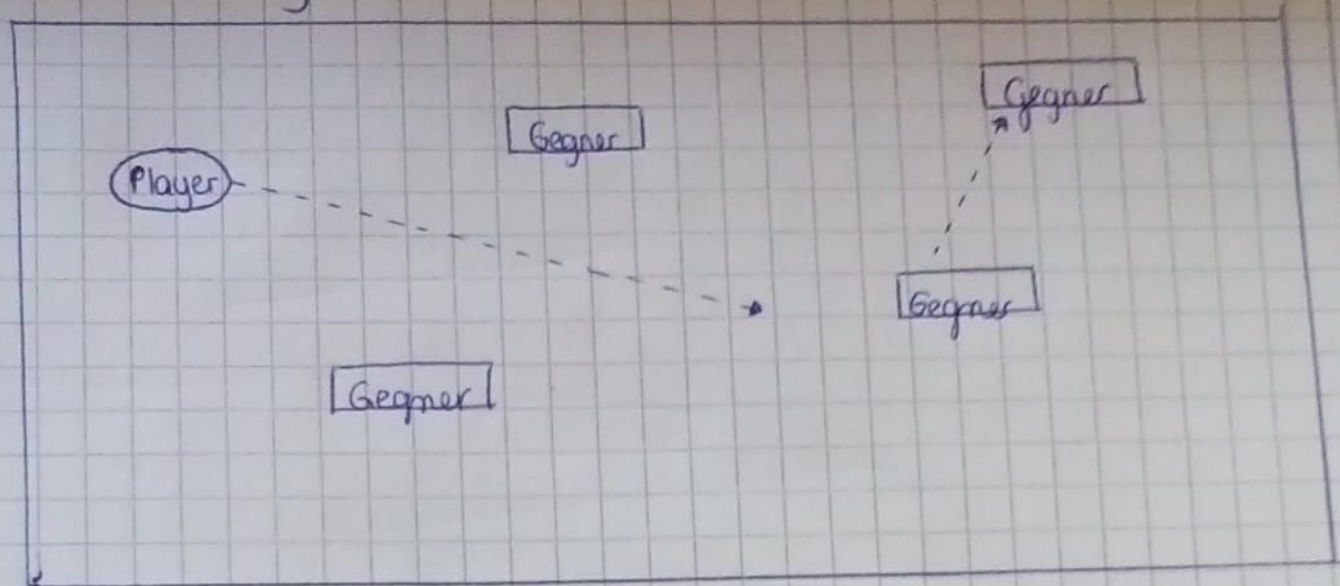


Spielbeschreibung



- > 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... = number

y... = 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 update
d. Position

↓
neuen Gegner Ansteuern wenn der
alte weggeclickt wurde

↓
Bei 3 getroffenen Gegnern ist
das Spiel verloren

↓
move() da Biene sich bewegt

↓
Biene mit crc2 zeichnen

Animation.ts

export let crc2/gegner+Array...

