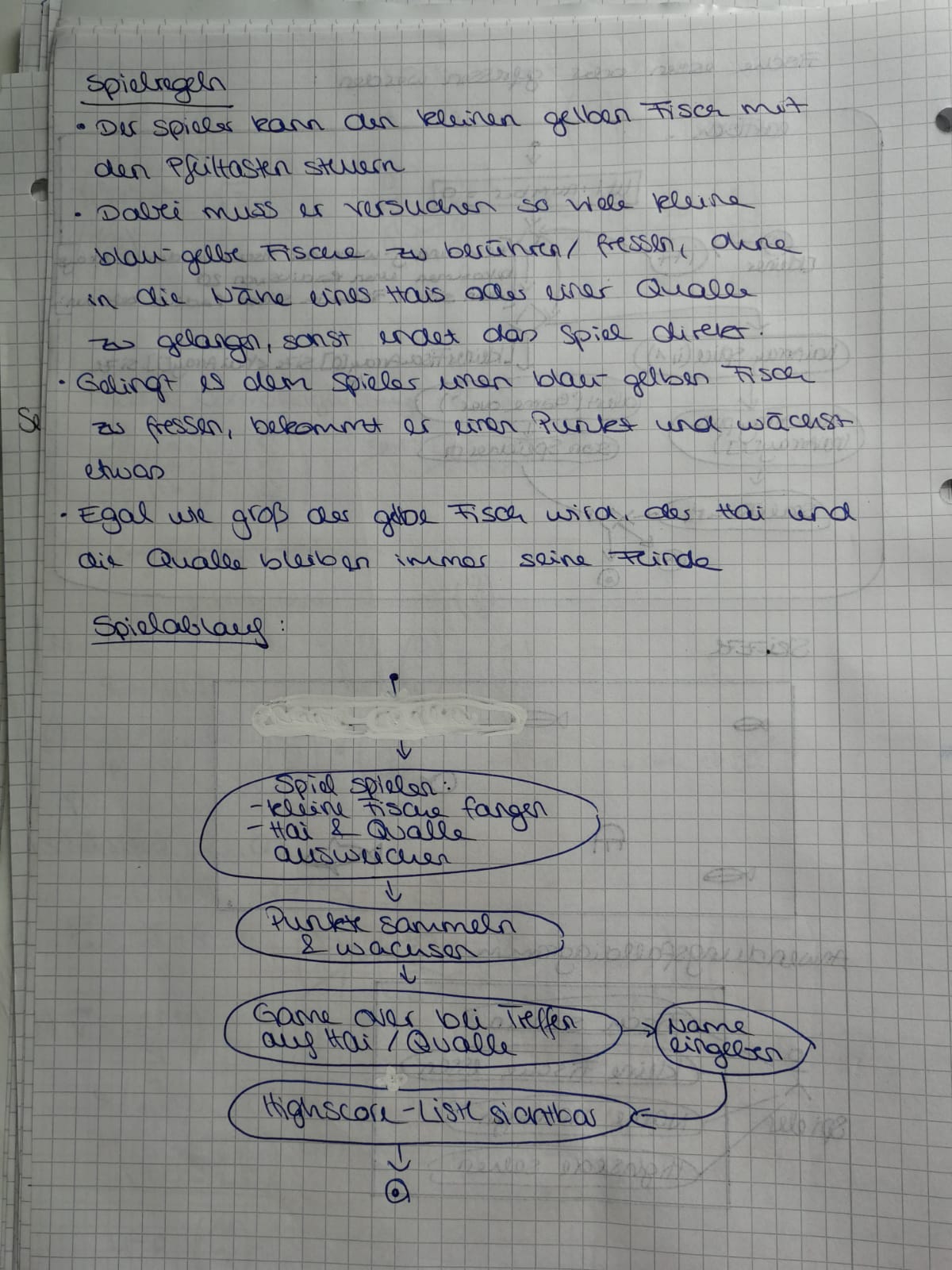
