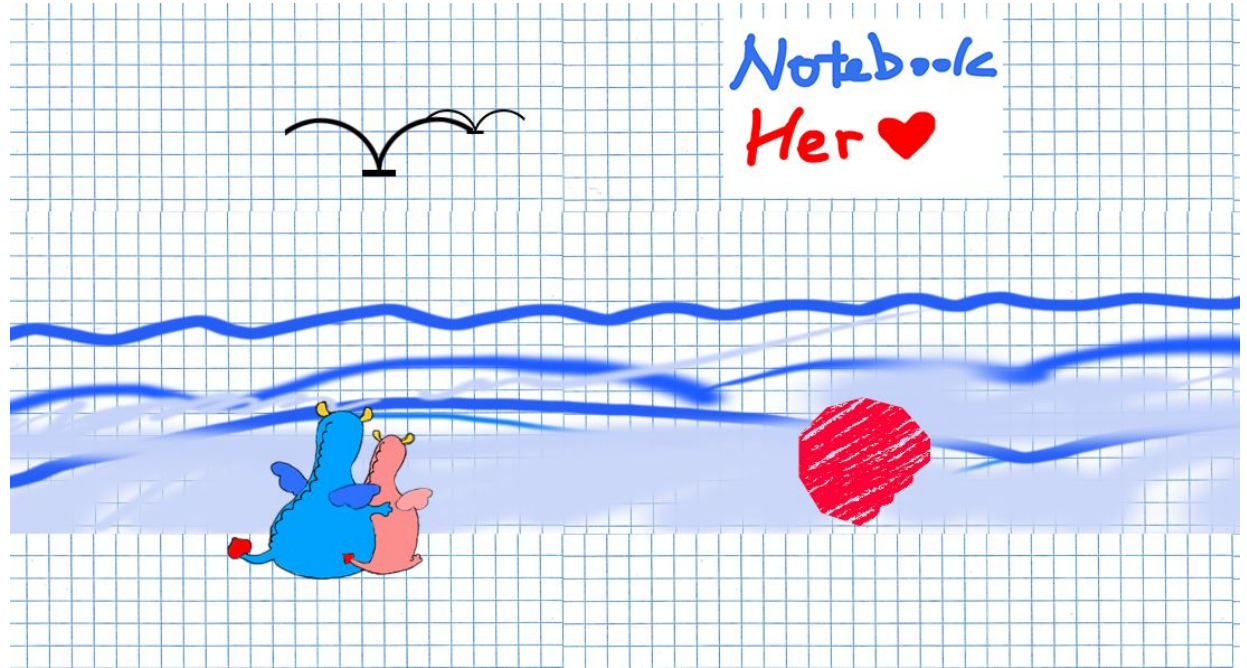

Notebook
Her ♥

Le Zhang

Gliederung

1. Design
2. Webseite
3. Spiel

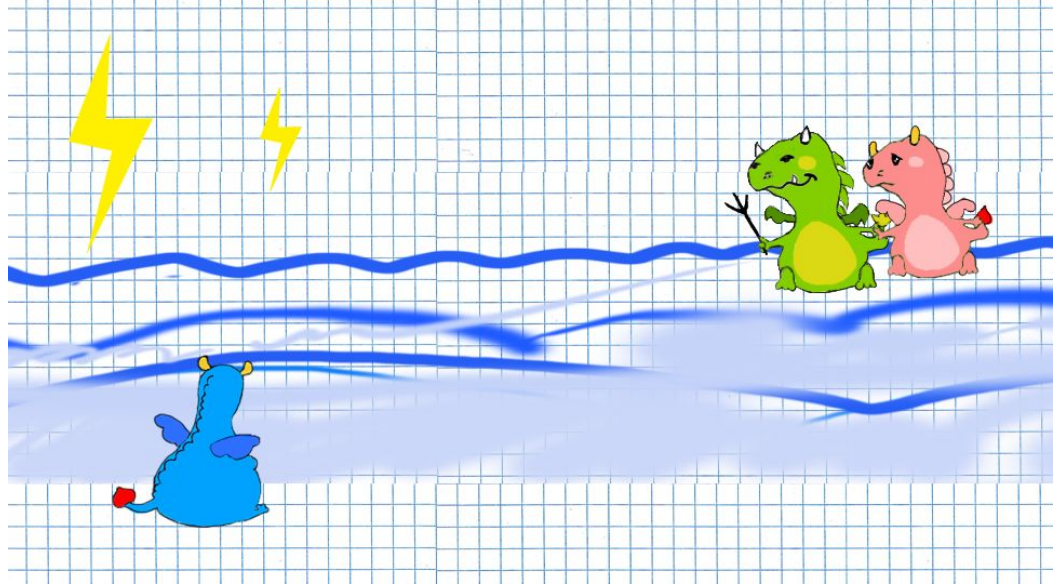


Design

Grundidee:

