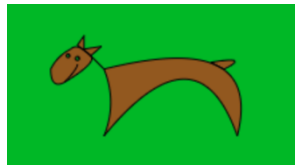
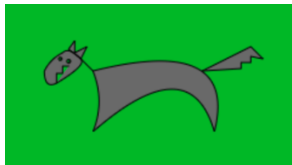


Funktionale Analyse

Aufbau

- „Canvas-Wiese“ (grün)
- Vertikal bewegendes Schaf
- Horizontal bewegende Wölfe
- Horizontal bewegende Rehe zur Verwirrung
- Neustart Button, bei Kollision
- Anzeige: Anzahl der verschwundenen Wölfe



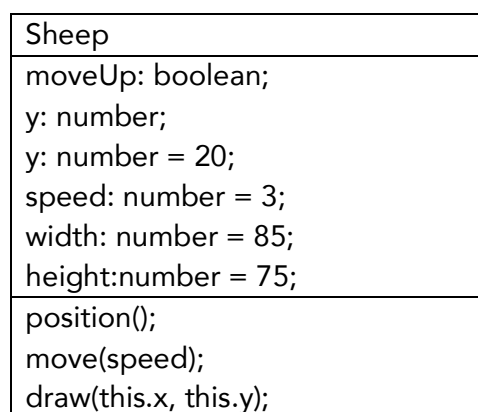
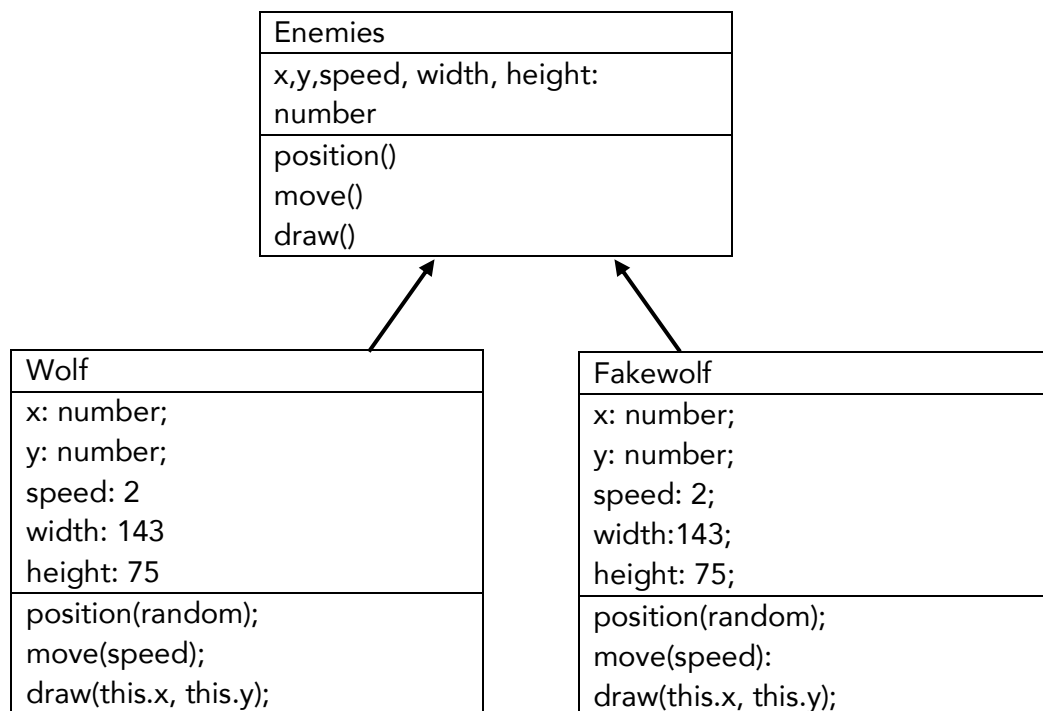
Ablauf aus Sicht des Nutzers

- Der Nutzer öffnet das Spiel im Browser
- Das Schaf bewegt sich auf der grünen Wiese auf und ab
- Von rechts kommen Rehe zur Verwirrung und Wölfe (zunächst langsam) auf das Schaf zu
 - o Einigen Wölfen entweicht das Schaf automatisch durch die auf und ab Bewegung
- Der Nutzer klickt auf die Wölfe, diese werden von der Canvas gelöscht
- Unter der Canvas wird die Anzahl der bereits „weggeklickten“ Wölfe ausgegeben.
- Die Geschwindigkeit der Wölfe und Rehe erhöht sich stets, sobald 10 neue „weggeklickt“ wurden
- Bei der Kollision mit dem Schaf erscheint die Anzeige „Leider verloren“
- Mit einem Klick auf den Button „Neustart“, startet das Spiel von vorn