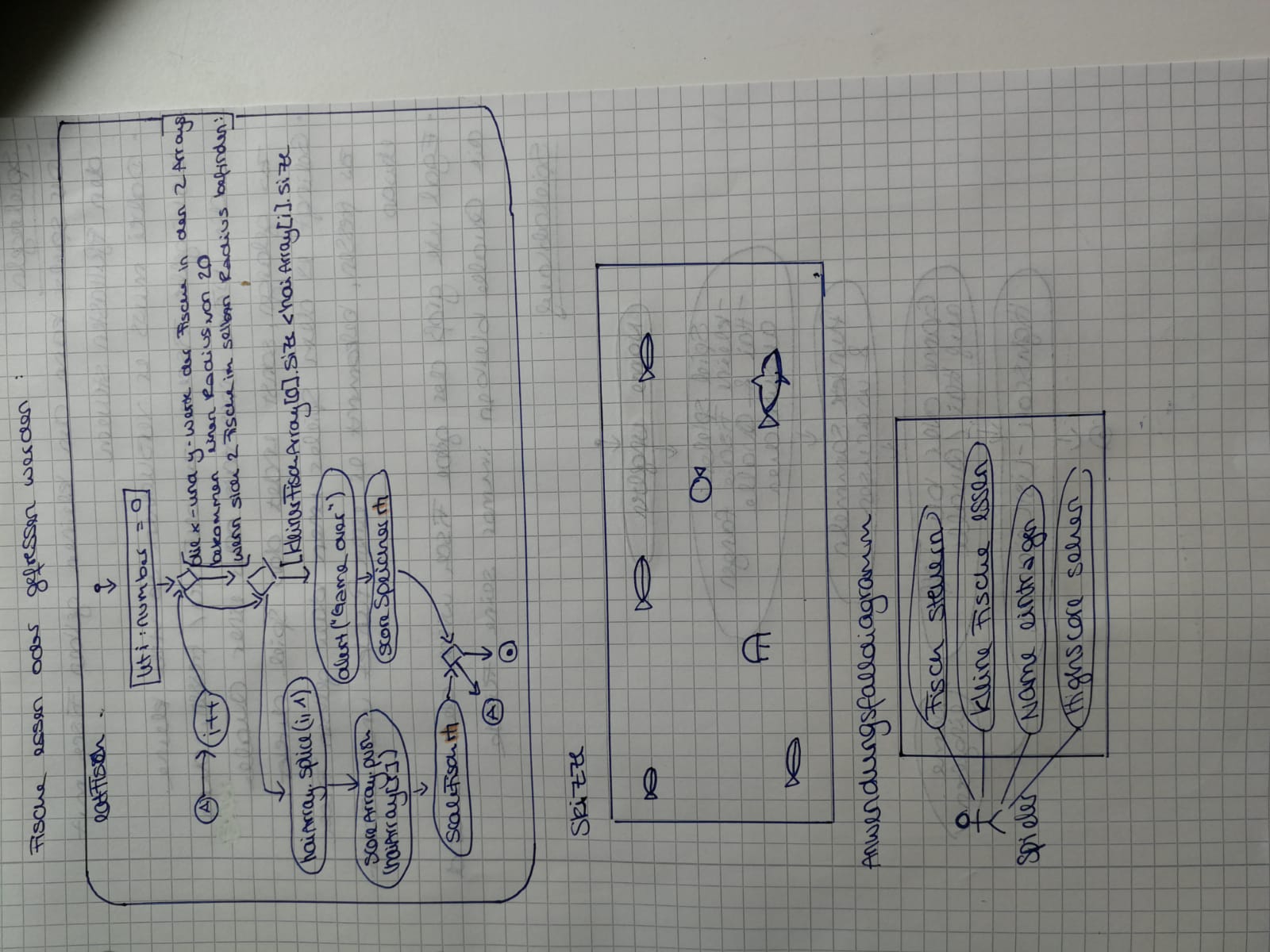
Abschlussaufgabe Konzept

