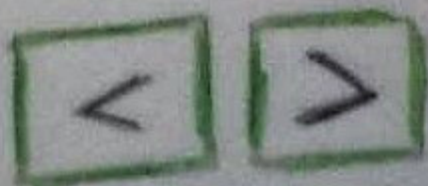




Punkte: 2





Canvas.width = Breite Browserfenster  
Canvas.height = Höhe Browserfenster - Buttonhöhe

Hintergrundzeichnen

Objekte (Bilder) erzeugen  
class Bild

Futter bewegen  
Y - random.speed

click.event auf Button und  
event auf Pfeiltasten um  
Hase zu bewegen

[click]

[kein click]

Hase bewegt sich

Hase bleibt stehen

Score



Bild
x: number y: number imgsrc: string
draw(); move();

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



Score

Abweichung beachten

