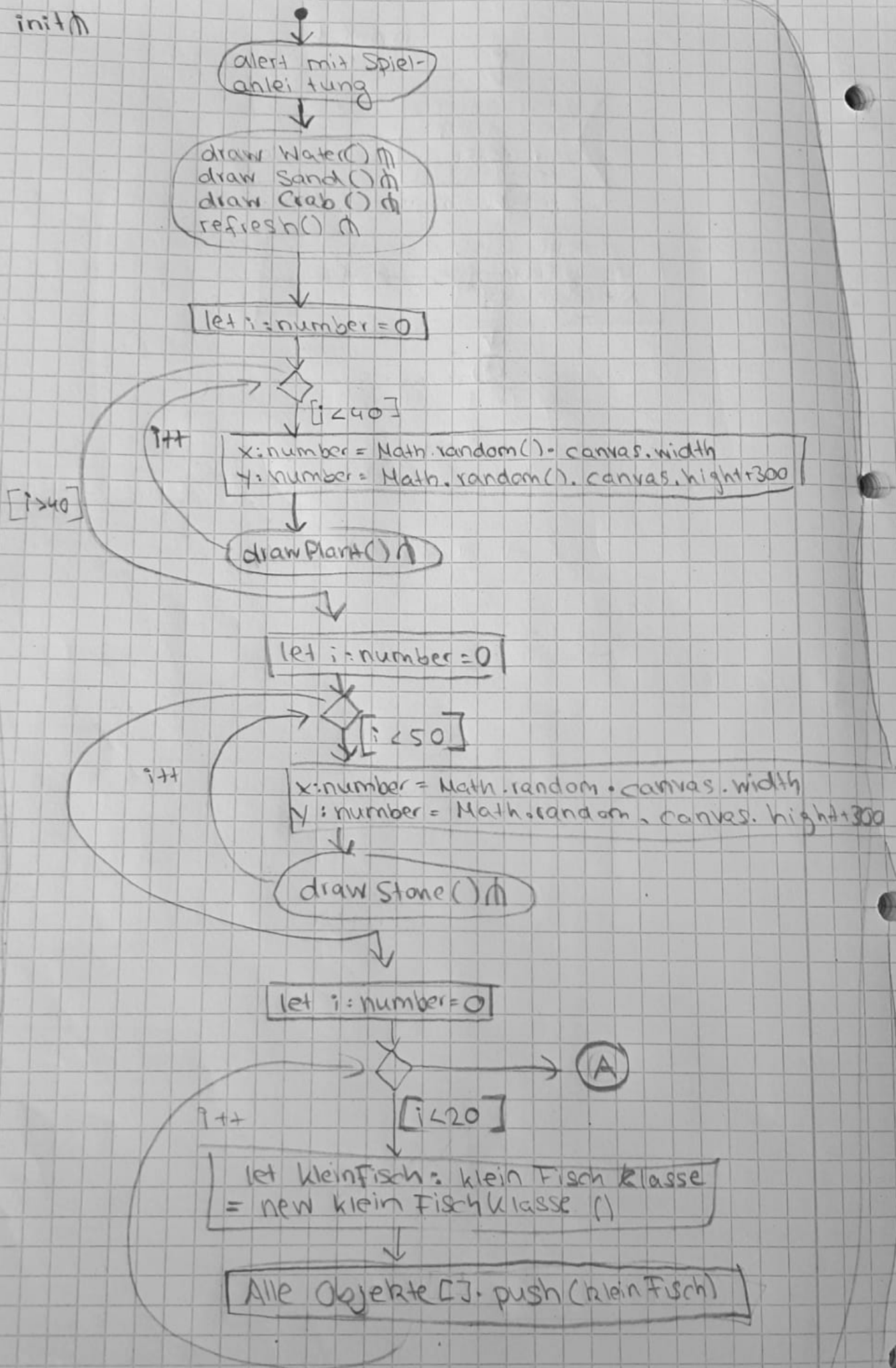
main.ts