Jana Krämer

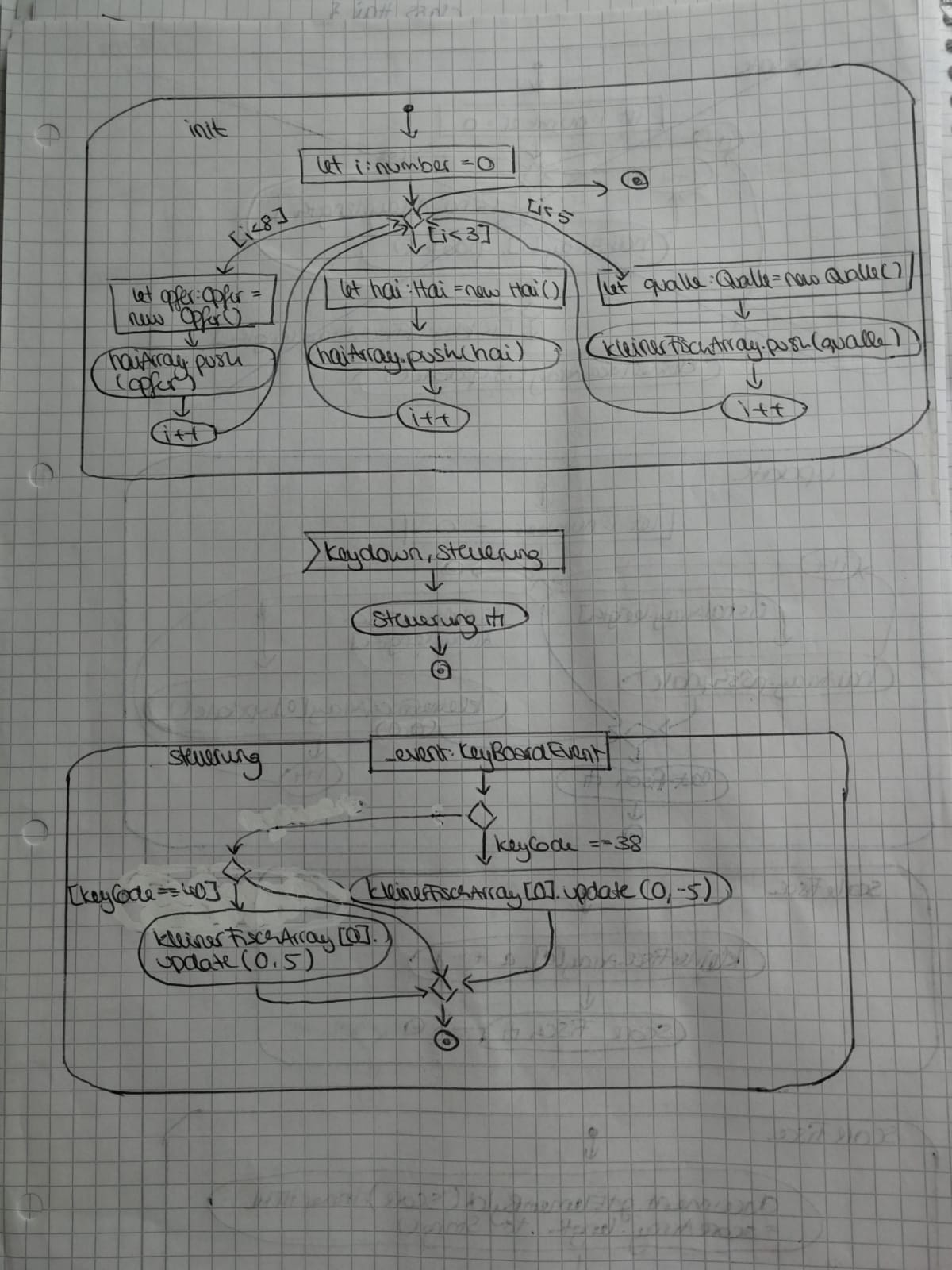
Spielregeln & Spielablauf:



