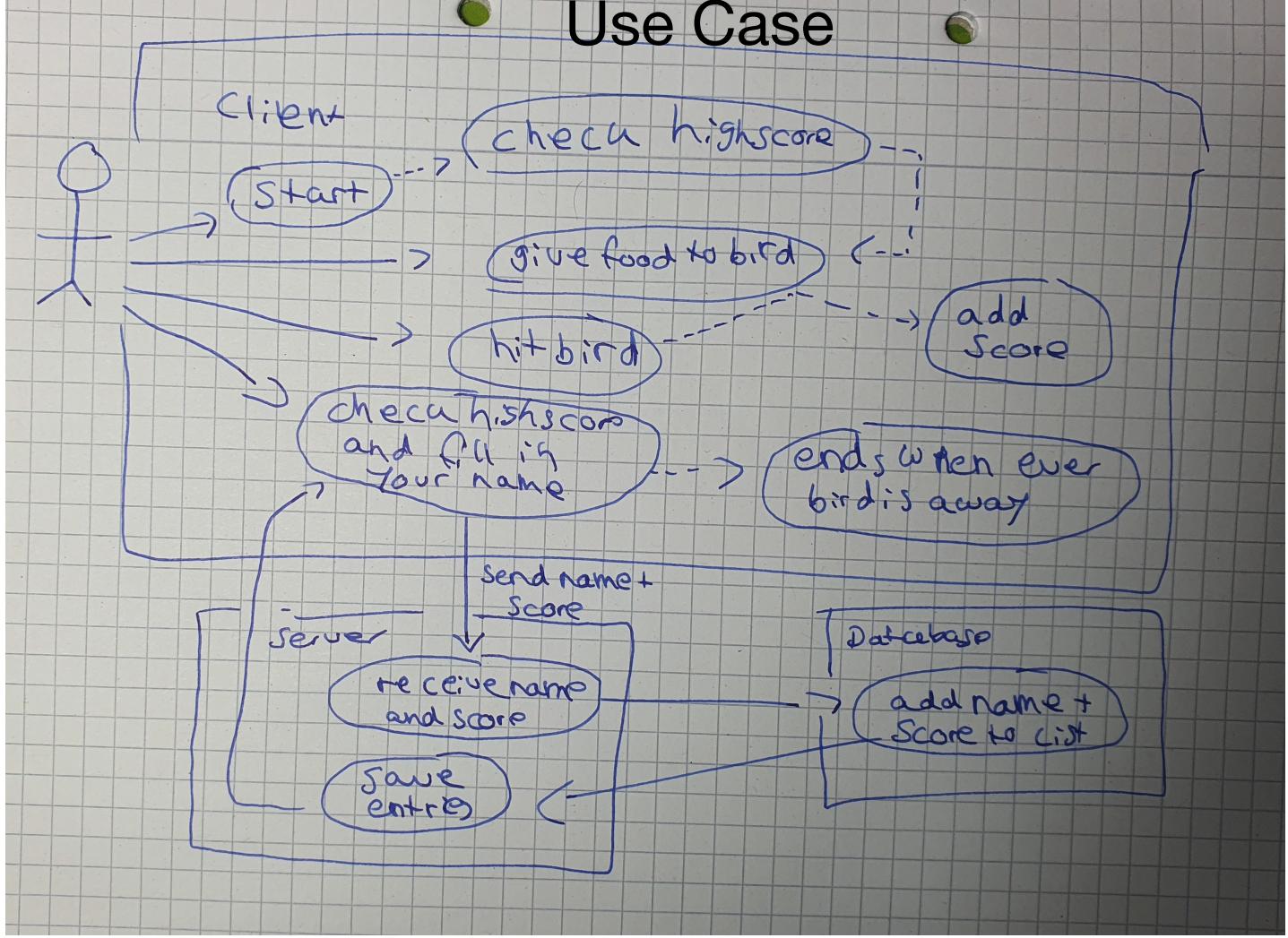


# Use Case



## UI Scribble

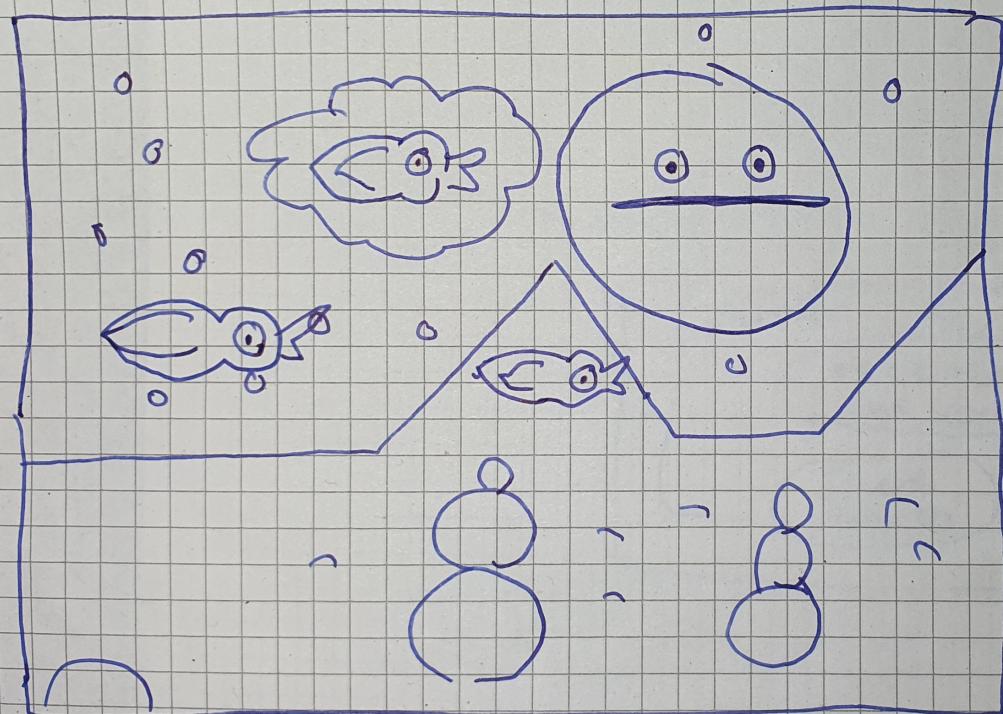
## UI - Scribble

Vogel gedöns

Andere Spieler  
Spieler ... : ... Punkte

" "

spiel start



# Aktivitätsdiagramm

document.addEventListener("DOMContentLoaded", starten)

document.addEventListener("keydown", bewegenFadenkreuz);  
→ für die Steuerung des Fadenkreuzes