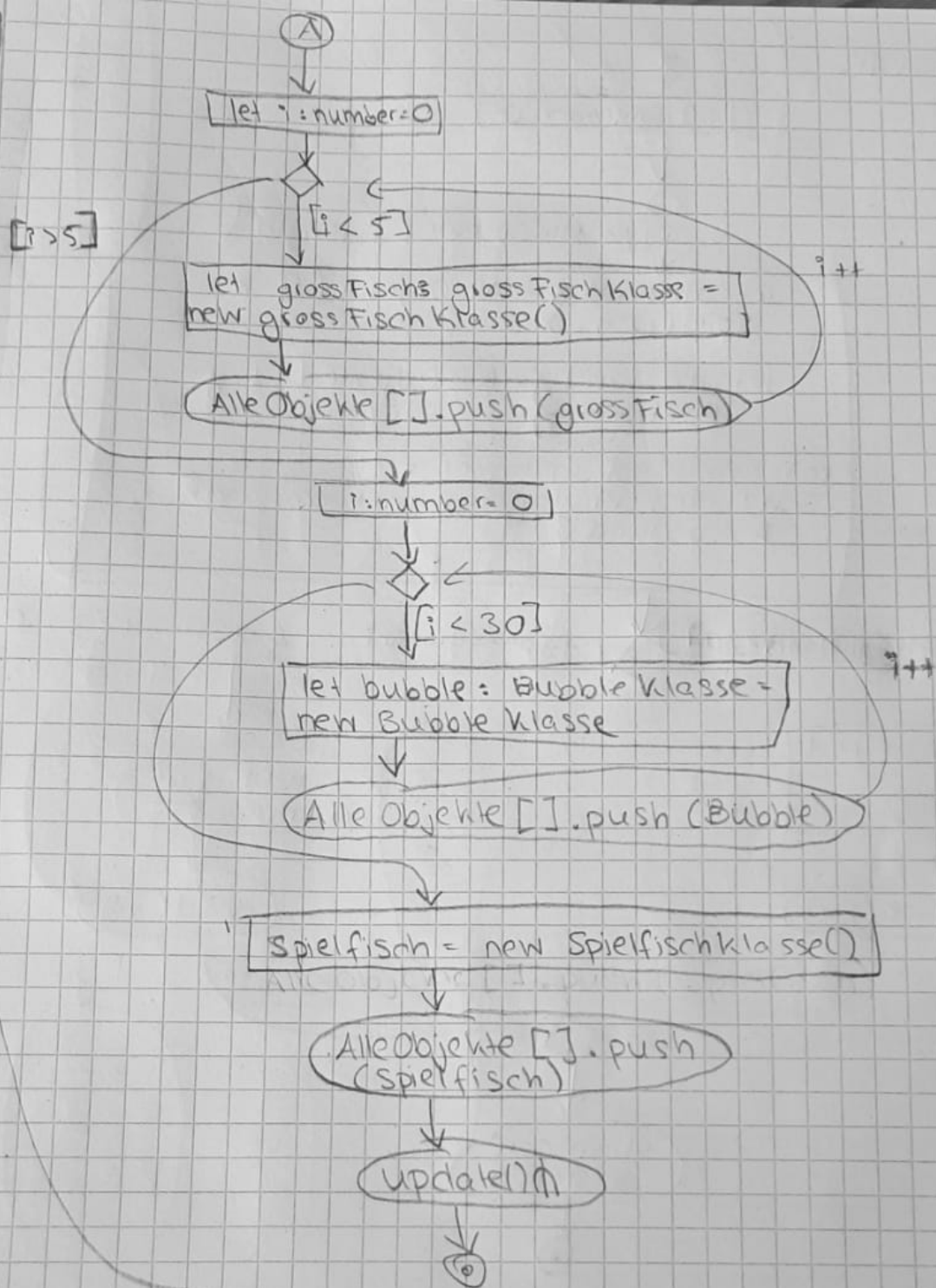


(draw Water())

