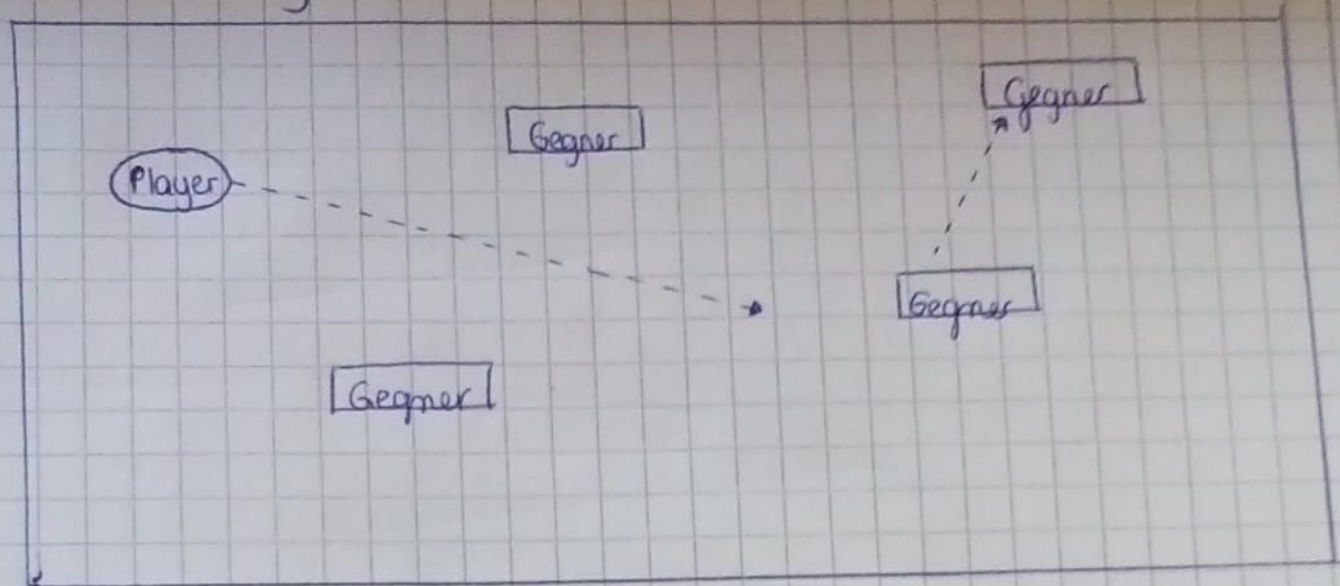


## Spielbeschreibung



- > Player steuert Gegner an. Diese muss man anklicken, damit sie verschwinden und der Player nicht stirbt.
- > Wenn der Player eine gewisse Anzahl an Gegnern angesteuert hat, dann verliert man das Spiel
- > Das Spiel ist gewonnen, wenn der Player nicht zu oft die Position des gegners erreicht hat und alle Gegner weggeklickt wurden.
- > Am Anfang erscheint ein Popup, in diesem steht, wie das Spiel gespielt werden muss und dass die Gegner mit einem "Klick" verschwinden müssen
- > Interaktionsmöglichkeit: Popups schließen / klicken auf 1ten Gegner und das Spiel je nach Schnelligkeit gewinnen oder verlieren, /  
Je nachdem ob das Spiel gewonnen oder verloren ist erscheint ein Popup mit einer Nachricht und der Möglichkeit das Spiel noch einmal zu spielen

## PlayerBiene.ts

class PlayerBiene

x<sub>000</sub> = number

y<sub>000</sub> = number

constructor

z.B. Geschwindigkeit

stop() wenn Spiel vorbei

setZielPosit.() wenn Biene  
sich aus Array zufälligen  
Gegner sucht

entweder  
Spiel vorbei  
da keinen  
Gegner mehr

oder Spiel  
geht weiter

↓  
Biene macht  
ständiges updatel)  
d. Position

↓  
neuen Gegner Ansteuern wenn der  
alte weggeclickt wurde

↓  
Bei 3 getroffenen Gegnern ist  
das Spiel verloren

↓  
movell da Biene sich bewegt

↓  
Biene mit crc2 zeichnen

## Animation.ts

export let crc2/gegner + Array...

funct. init !! → crc2 = canvas.getContext(2D)

