

UML FINAL KONZEPT

SPIELSEITE



STARTSEITE

Spielregeln

Start

ENDSEITE

Deine Punkte

1250

Dein Name

John

Highscore

(Nächstmal)

Player

Schneeball werfen
Buttons drücken
Hintergrund
Game starten

Schneeball werfen

- überprüfe, ob Schneeball bereit ist
- überprüfe, ob Rod am diese Stelle ist
- falls ja, füge Punkte hinzu oder ziehe Punkte ab

Moving Objects

x: number

y: number

draw() void

move() void

Flocken

x: number

y: number

draw() void

move() void

Rodler

x: number

y: number

draw() void

move() void

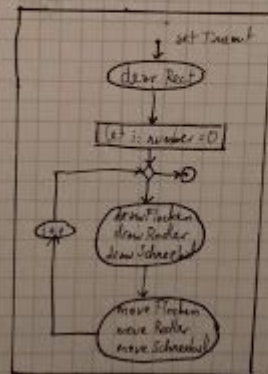
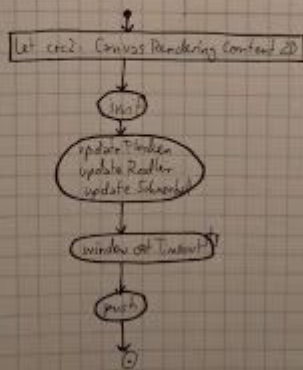
Schneeball

x: number

y: number

draw() void

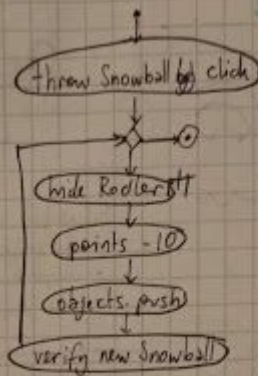
move() void



Anzeige Bildschirm



Schneeballsystem



hide Rodler