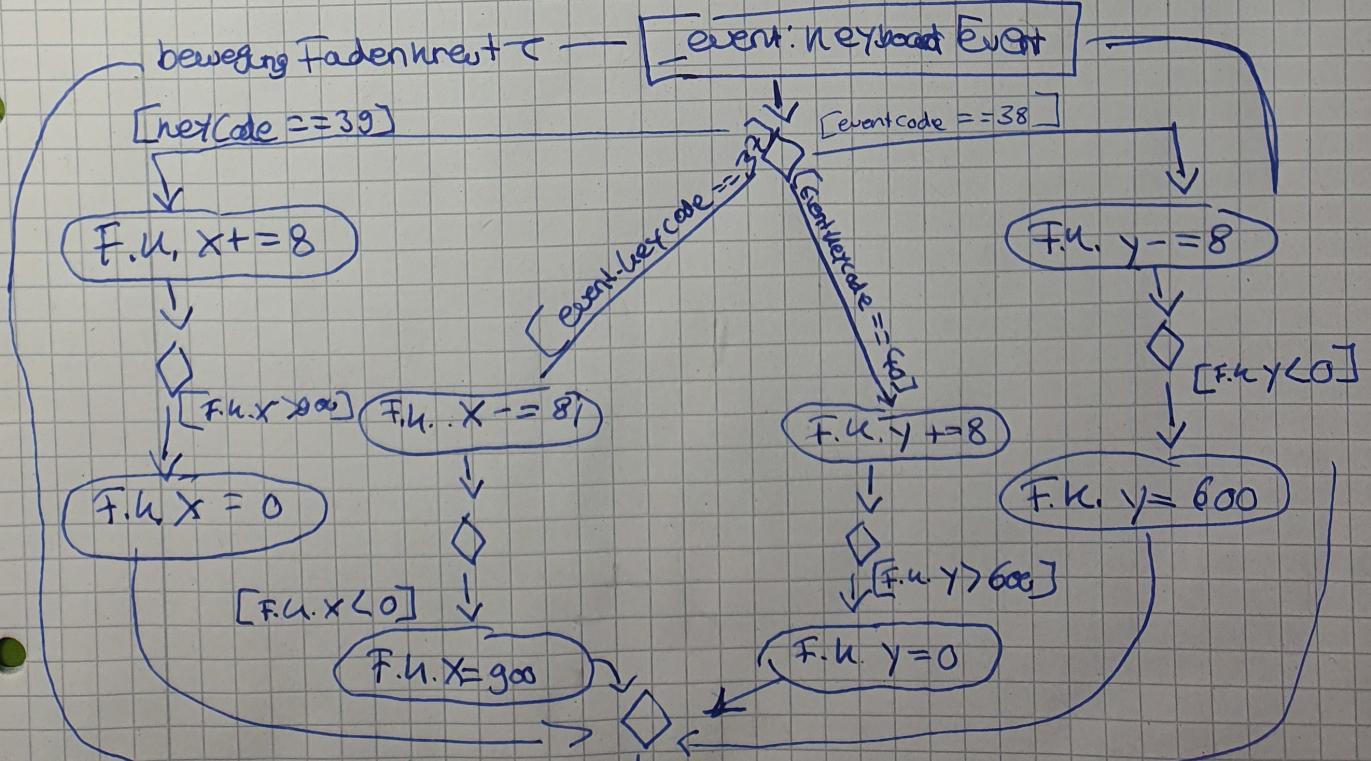
```
export let c: canvasRenderingContext2D;  
export let canvas: HTMLCanvasElement;  
export let Alles: Array<Alle Objekte> = [];  
let FPS: number = 30;  
let imagedata: ImageData;  
export let highscore: number = 0;  
export let spelename: String;
```

damit das Spiel erst mit Buttonclick beginnt

Starten

document.getElementById("start").addEventListener("click", init)

F.K. = Fadenkreuz



init

Canvas = document.getElementsByName("canvas")[0] crs = canvas.getContext("2D")

Hintergrund Function () in

refresh in

Canvas.addEventListene("click", Futter in)

image Data = crs.getImageData(0, 0, canvas.width / height)  
↳ Hintergrundbild in der Variable speichern, vor den bewegten Elementen

let i: number = 0

if [i = anzahl gewollter Elemente]

let schneeflocken (Random Number)

Schneeflocken Array Pushen

Fadenkreuz = new Fadenkreuz (canvas.width / 2, canvas.height / 2)

F.U. ins AllesArray Pushen

Update in



init

Canvas = document.getElementsByName  
("canvas")[0] crs = canvas.getContext("2D")

Hintergrund Funktion () in

refresh ()

canvas.addEventListener ("click", Futter ())  
image Data = crs.getImageData (0, 0, canvas.width / height)  
↳ Hintergrundbild in der Variable speichern, vor  
den bewegten Elementen

let i: number = 0

for (i = anzahl gewollter Elemente; i > 0; i--) { }

let schneeflocken (Random Number)

Schnee in Array pushen

Fadenkreuz = new Fadenkreuz (canvas.width / 2, canvas.height / 2)

F. u. in s Alles Array pushen

Update ()



CrC.clearRect(0, 0, canvas.width, canvas.height)

CrC.putImageData(imageData, 0, 0)

↳ Hintergrundbild Platzieren

let i: number = 0



0

Array[i].updatePath

ruft für alle Elemente im Array die update meth., welche dann wiederum wie die draw und move aufruft

setTimeout

timeout = window.setTimeout(update, 1000 / FPS)

highscore Funktion

document.getElementById("highscore").innerHTML = ""  
→ Stelle in HTML leer

Let prod Element: HTMLDivElement = document.createElement("div")

prodElement.innerHTML = bestellen mit Highscore Variab

document.getElementById("highscore").appendChild(prodElement)

Name eingeben

window.clearTimeout(timeout)

SpielerName = prompt("highscore", "Name eingeben")  
→ Spielername & Highscore werden angezeigt

insert() → Auf Client

alert("Spiel noch mal?")

# Klassendiagramm

