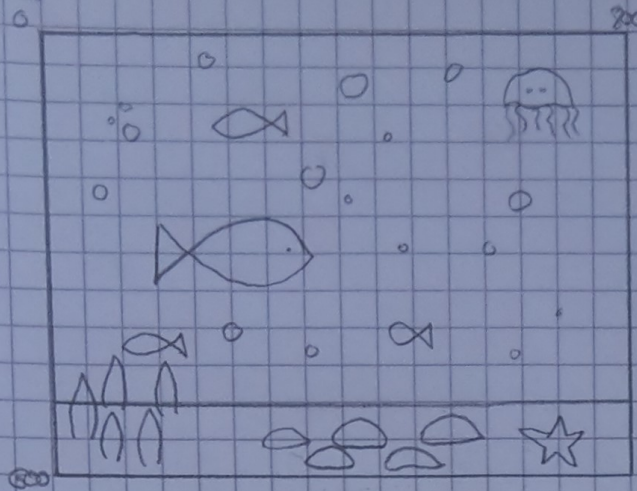
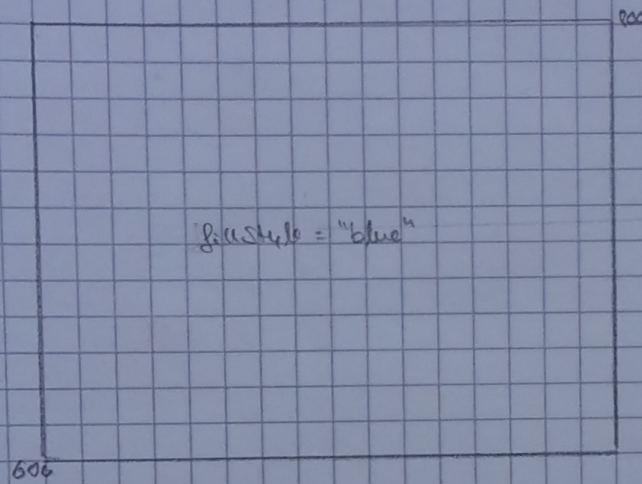


Konzept-Aufgabe 10

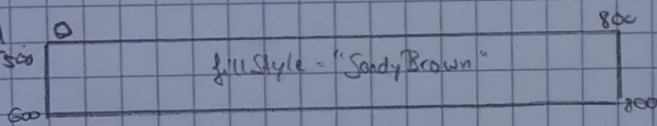
Skizze



Wasser



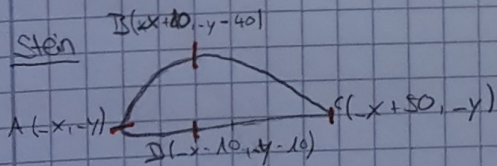
Sand



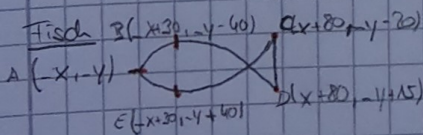
Wasserblase

- Position: $(-x, -y)$
- Radius: $R + \text{Math.Random} * 10$
- fillStyle = "lightblue"

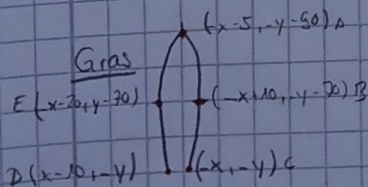
Stein



Fisch



Gras



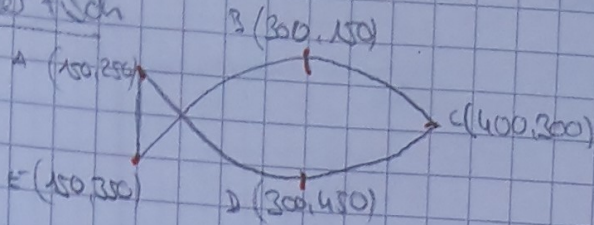
quadraticCurveTo : von A über B zu C
quadraticCurveTo : von C über D zu A
fillStyle = "brown"

quadraticCurveTo : von A über B zu D
lineTo : D zu C
quadraticCurveTo : C über E zu A
fillStyle = "red"

quadraticCurveTo : von C über B zu A
quadraticCurveTo : von A über E zu D
fillStyle = "green"

Position wird
in init()
definiert,
-x, -y sind
übergabeparameter

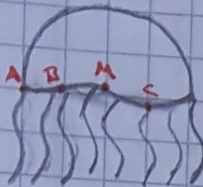
großer Fisch



quadratische CurveTo: von C über B zu E
 lineTo: von E zu A
 quadratische CurveTo: von A über D zu C
 fillStyle = "yellow"

Qualle

Körper
 Arme



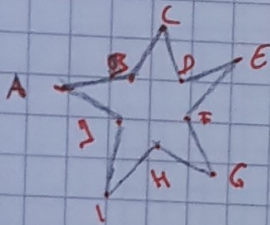
Arc: Position (600, 100) M
 Radius 60

bezierCurveTo: über C(700, 90) über B(60, 110)
 zu A(60, 100)
 fillStyle = "purple"

```
function arm(x, y) {
    arm.moveTo(x, y);
    arm.bezierCurveTo(x+10, y+30, x+10, y+50, x, y+70);
}
```

arm(60, 100); arm(60, 100); arm(740, 97); arm(700, 98); arm(720, 97);
 arm(660, 103); arm(640, 103);

Seesterne



A(650, 550) zu B(700, 540) zu C(710, 500) zu
 D(720, 540) zu E(730, 550) zu F(730, 560) zu
 G(750, 550) zu H(710, 570) zu I(670, 550) zu
 J(630, 560) zu A

Aktivitätsdiagramm zur zufälligen Generierung am Beispiel Wasserblasen