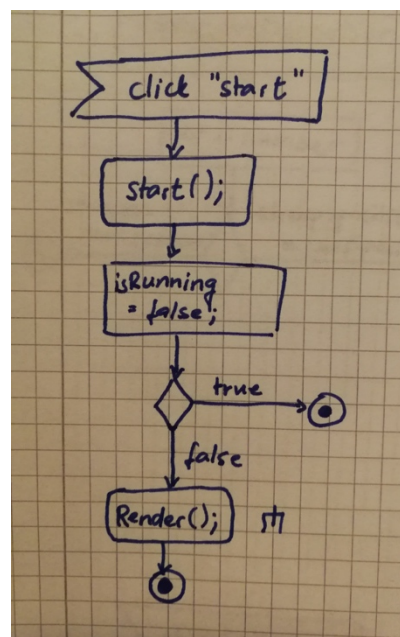
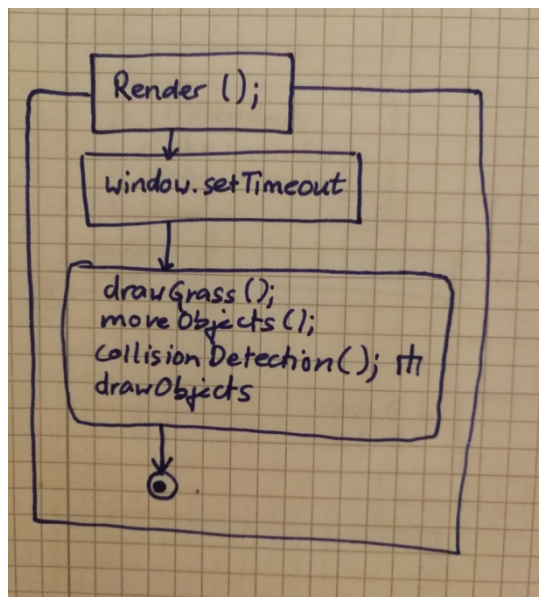
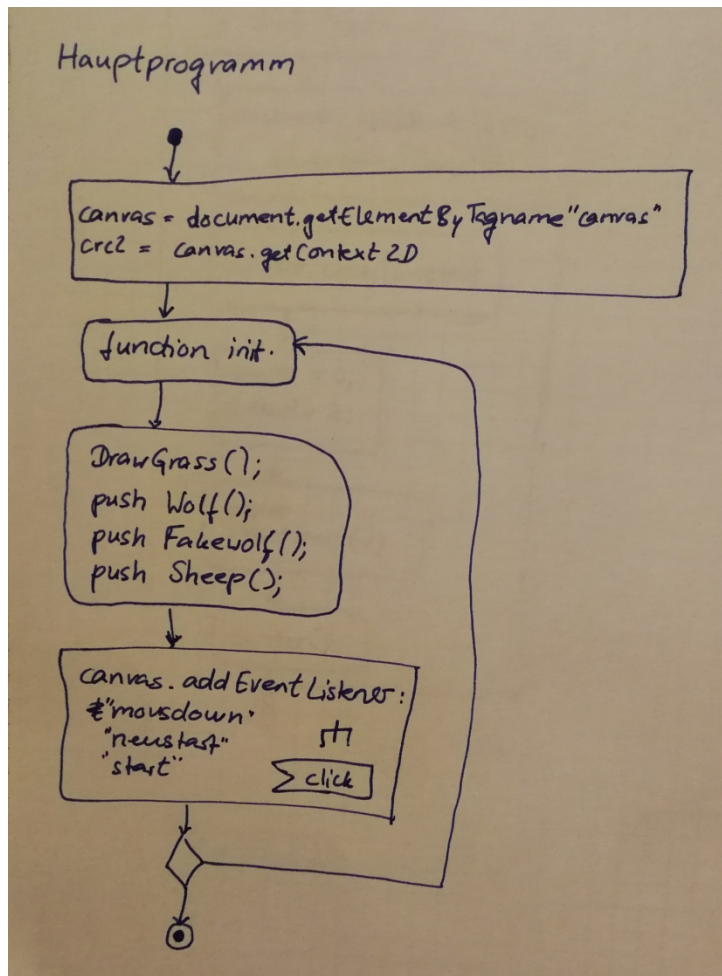
Interaktion des Nutzers