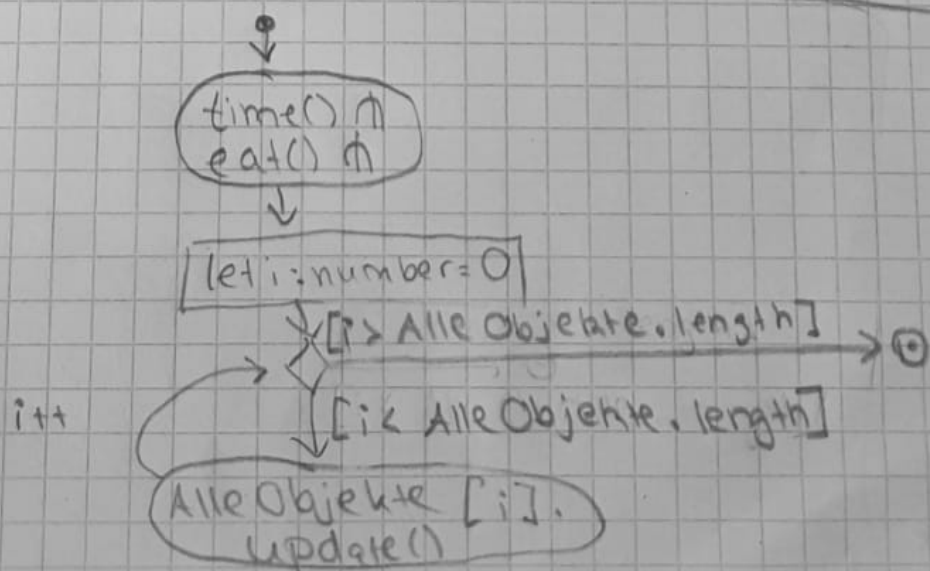


init()