Mit Webseite die
Hintergrundgeschichte
des Spiels zu erzählen
und das Spiel zu vorstellen

Style: einfach, interaktive, responsive (Spiel auch)



Webseite

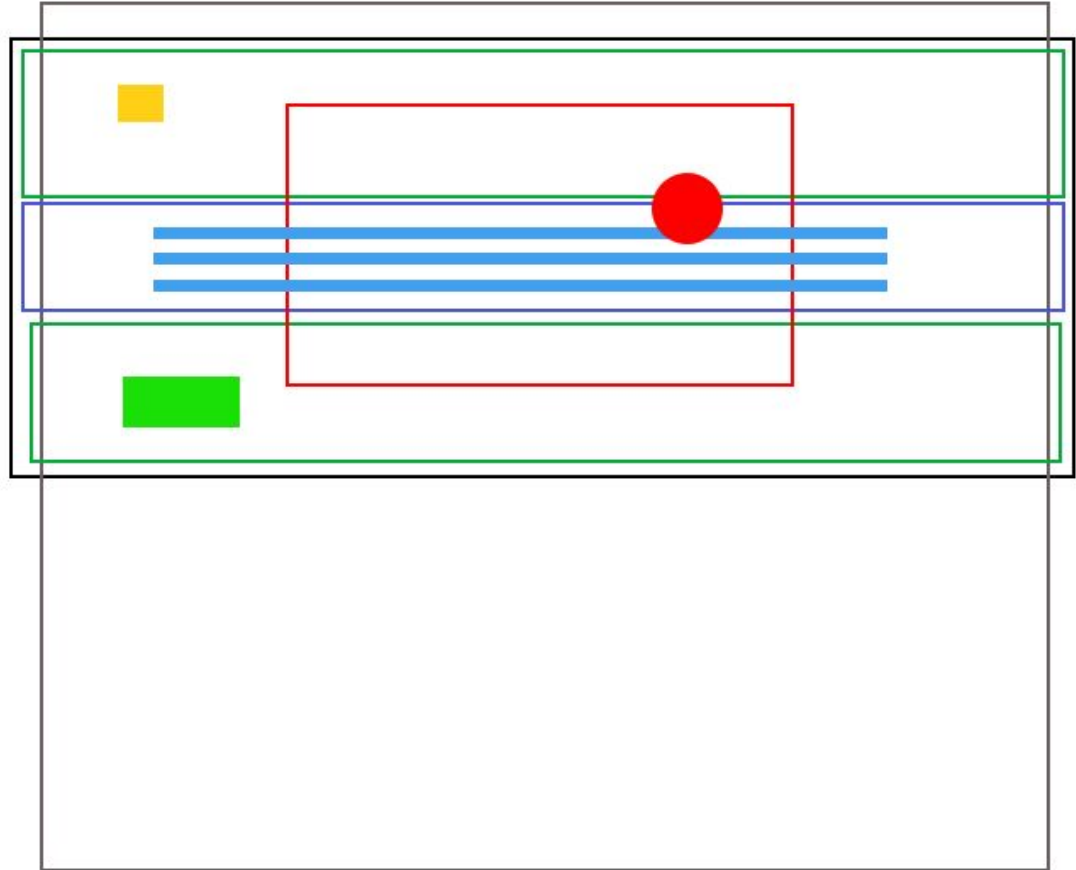
HTML5

CSS3

Javascript

jQuery

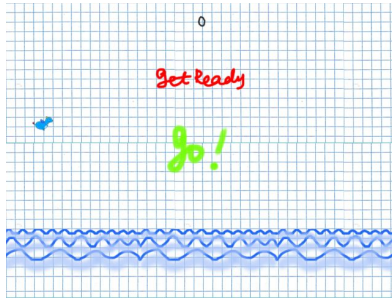
parallax.js



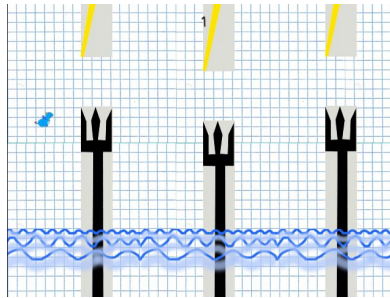
Spiel

FlappyBird LIKE

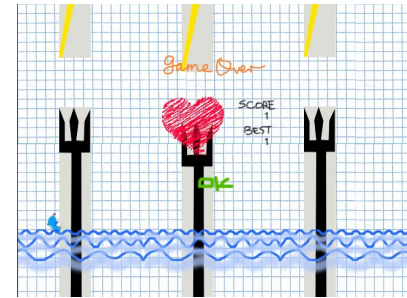
3 States:



splash



game



score

Class: Sprite

Attribute: img, x, y, width, height

Methode:

draw();

Jede Instance hat passendes Bild

Instance: s_bird, s_bg, s_fg, s_pipeNorth, s_text, s_score, s_splash, s_buttons, s_numberS, s_numberB ...



Class: Bird

Attribute: x, y, frame, velocity, animation, rotation, radius, gravity, _jump

Methoden:

jump()

update(): Animation kontrollieren (Flügel vibrieren, Position wanken, Rotation anpassen)

draw(): Drachen malen

Class: Pipes

Attribute: `_pipes[]`