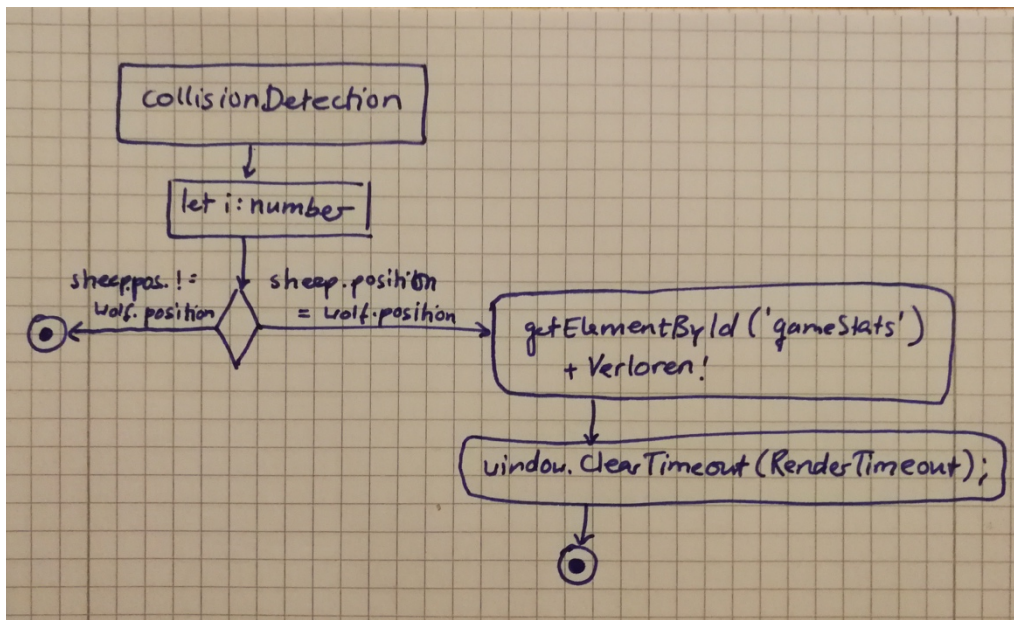
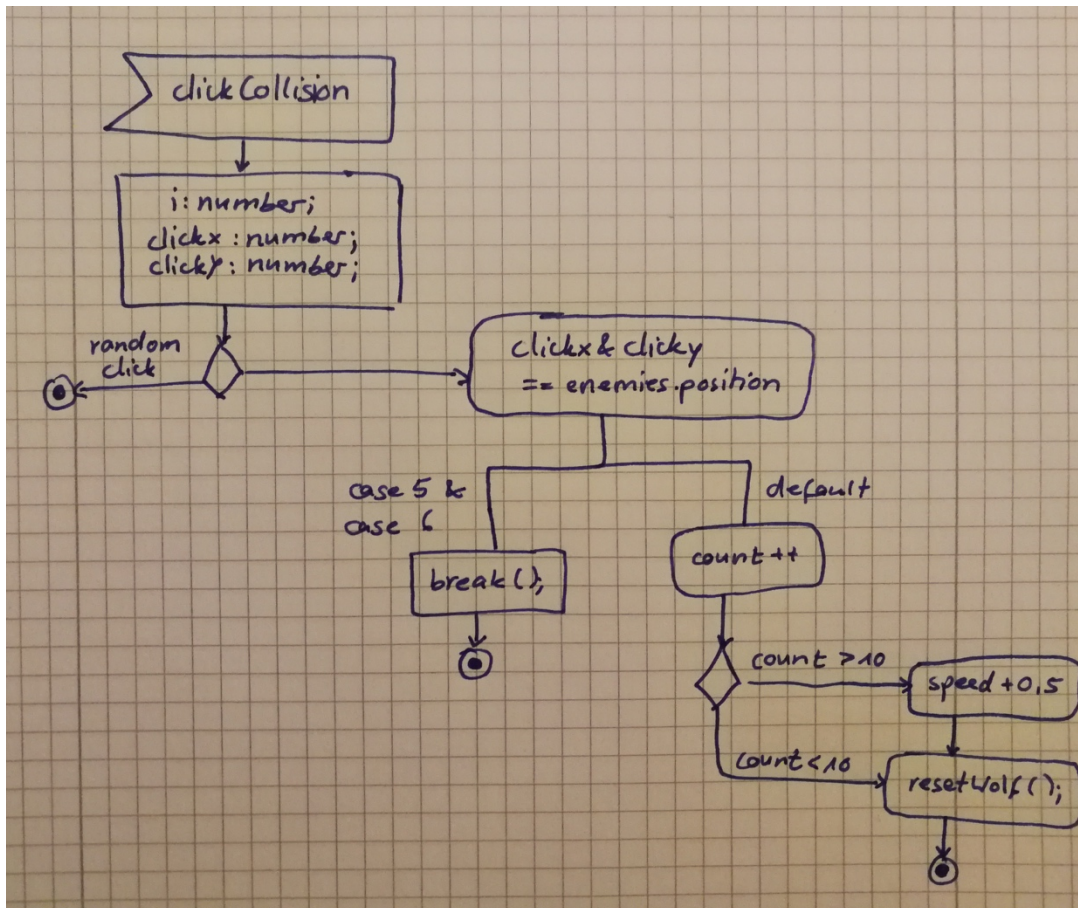
- Klick auf Wolf → Wolf verschwindet
- Klick auf 10 Wölfe → Geschwindigkeit erhöht sich
- Klick auf Neustart → Das Spiel startet von vorn
- Klick auf Start → Das Spiel startet