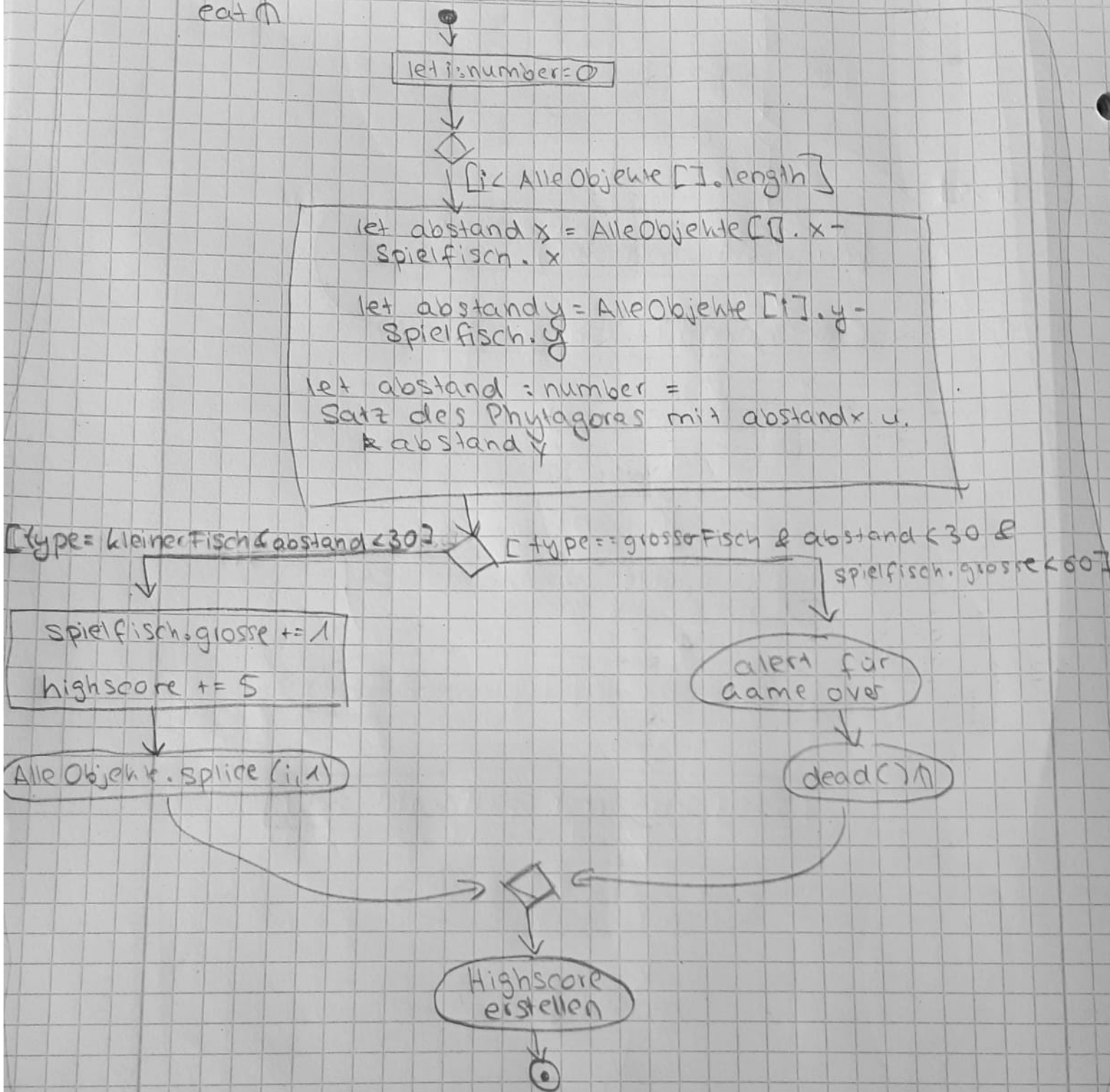


