

Einsendeaufgabe 2 Dokumentation

Bereits umgesetzt:

- HTML Seiten und grundlegendes Design.
- Grundsätzlicher Gameloop.
- Dynamische und statische Spielelemente.
- Kollisionserkennung.
- Random Spawn von Elementen ohne Kollision.
- Sprite Animationen.
- IO-Controller.
- Sequenzielles Bewegen von zusammenhängenden Spielelementen.
- Richtungsabhängiges zeichnen der Sprites auf den Canvas.
- Erhöhen des Scores beim aufsammeln eines Punktes und setzen eines neues.

Verworfen:

- draw() und update() Verlauf, da Objekt- Koordinaten und Draw-Koordinaten nicht übereinstimmen.
- Soundeinstellungen in canvas.html vornehmen.

Noch umzusetzen:

- Spiel startet nur wenn per lokalem Server gestartet wird (bspw. Lokaler WebStorm Development Server), da Modul importiert wird.
- Link aus canvas.html zu highscore.html.
- Score Anzeige im Spiel.
- Redesign der GameOver-Form.
- Spielmodus ohne Wände.
- Ggf. Level? Das in der Aufgabenstellung verlinkte Video zeigt das Spiel Nibbler nicht Snake.
- Speichern des Spielergebnisses.
- Aufbau des Highscores aus gespeicherten Spielständen.
- Sortieren der Highscores nach Punktwert.
- Sound.
- Einstellungen aus Options Menü speichern und ins Spiel integrieren.