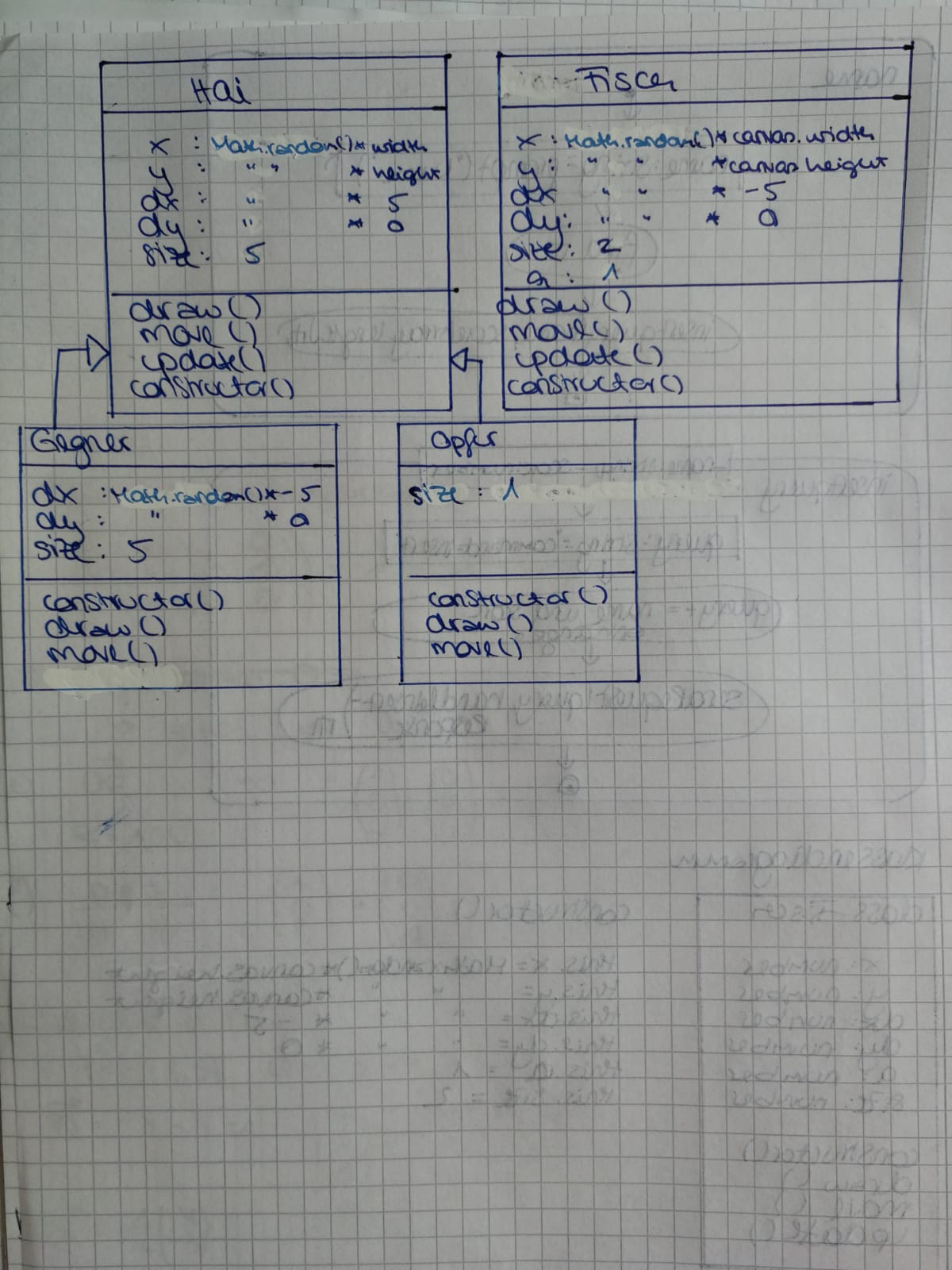
Skizze & Anwendungsfalldiagramm:



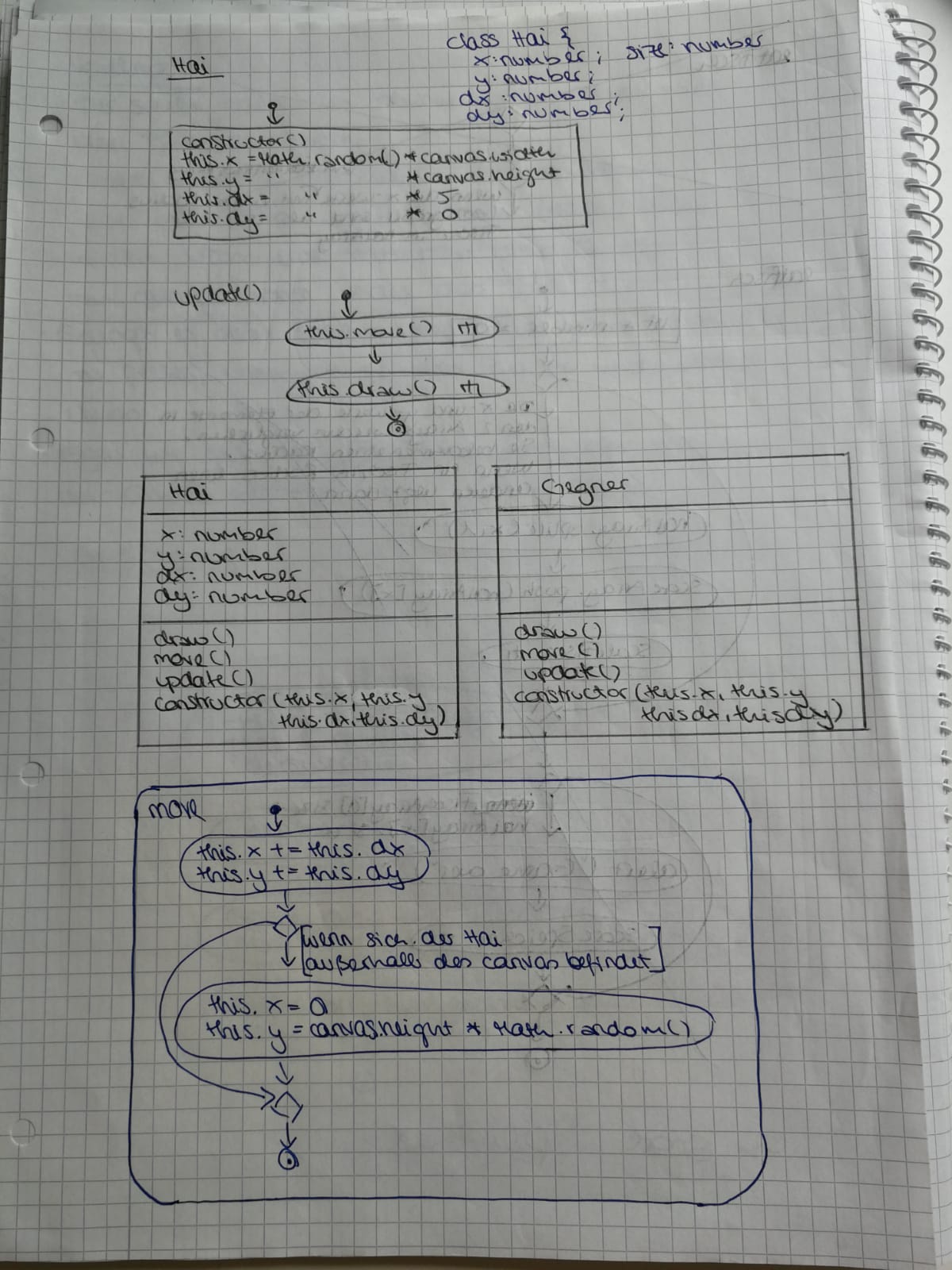
Generierung der Fische:



