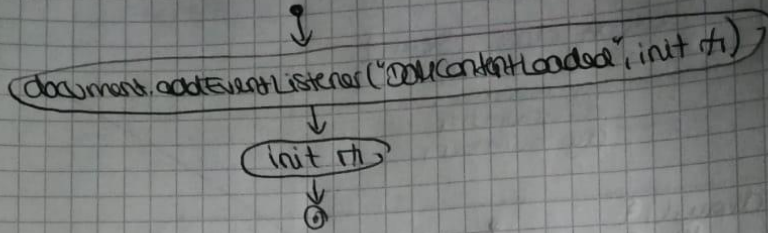
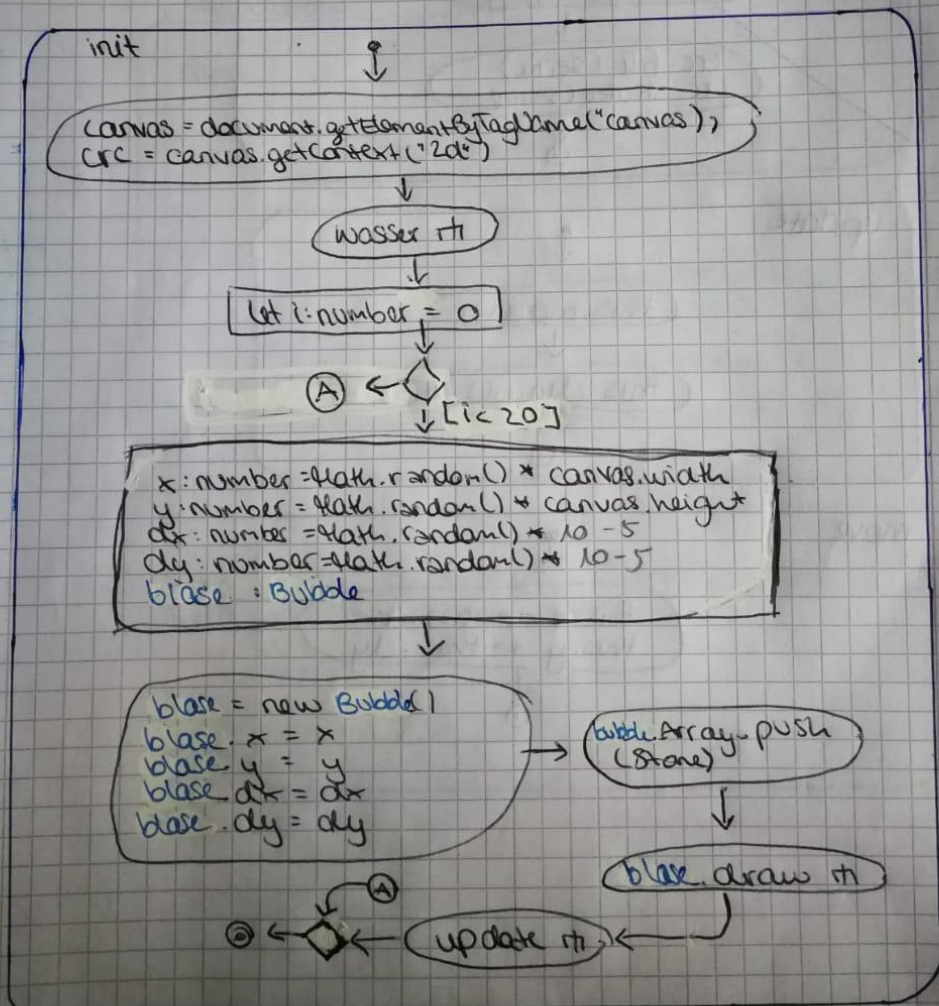


