**EIA2 – Abschlussaufgabe**

Funktionale Analyse:

*Auswirkungen:*

* Schneeball wird geworfen
* Neue Schneebälle
* Punktestände ansehen

*Interaktion:*

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

Gerät: Browseranwendung für PC

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

Neue Problemstellungen:

*Kollision:*

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

*Schneeball:*

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

*Scoreboard:*

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

*Game Over:*

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

*Zusatzliche 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:

**Rodelhang Terminator**

**Play**

**Highscores**

Bildergebnis fÃ¼r mouse pointer png

Interaktion unter Objekten:

Schneeball 🡨🡪 Kinder : Child-Klasse verändert draw Methode

Schneeball 🡨🡪 Bäume : Schneebälle können an Bäumen zerplatzen

Kinder 🡨🡪 Bäume : Kinder können gegen Bäume fahren

*Superclass thing*

*Main.ts*

Click-Listener 🡪 snowball method

Update 🡪 draw method

*User*

click

reload

*Class snowball*

*Class child*

*Class child*