Klassendiagramm

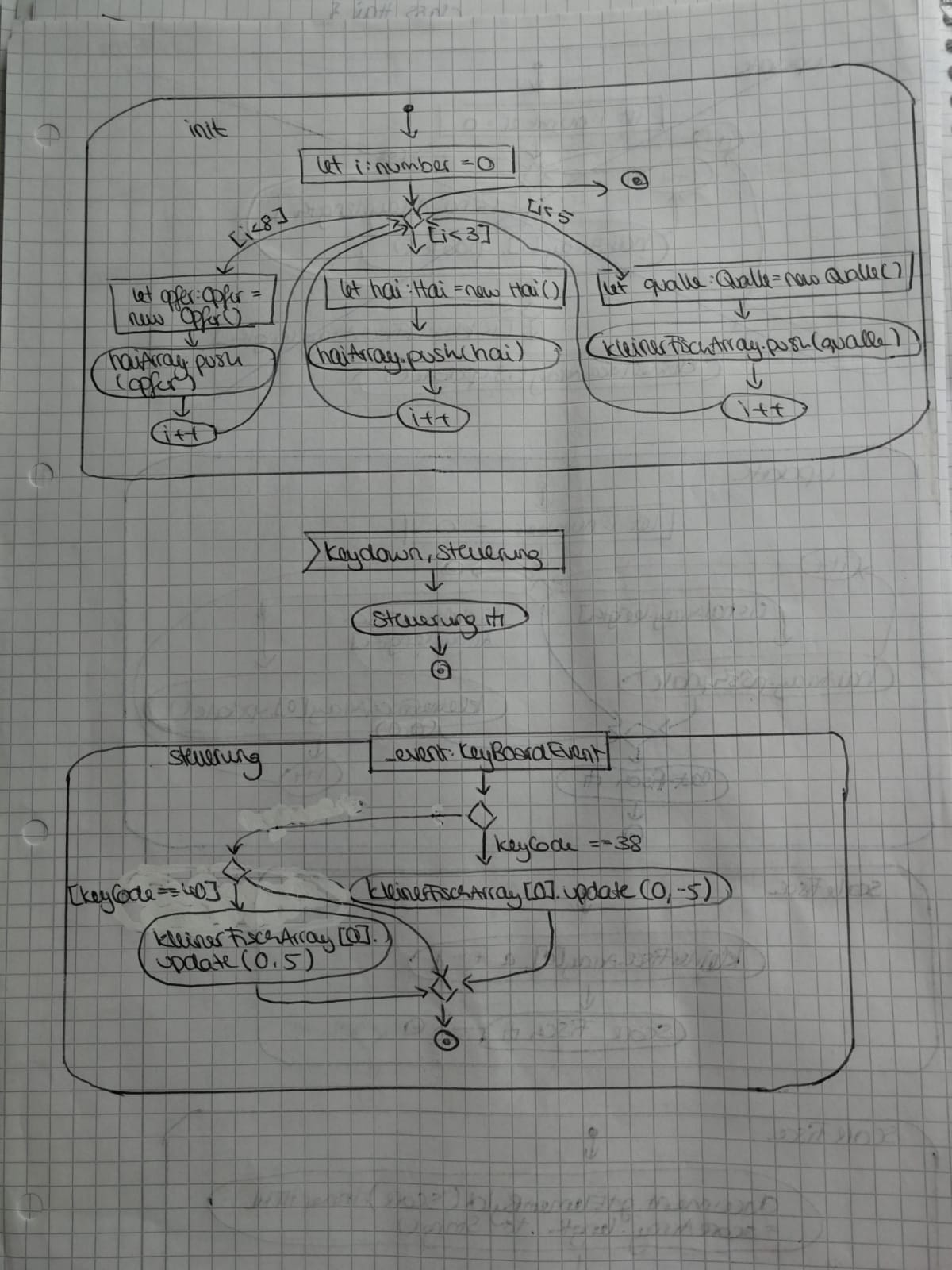


Bewegung

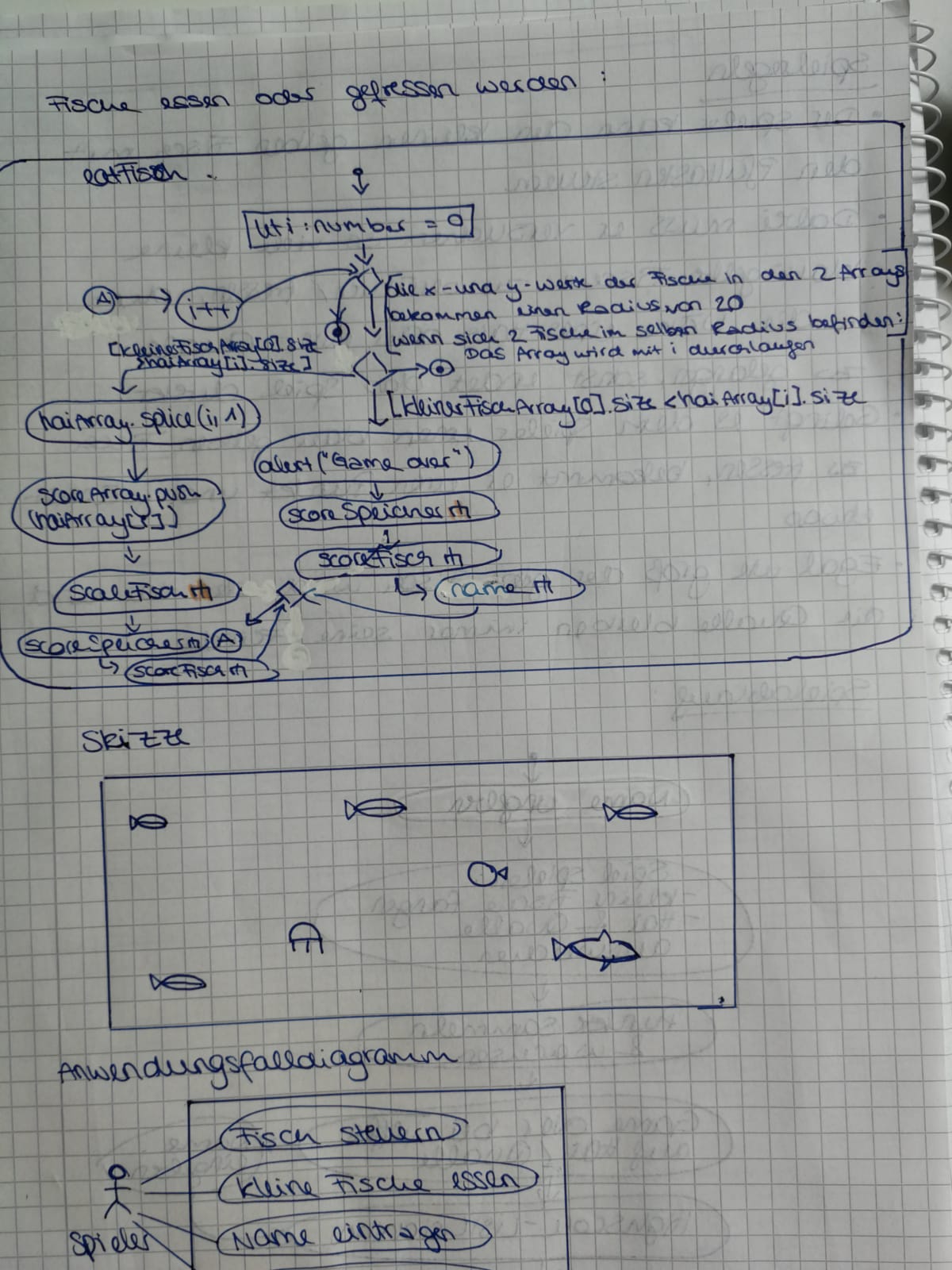


Steuerung der Fische:

(Hier nur 2 Richtungen möglich, aber das Prinzip bleibt gleich)

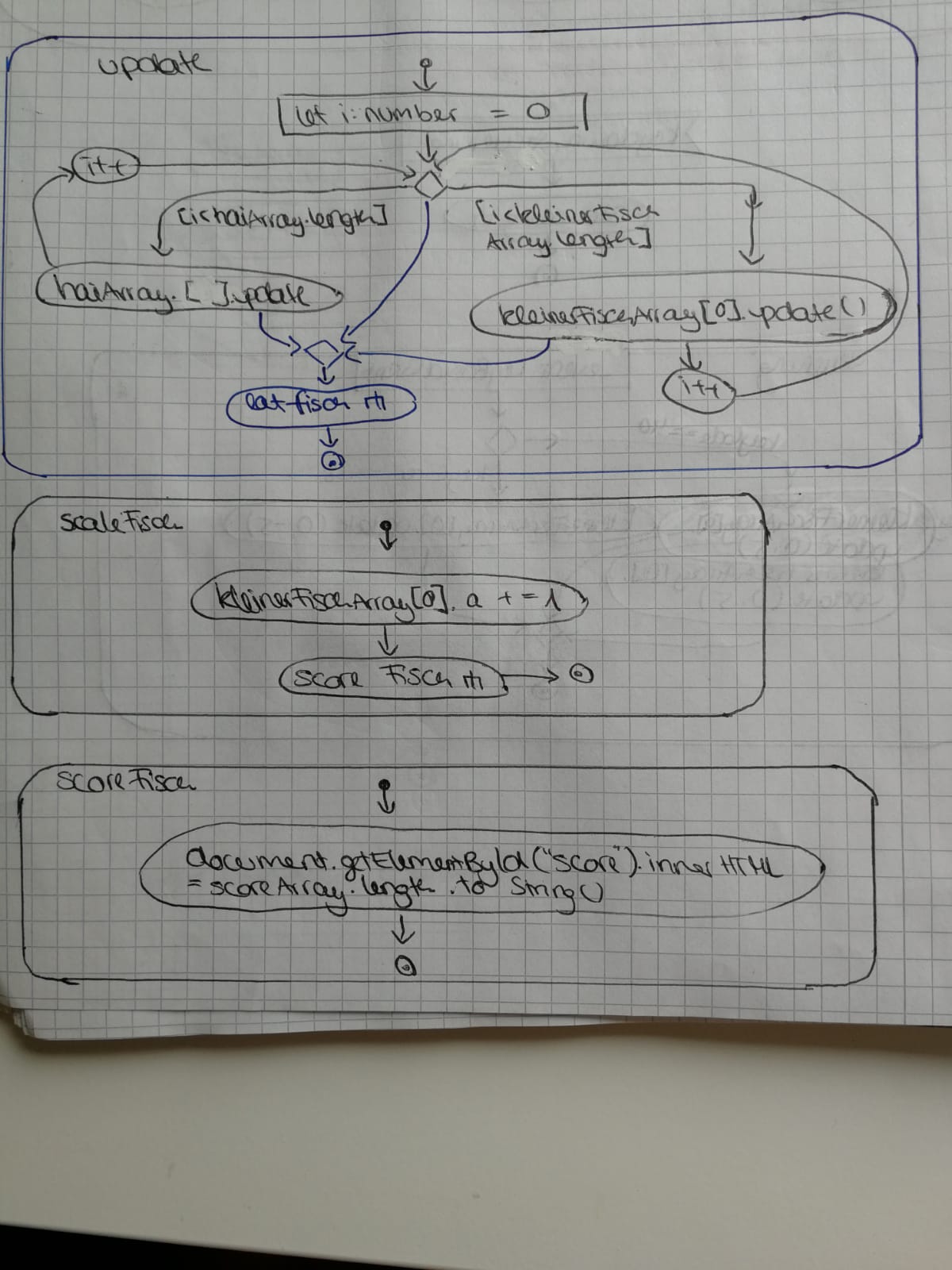


Aufeinandertreffen der Fische:

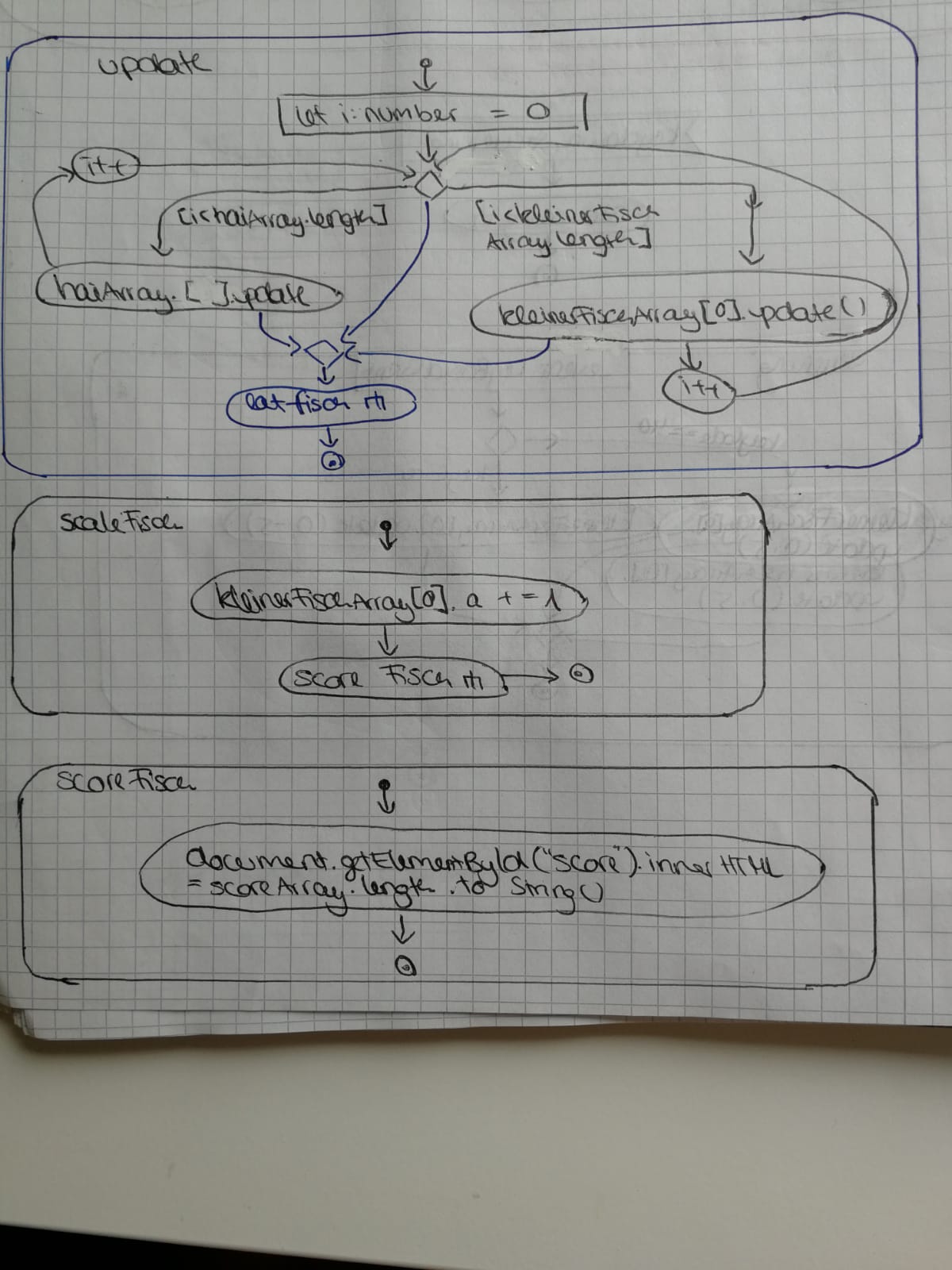


(Anmerkung: In der Umsetzung reagiert der Spielerfisch zwar auf die anderen Fische, aber nur bei der Qualle funktioniert es wie gewollt. Ich konnte den Fehler leider nicht beheben.)

Update:



Wachstum & Punktzahl:



Name eingeben und speichern:

