

Interaktion an Stelle X → berühren den Balken = Punkte

↙ Punktzahl

UI/PS

zufälliger Radius zwischen x und x

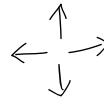
↗ button

↘ schick 

→ popupfenster 

Highscore liste

↑ Spielerfisch



↕ Zusammentreffen: checkt ob eigene Größe



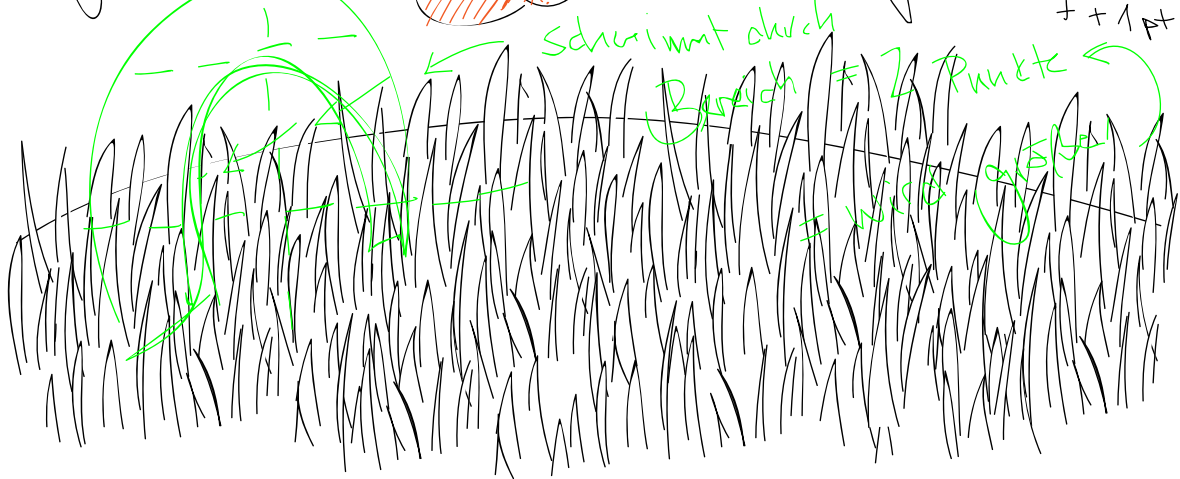
kleiner → erase self  
größer → erase other  
++ 1 pt Radius

Schwimmt durch

Bereich

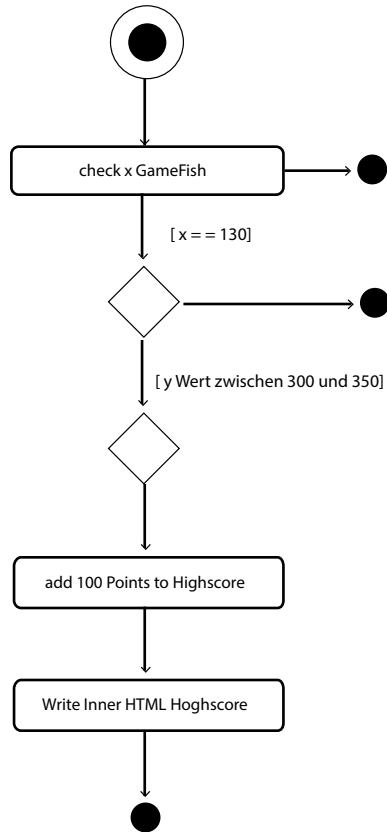
# 2 Punkte

= wird gelöscht



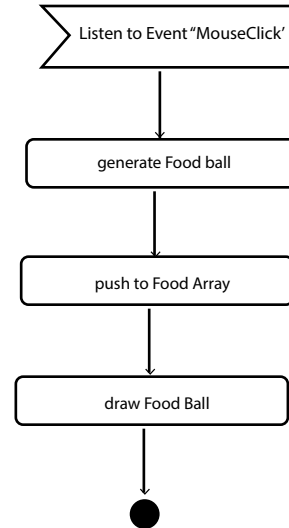
## Aktivitätsdiagramm:

Was passiert wenn der Fisch durch den Torbogen schwimmt?