Methode:

`reset()`: Array leer machen

`update`: Animation kontrollieren (pipe erstellen, Kollision prüfen, pipe nach links sich bewegen, `score++`)

`draw()`: Top und Bottom Pipes malen

Methode: onpress(evt)

Reaktionen für Event("mousedown") definieren:

Splash: zu Game

Game: Drachen fliegen

Score: zu Splash

Methode: run()

Spiel laufen lassen(ungefähr jede Sekunde 60 mal aktualisieren)

```
window.requestAnimationFrame(loop, canvas)
```

```
loop: update(), render()
```

Methode: update()

frames++

font ground nach links sich bewegen

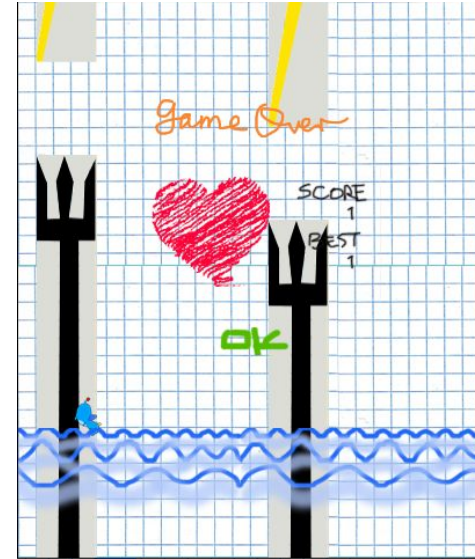
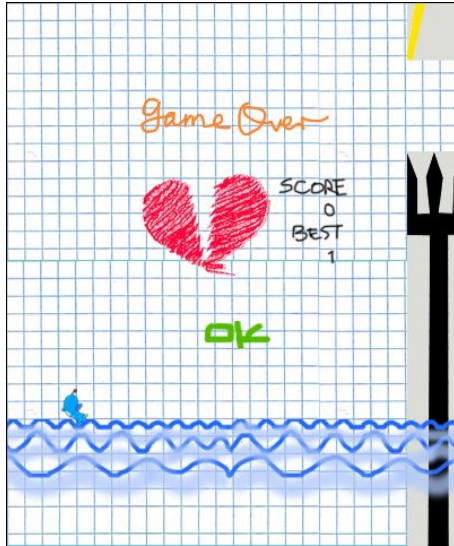
Best(Score) speichern

pipes.update()

bird.update()

Methode: render()

Instance von Sprite malen



Methode: main()

Spiel in Canvas einsetzen

Größe des Spiels definieren (responsive Design)

Image laden

run()

Danke für Ihre Aufmerksamkeit

Le Zhang