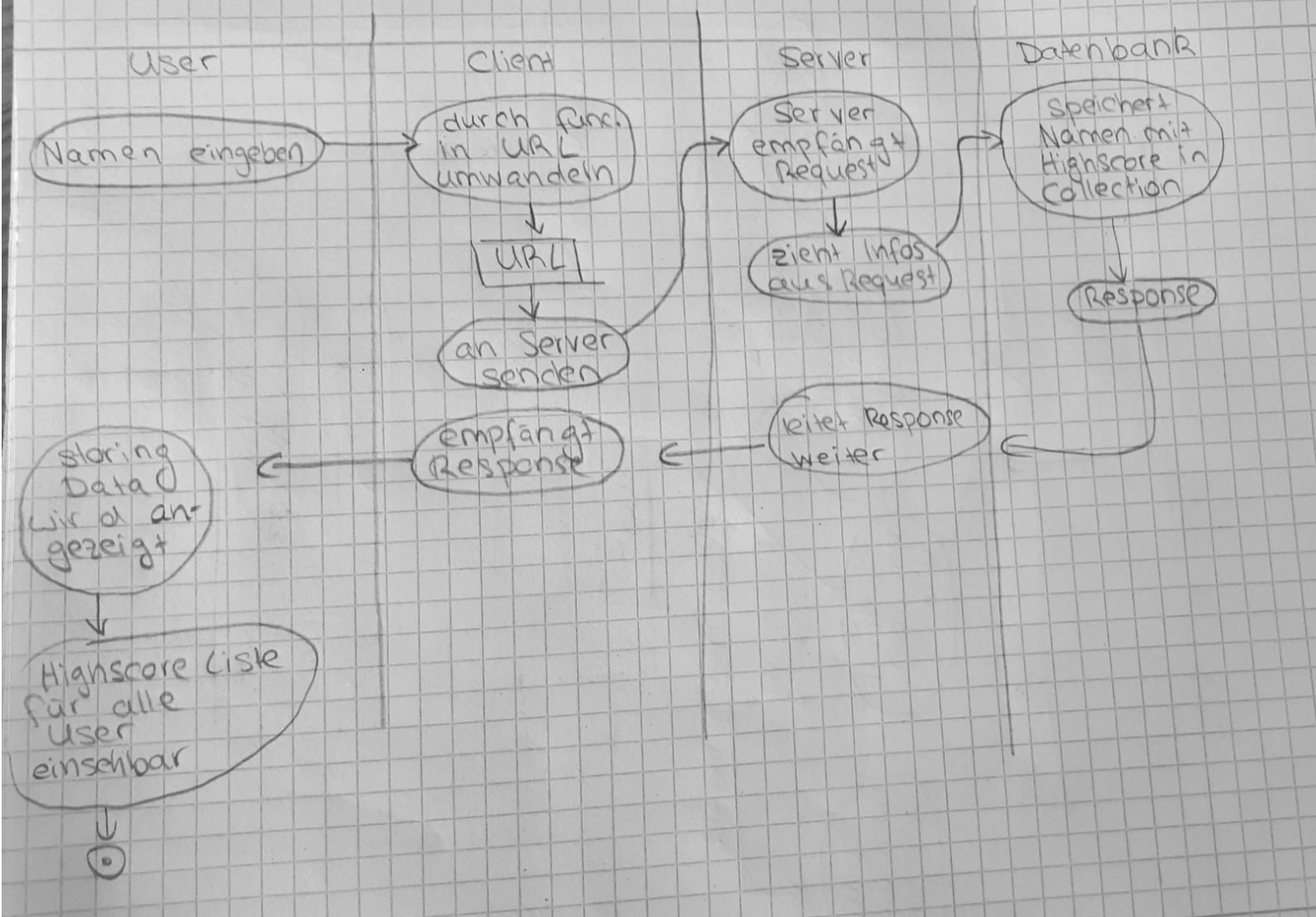


update()

