

Hungry Rabbit

Das Canvas wird durch eine Resize Function immer an die Größe des Bildschirms angepasst, abzüglich des Platzes der für die Button zur Verfügung steht und einen gestalterischen Rand rechts und links. Die Steuerung des Kaninchens erfolgt entweder über die Pfeiltasten oder den Buttons unterhalb des Canvas (ideal für Smartphone). Die Funktion `down()` fragt hierbei ab ob die Pfeiltasten gedrückt wurden, ist dies nicht der Fall, überprüft es die Button.

Das Kaninchen, sowie Karotte und Schokolade sind Bilder, die durch eine eigene Bild Klasse erzeugt und bewegt werden. Es befinden sich immer fünf Tafeln Schokolade und drei Karotten im Canvas, dessen Position immer zufällig in der X-Achse gewählt wird. Auf der Y-Achse wird das Objekt aber bereits über dem Canvas gezeichnet, damit es hinein rutscht.

Die zwei Grashalme werden durch eine jeweils eigene Klasse erzeugt. Die Sonne steht bei jeder Bildschirmbreite und -höhe, im gleichen Verhältnis an einer Stelle. Durch den Resize, wird ein Teil des Bildschirms bei kleinerer Größe abgeschnitten, doch die Sonne erscheint immer.

Nach Ablauf von zwei Minuten, erscheint eine Alert Box die den Hinweis gibt, dass Kaninchen ist nun satt.

Kollidieren Kaninchen und Karotte gibt es solange Punkte, wie das Kaninchen „frisst“. Kollidieren Schokolade und Kaninchen werden Punkte abgezogen. Erreicht man weniger als null Punkte, erscheint ebenfalls eine Alert Box die dir sagt, du hast verloren, das Spiel ist aus.