Aufruf von allen gezeichneten Objekten

Function, d. willkürlich Objekte/gegner  
platziert

Funct. für Spielbrettgröße, d. sich  
anpasst

Funkt. f. Animationen

Funct. für Zeichnen vom Hintergrund

## Gegner.ts

Wenn man Gegner  
clickt ⇒ Treffer ✓  
Bereich festlegen  
damit Gegner  
verschwindet

### Gegner Spinne

Zeichnen

### Gegner Mücke

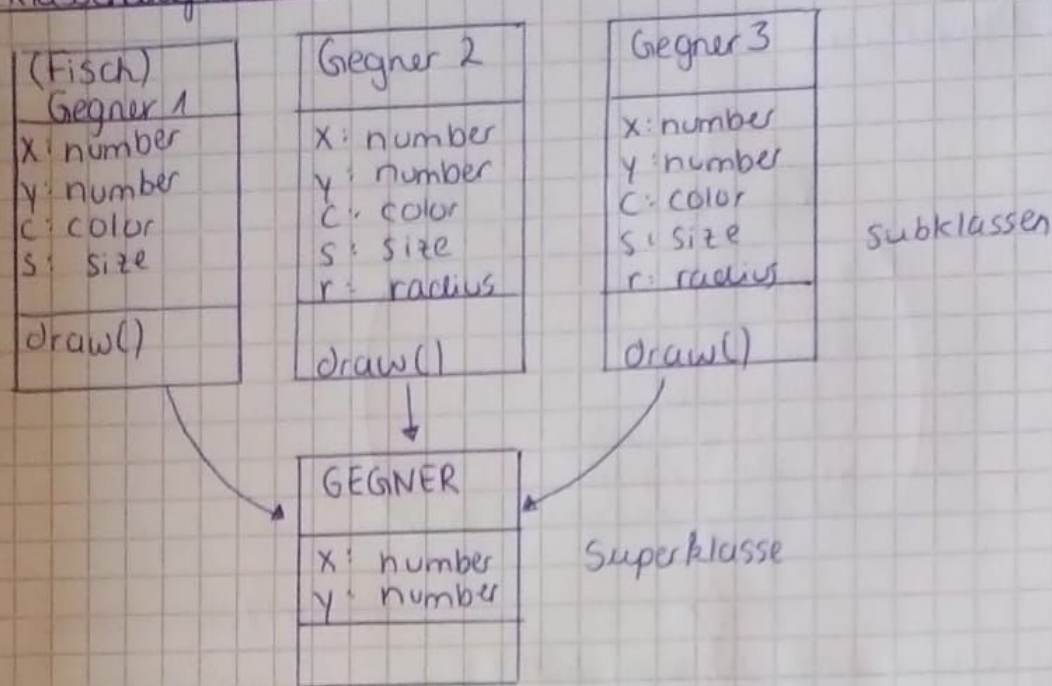
Zeichnen

### Gegner Fisch

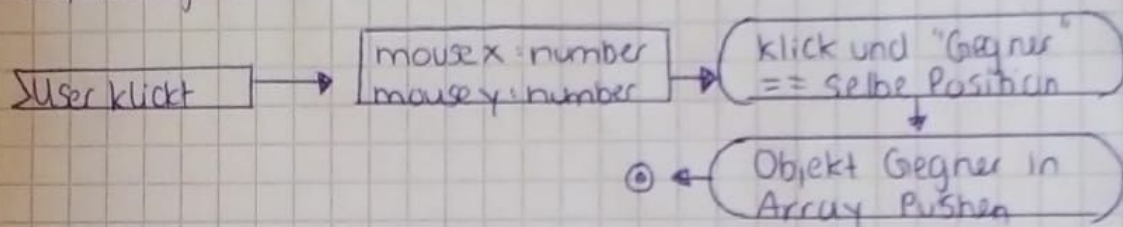
Zeichnen