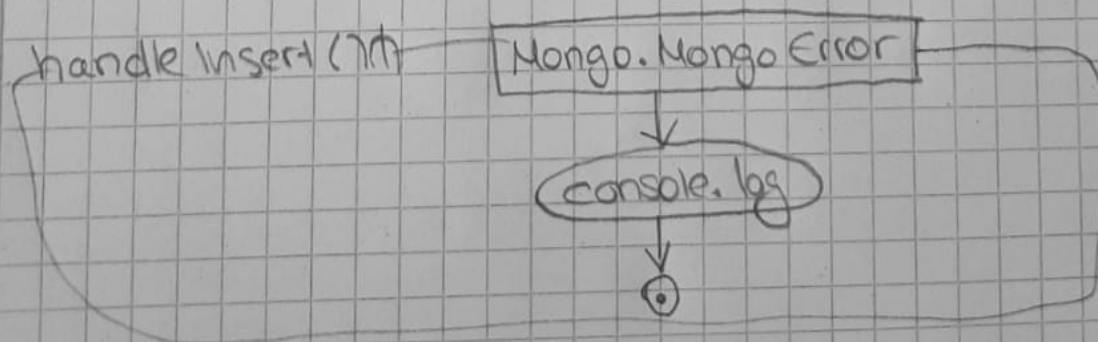
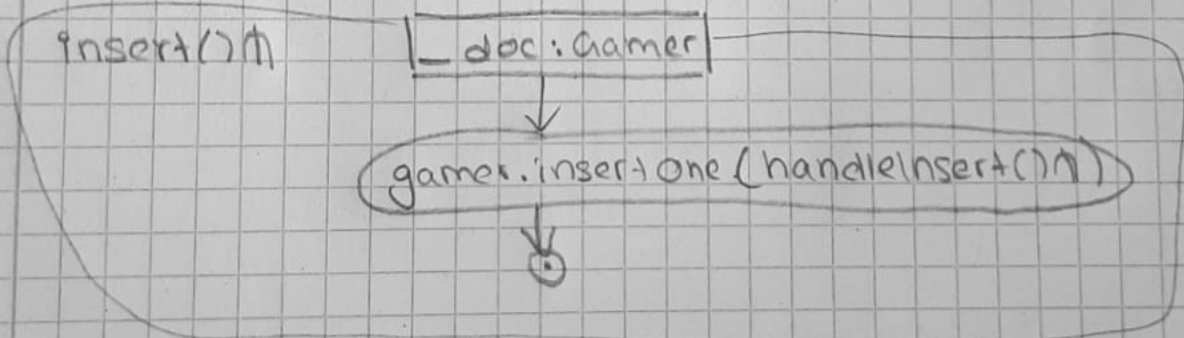
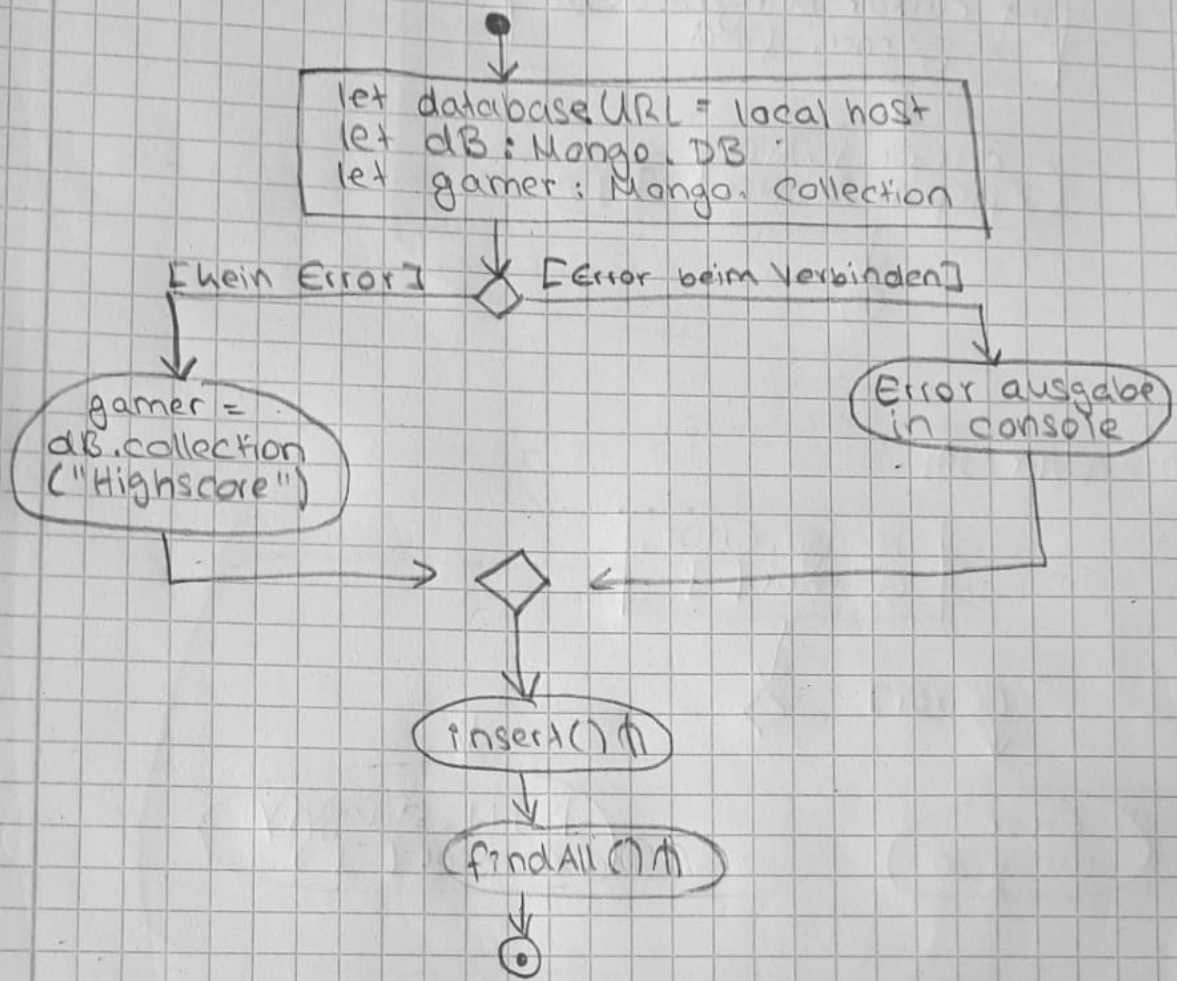


eat()





Ad für Database.ts



findAll()

```
let cursor = Mongo.cursor  
= gamer.find
```

```
cursor.toArray  
(prepareAnswer())
```

prepareAnswer()

```
Mongo.Error,  
Gamer[]
```

[Error]

Error
ausgabe

```
JSON.stringify  
(Gamer[])
```