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

Aufruf von allen gezeichneten Objekten

Function, d. will kürlich Objekte/gegner
platziert

Func. für Spielbrettgröße, d. sich
anpasst

Func. f. Animationen

Func. für Zeichnen vom Hintergrund

Gegner.ts

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

Gegner Spinne

Zeichnen

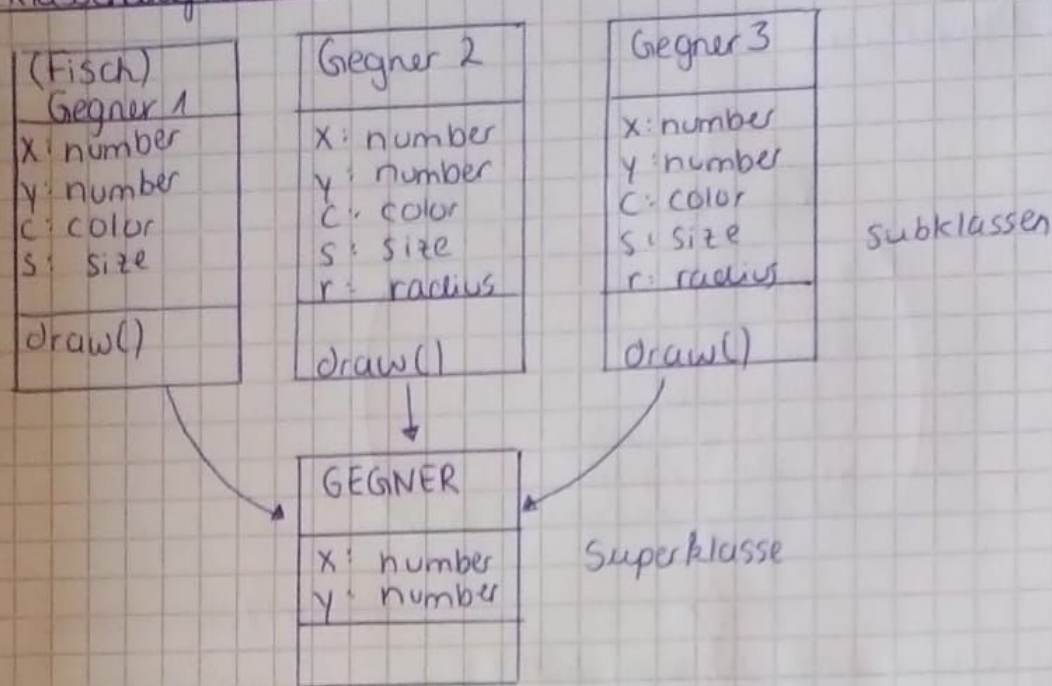
Gegner Mücke

Zeichnen

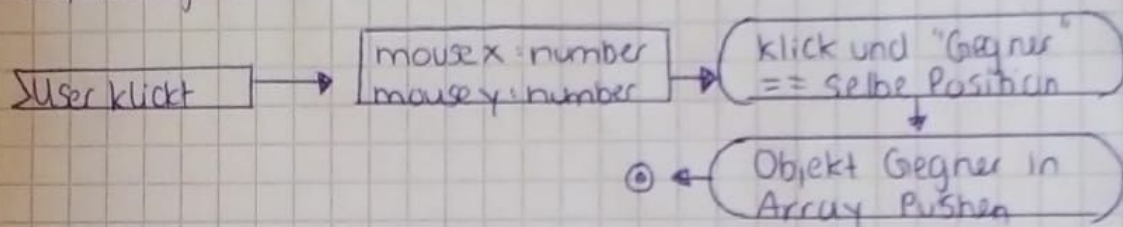
Gegner Fisch

Zeichnen

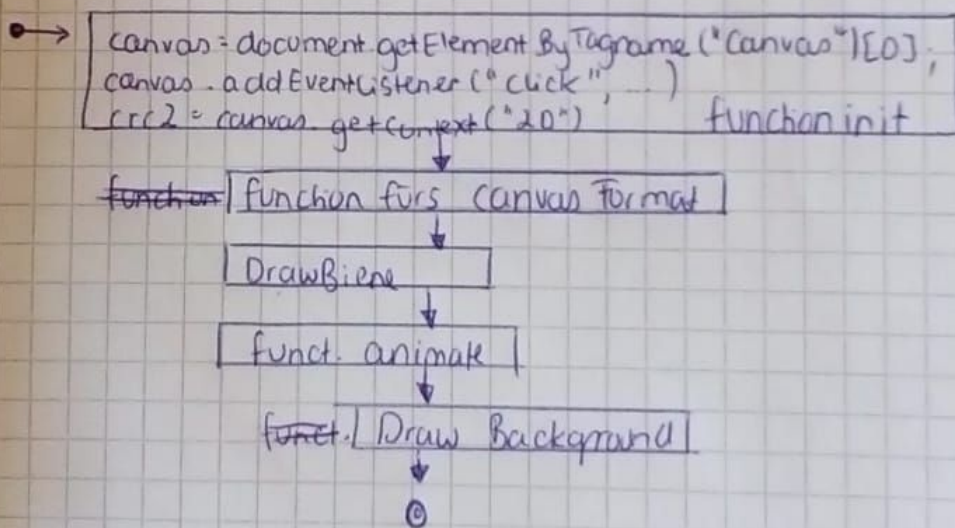
Klassendiagramme



Aktivitätsdiagramm



Hauptprogramm/Animation

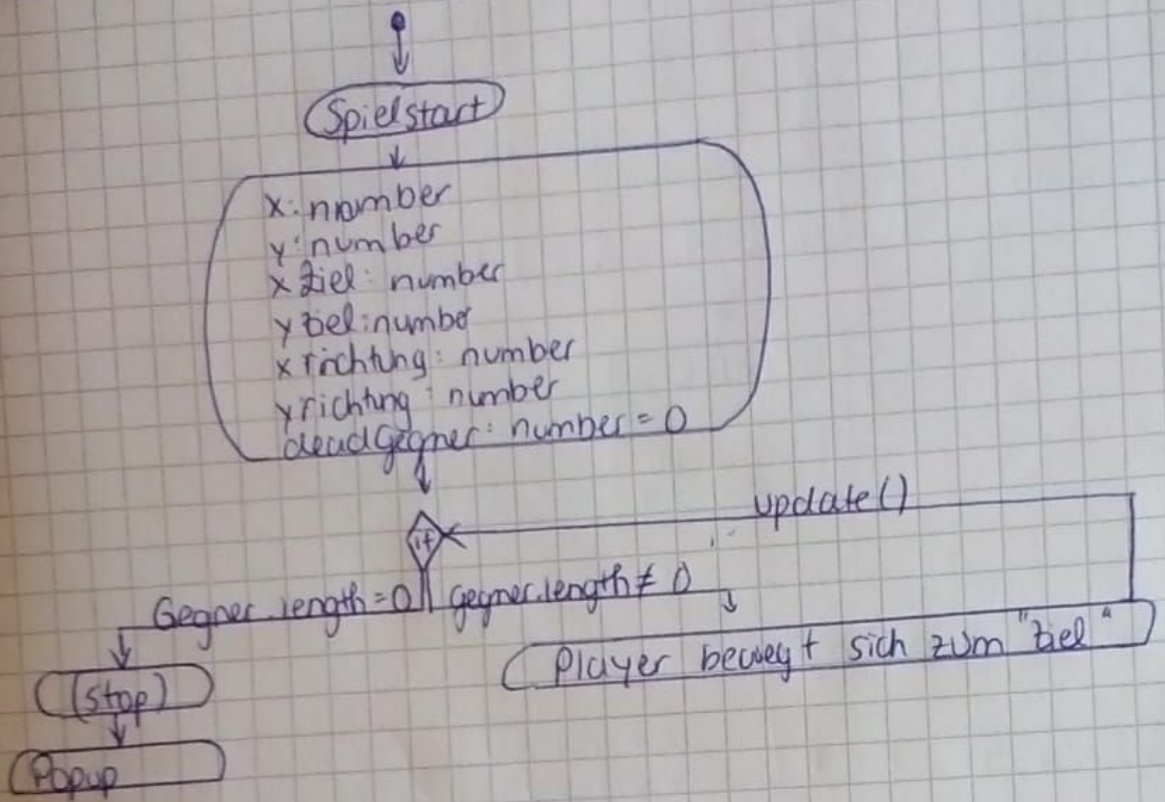