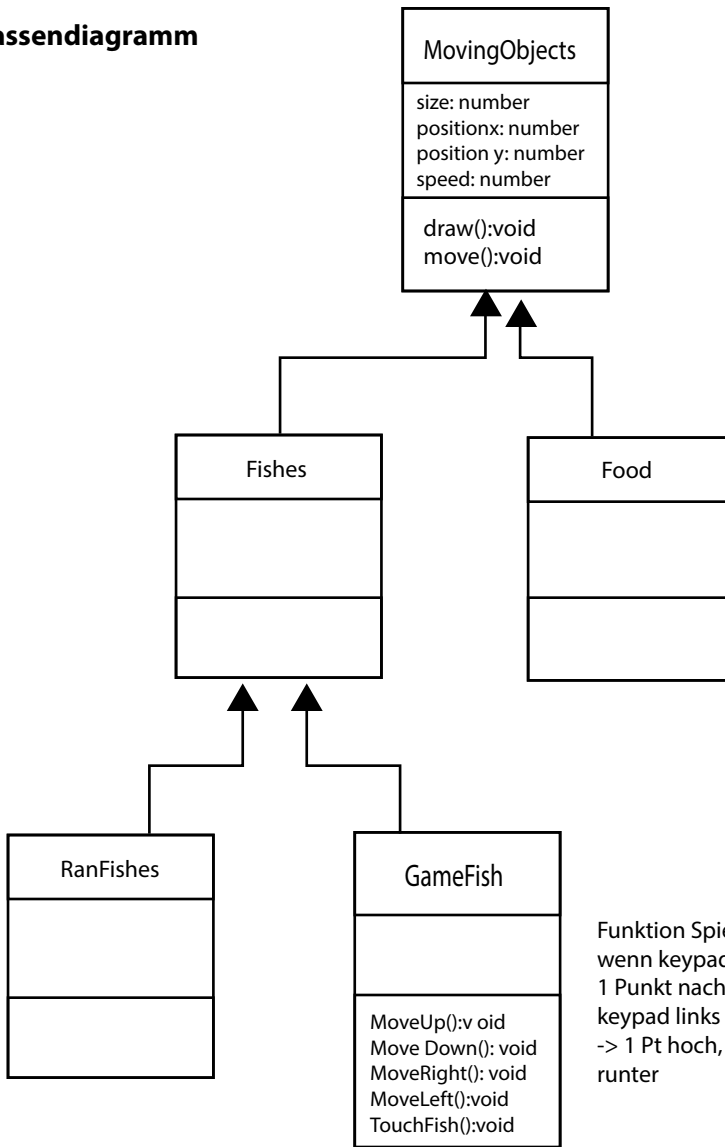


## Aktivitätsdiagramm:

Bei Mausklick fallen Futterbollen runter



## Klassendiagramm



Funktion Torbogen:  
wenn Fisch durch bestimmten  
Bereich im Canvas: x 100, y  
zwischen 400 und 450 schwim-  
mt / Position erreicht, bekommt  
er 100 Punkte

Funktion Algen:  
Alge hat keine interaktive  
Funktion, sondern wird einfach  
nur gezeichnet.

Funktion Futterbollen:  
Futterbollen fallen von Maus-  
lickposition  
wenn sie den Fisch berühren  
bekommt er 250 Punkte

Funktion SpielerFisch  
wenn keypad right, Fisch schwimmt  
1 Punkt nach rechts  
keypad links -> 1 Pt links, keypad up  
-> 1 Pt hoch, keypad down -> 1 Pt  
runter

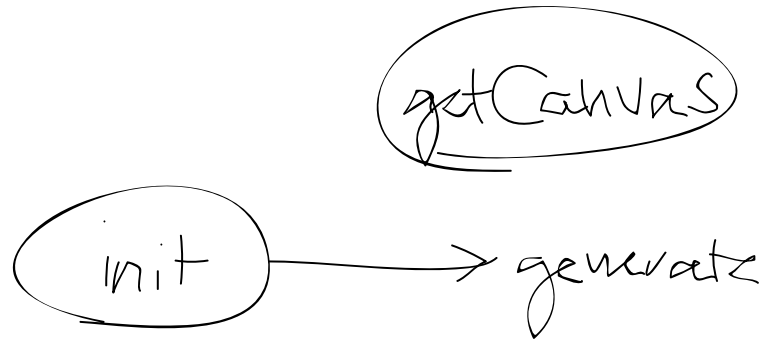
Funktion Fische berühren:  
wenn SpielerFisch größeren  
Fisch berührt, soll er sich selbst  
löschen und Game over  
anzeigen

wenn SpielerFisch kleineren  
Fisch berührt soll er 1 Radius  
größer werden

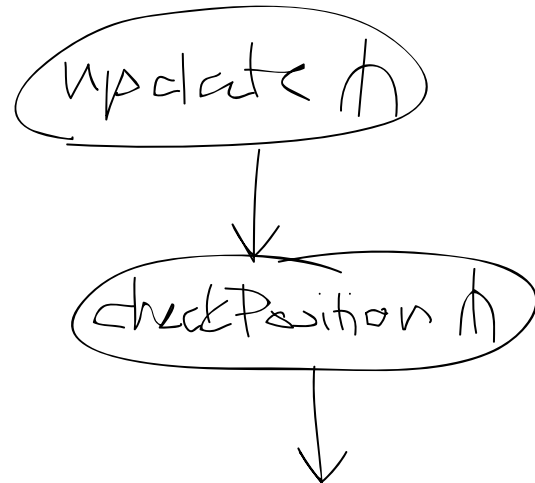
## Aktivitätsdiagramm:

Initialisierung

alle Objekte werden generiert

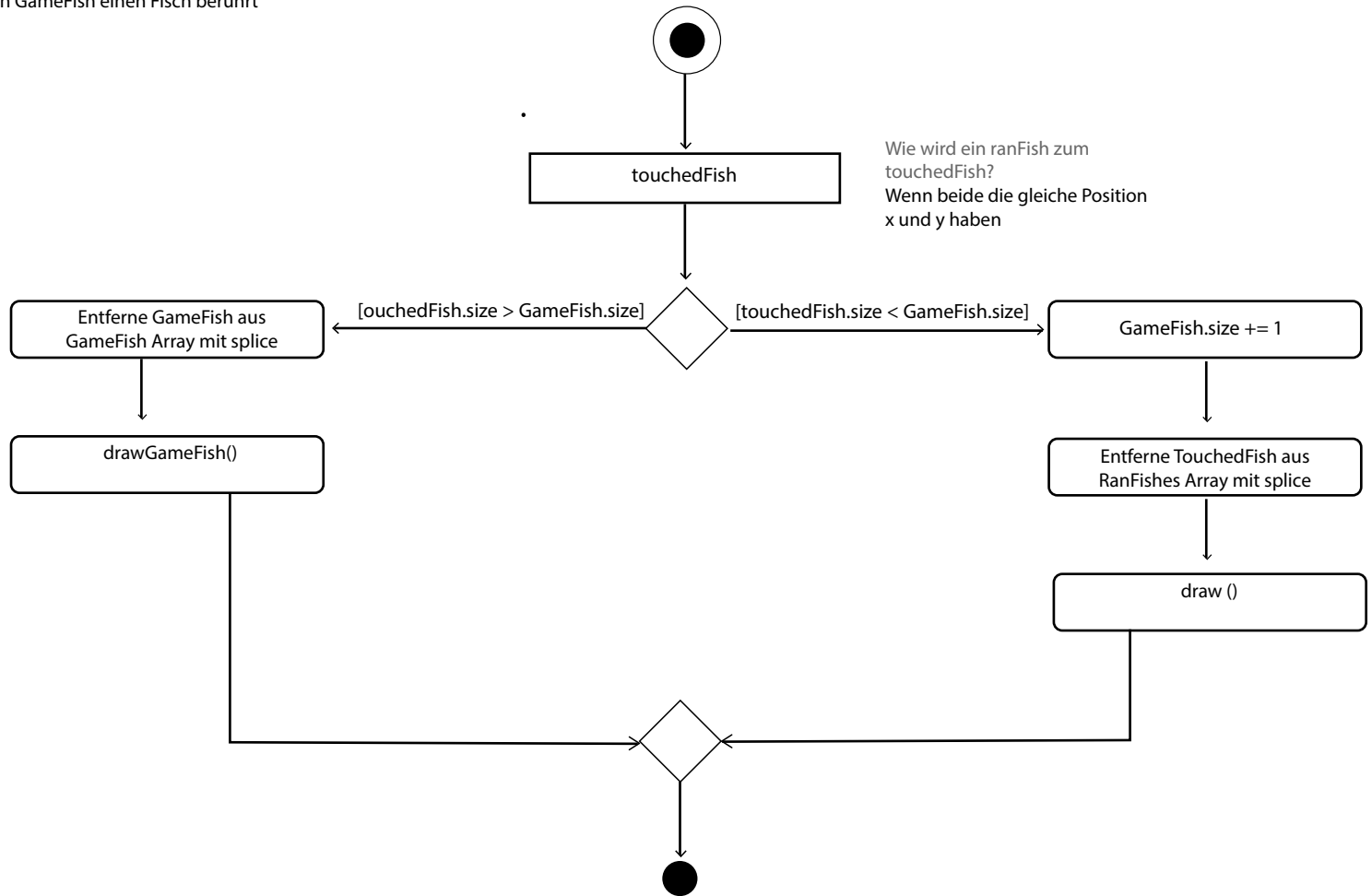


add Event Listener  
key press ch, checkKey



## Aktivitätsdiagramm:

Wenn GameFish einen Fisch berührt



## Aktivitätsdiagramm:

Wenn User die Pfeiltasten drückt wird der Fisch bewegt