main.ts

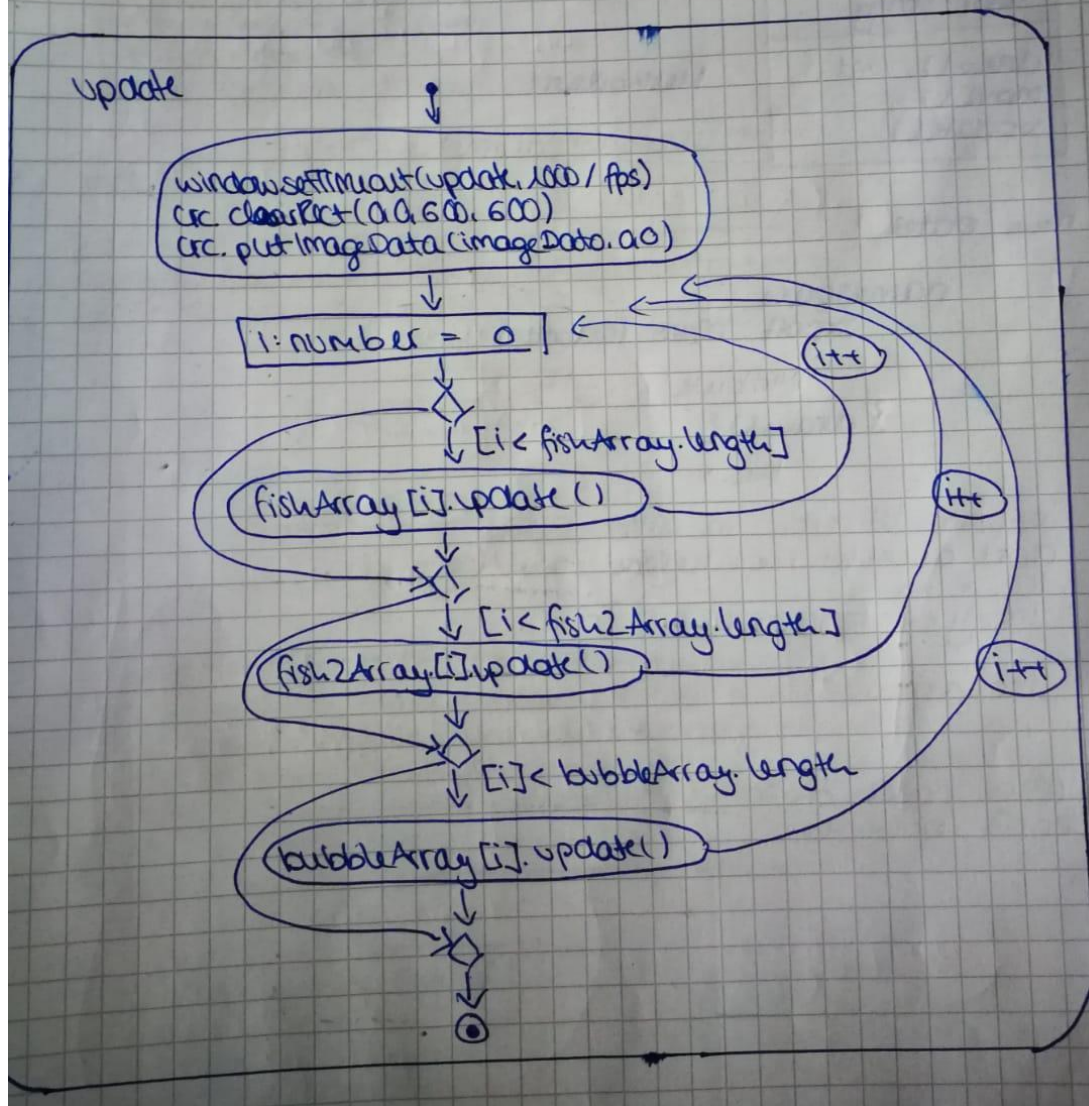
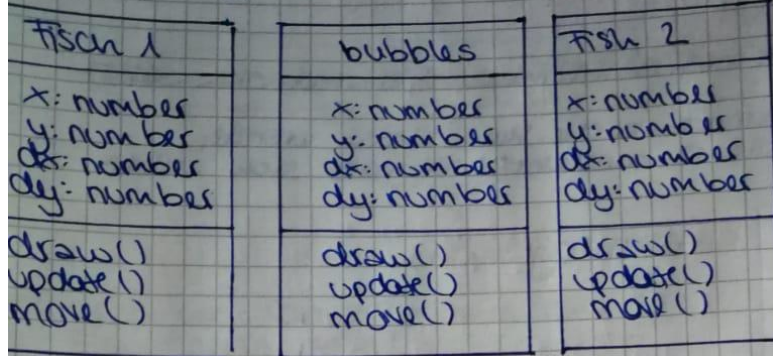


```
export let crc: CanvasRenderingContext2D
export let canvas: HTMLCanvasElement
let fishArray: Fish[] = []
let stoneArray: Stein[] = []
let bubbleArray: Bubble[] = []
let fps: number = 30
let imageData: ImageData
```



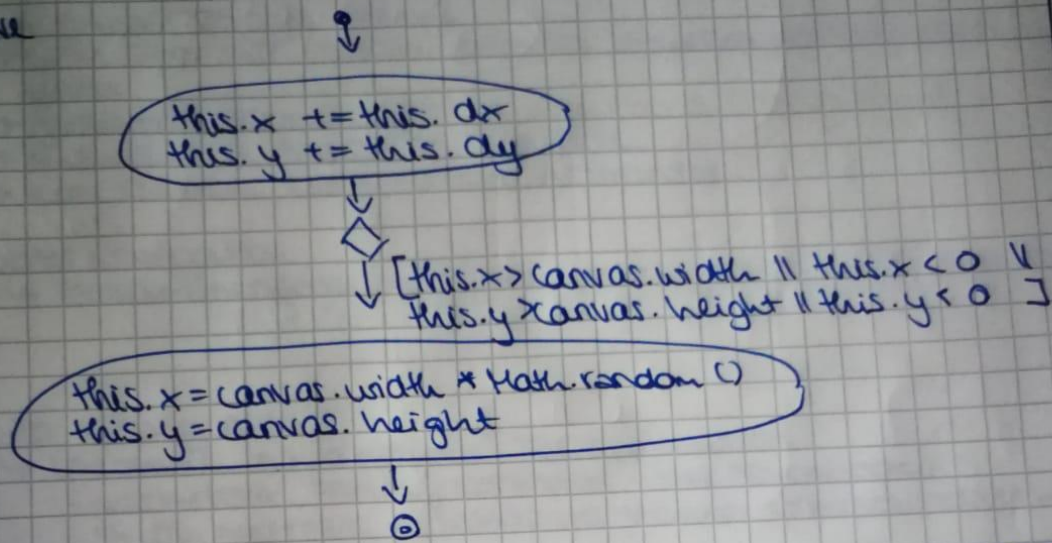
→ auf die selbe Art werden auch die beiden Fische generiert

Klassendiagramme



For bubbles:

move



Alles was in der Funktion `wasser()` steht,
wird als Hintergrund gespeichert:

- Wasser
- Sand
- Pflanze 1 & 2
- Steine
- Schiff