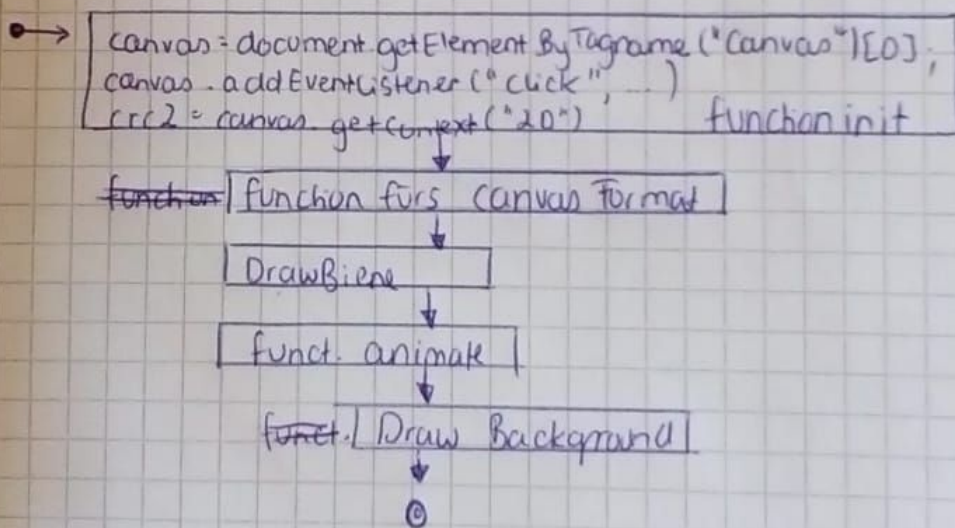
## Klassendiagramme



## Aktivitätsdiagramm



## Hauptprogramm/Animation

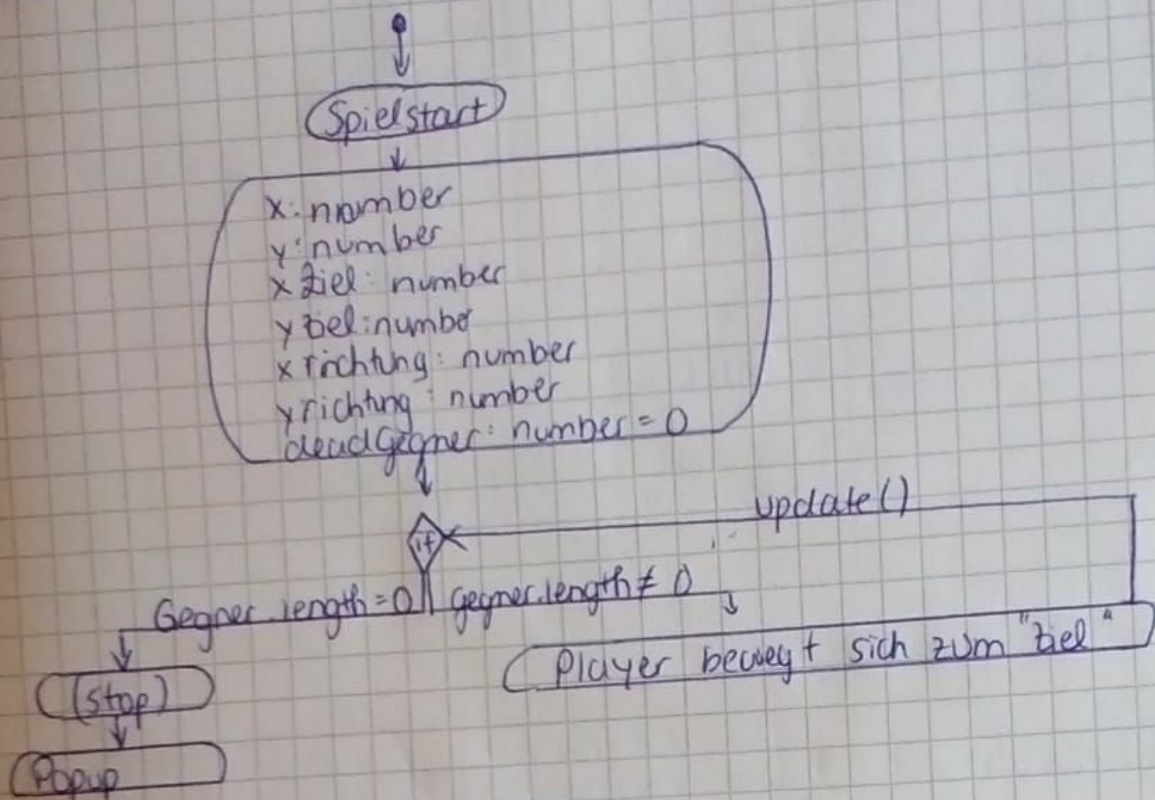


## Gegner

- > class Gegner + Function für den Bereich auf den man klicken kann um Gegner zu verschwinden.
- Fische / Monster / Spinnen
  - ↓
  - class Fische    class Monster    class Spinnen
- } extends Gegner
- > alle mit draw() & ctx2 erzeugen

Player

class PlayerBiene



Abschlussaufgabe

dina - Maria Straub

257767