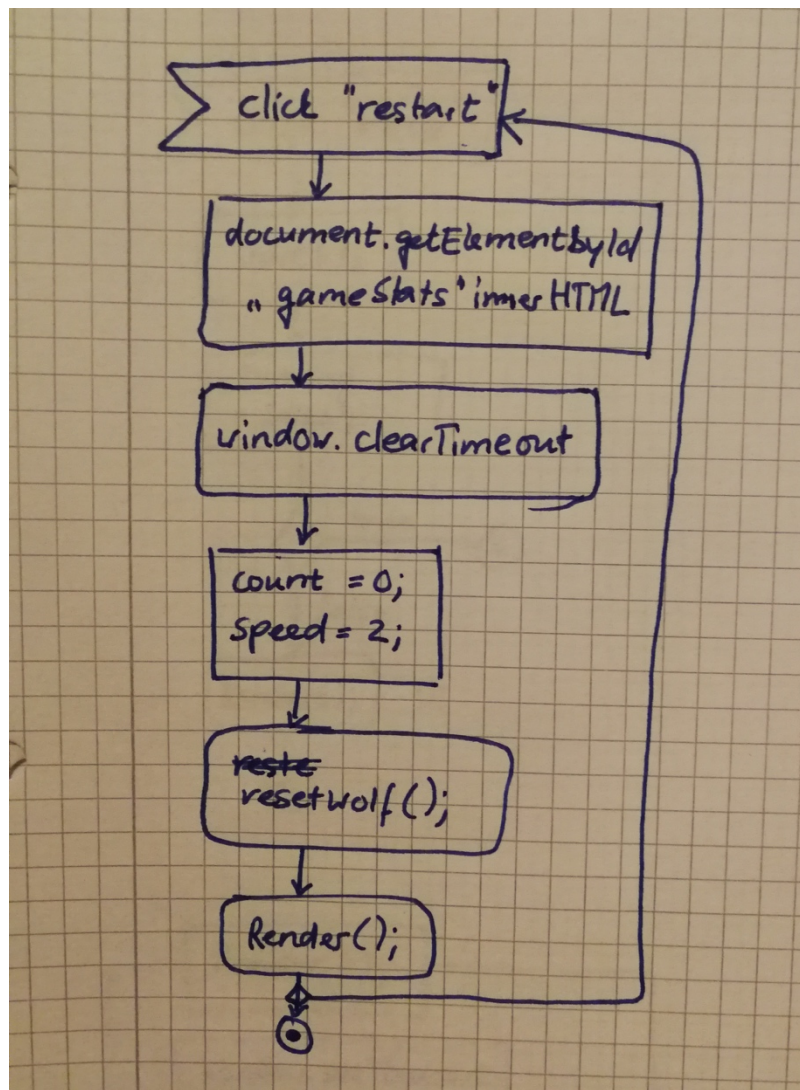
Klassendiagramme



Aktivitätsdiagramme







Abschlussaufgabe

2. Semester EIA

Johannes Halla, 258434