

## EIA2 – Abschlusssaufgabe

Funktionale Analyse:

### *Interaktion:*

- Canvas-Feld Click
- „Reload“- Button
- Scoreboard mit Highscore

### *Auswirkungen:*

- Schneeball wird geworfen
- Neue Schneebälle
- Punktestände ansehen

Gerät: Browseranwendung für PC

- Bessere Gestaltungsmöglichkeiten, da größerer Screen
- Übersichtlichkeit
- Möglichkeit der mouse over Einbindung (bei mobil nicht möglich)
- Genauigkeit

Neue Problemstellungen:

### *Schneeball:*

- Neue Klasse & Methoden
- Flugzeit
- Perspektive
- Begrenzt? (Maximal 5 Schneebälle, dann reload)

### *Kollision:*

- Kinder mit Hitbox
- Tannen mit Hitbox
- Score-Counter
- Veränderung der Darstellung (Schlitten fährt weiter)

### *Game Over:*

- Ende des Spiels
- Zeitbegrenzung per Countdown
- Darstellung während des Spiels

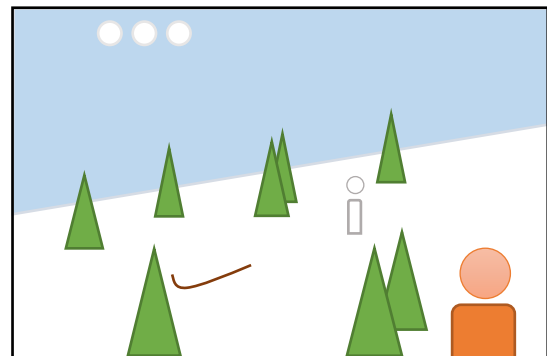
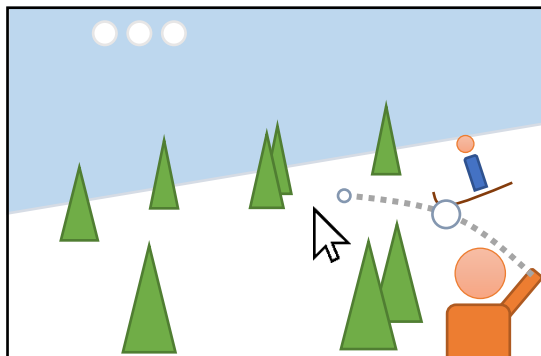
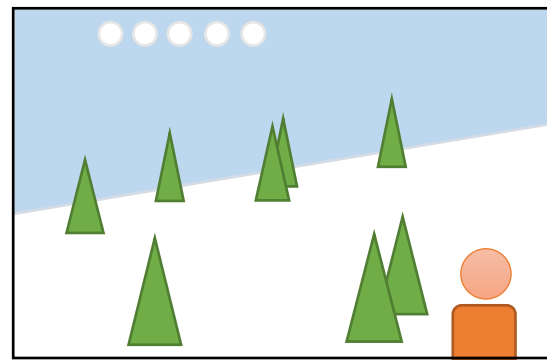
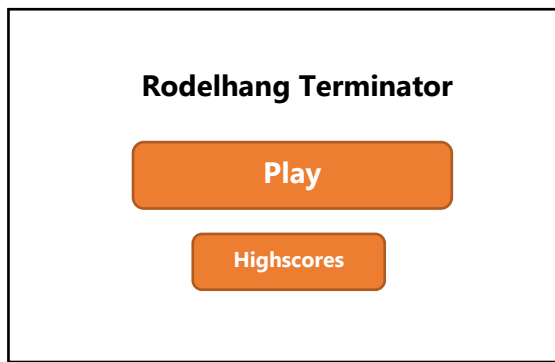
### *Scoreboard:*

- Darstellung und Erhöhung während des Spiels
- Bei Ende des Spiels Speicherung mit Nickname in Datenbank
- Datenbank über MongoDB

### *Zusätzliche Elemente:*

- Treffgenauigkeit bei Highscore Liste hinzufügen (geworfene Schneebälle und Treffer)
- Besondere „Enemies“, z.B. Yeti, der nicht abgeworfen werden darf, sehr schnelle Kinder die viele Punkte geben

Interface für User:



Interaktion unter Objekten:

Schneeball	↔	Kinder	:	Child-Klasse verändert draw Methode
Schneeball	↔	Bäume	:	Schneebälle können an Bäumen zerplatzen
Kinder	↔	Bäume	:	Kinder können gegen Bäume fahren

