

Der Hang kann über eine Kurve beschrieben werden. Die Position der Bäume kann dann beliebig an Punkten auf der Kurve gewählt werden.

$$f(x) = 2x + t$$

Steigung 2 und Offset t

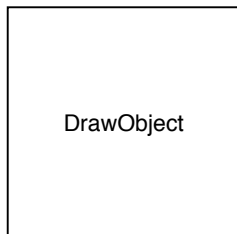
Jetzt brauchen wir nur noch Zufallswerte zwischen 0 und Bildschirmbreite (320)

Um das Zeichnen zu vereinfachen erstellen wir eine Oberklasse für alle zeichenbaren Objekte. Die Methode zum Zeichnen nennen wir draw und jede Subklasse überschreibt die Methode. Außerdem bekommt sie noch 2 Attribute x und y für die Position. Die draw Methode braucht zum jetzigen Zeitpunkt nur den Context als Parameter).

So haben wir eine Klasse für Flocke, Baum, Kind, usw.

Wir speichern alle Objekte in einem Array. Je größer der Index im Array ist, desto später wird es gezeichnet und liegt somit weiter oben (überzeichnet andere Elemente)

(0 | 0)



(width | 0)

(width | height)

(height | 0)

Je nach Objekt sollten wir einen anderen Referenzpunkt zum Zeichnen wählen.

Ein Baum hat als Zentrum zum Beispiel (width/2 | height)  
Eine Flocke hat als Zentrum (width/2 | height/2)  
Das Kind und der Schlitten werden absolut positioniert.

