



Canvas.width = Breite Browserfenster Canuas. height = Höhe Browserfenster - Ruttonhöhe Hintergrund zeichnen Objetite (Bilder) erzeugen class Bild Futter bewegen Y- random speed click event out Button und levent auf Pfeithasten um Hase zu bewegen [click] [Liein dida] (Hase bevegtsich) Hase bleibt stehen) Score

Bild

x: number
y: number
imagre : string

draw();

Hase, Karotte und Schoholade sind Bilder und werden durch die Klasse Bild erzeugt.

Score Bewegung Hase & Woordinaten auffangen bewegung & Woordinaten Karotte auffangen Abucichung beachten Carottx & carnoty [Inicht gleich] == hasex & havey (Score +1 0 Bewegung & Koordinaten Scholobade auffangen ChocoX & chocoY == hase X & hase Y [nicht gleich] (Score -1 (Score =0] [Score >0] Game over