Gegner

- > 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

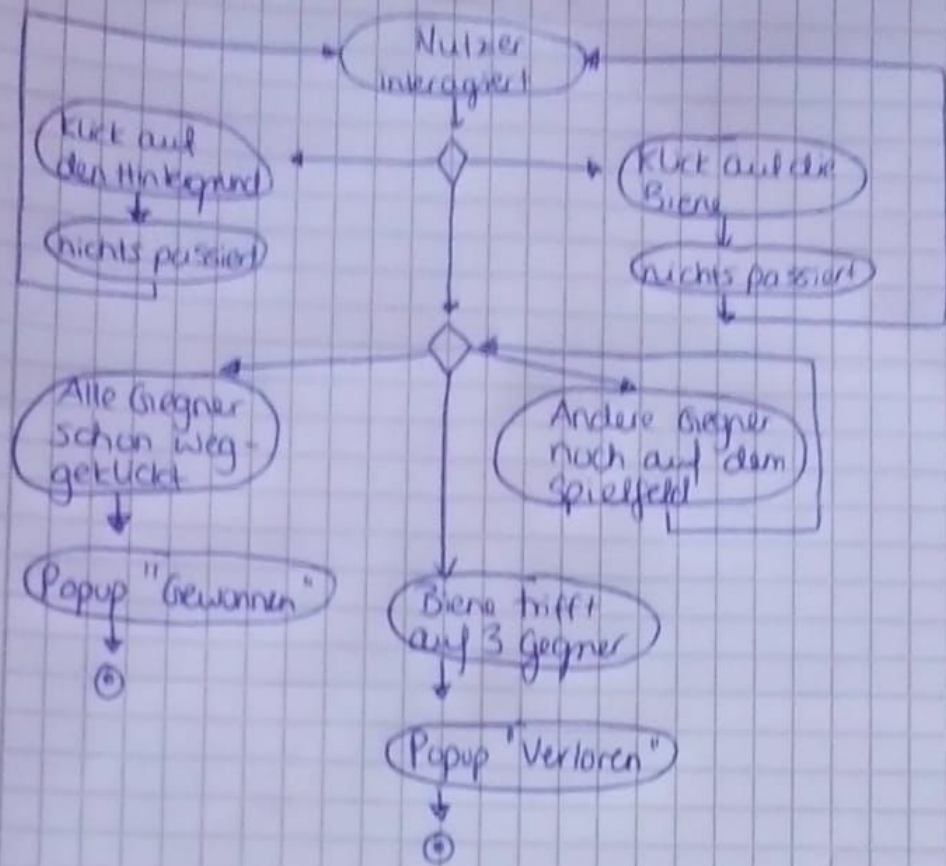
class PlayerBiene



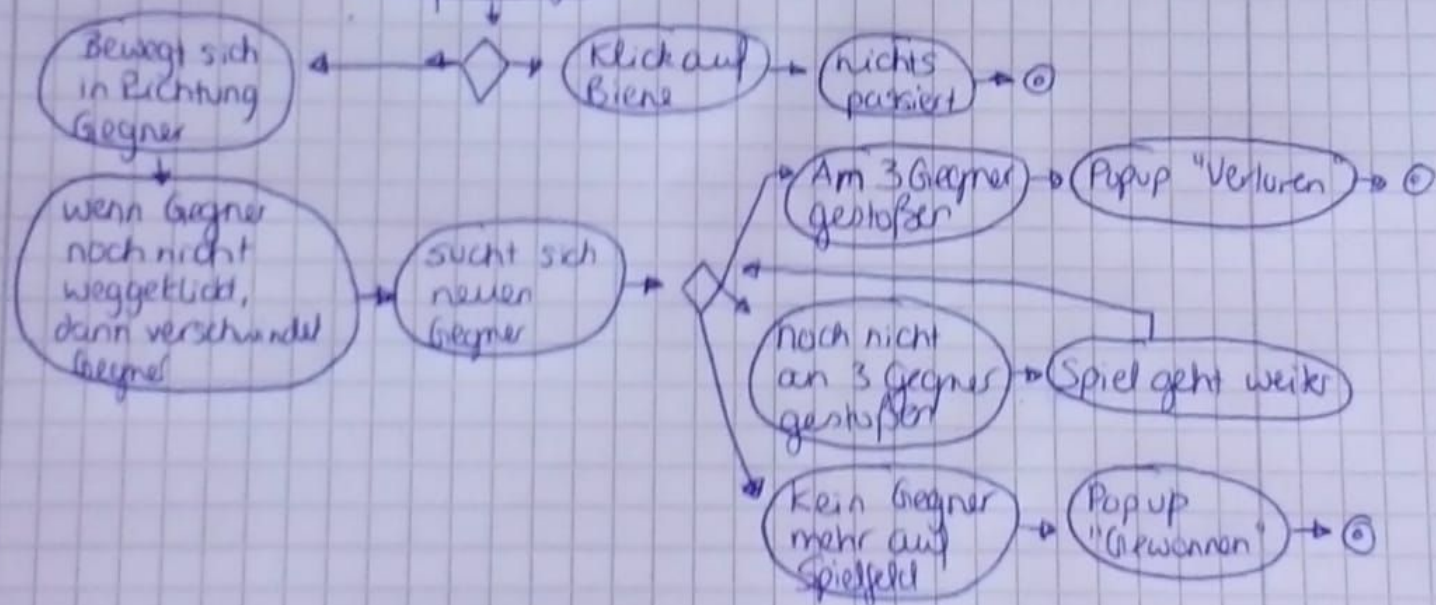
Abschlussaufgabe

dina - Maria Straub

257767



Biene / Player bewegt sich auf Spielfeld



Gegner bewegen sich nicht

