





Das ImageData Objekt
nehmen wir in jedem
Zeichendurchlauf

Für das Bewegen der Kinder / Für die Animationsschleife brauchen wir einen Timer, der uns z.B. 30 mal Pro Sekunde das Canvas Zeichnet. D.h. alle 1/30 Sekunden wird die renderScene Methode aufgerufen. Vor dem Rendern muss noch auf allen beweglichen Objekte die move() Methode aufgerufen werden.