

Aufgabe 10 - Klassendiagramme

Fish

x: number
y: number
color: string
stroke: string

draw ()
move ()
update

Alge

x: number
y: number
color: string
stroke: string

draw ()
randomX()
randomY()

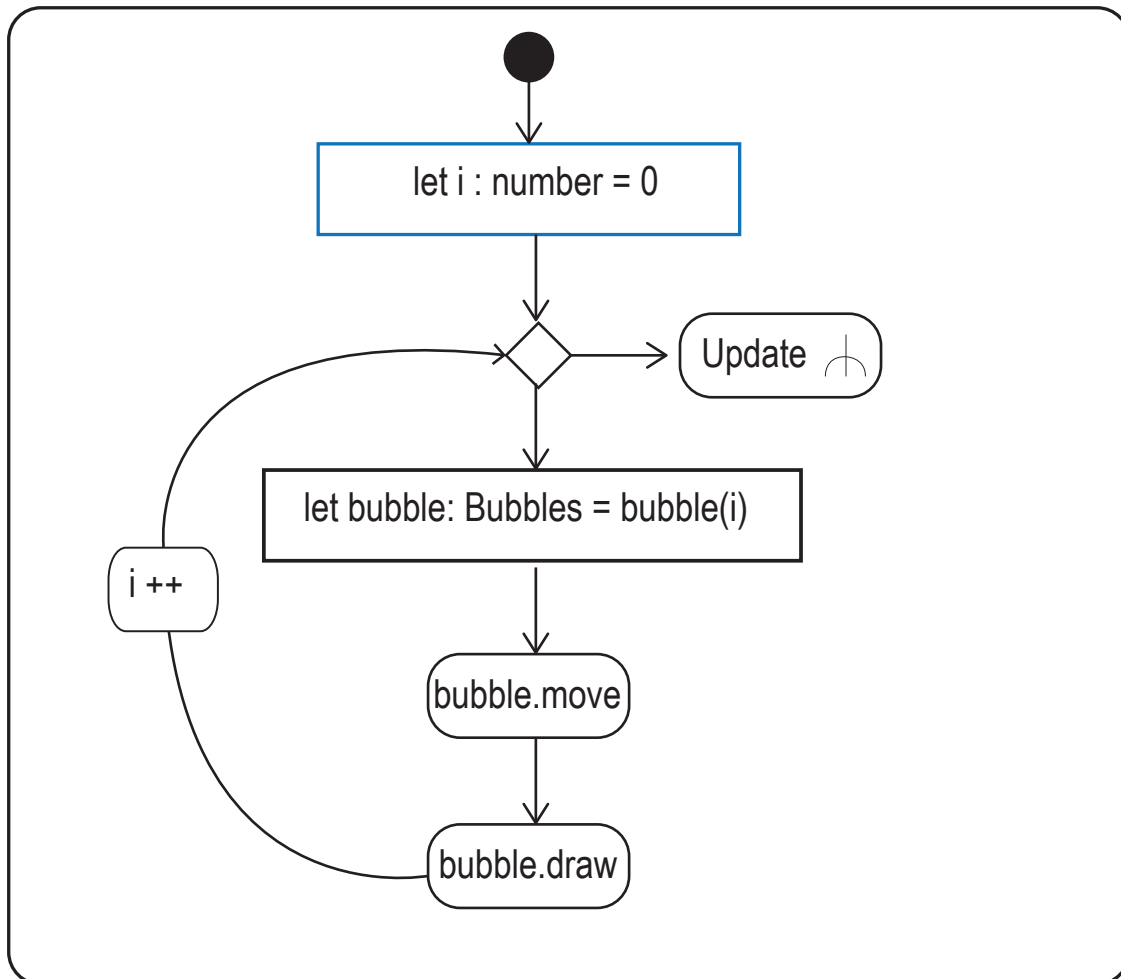
Bubbles

x: number
y: number
thisX: number
thisY: number

move()

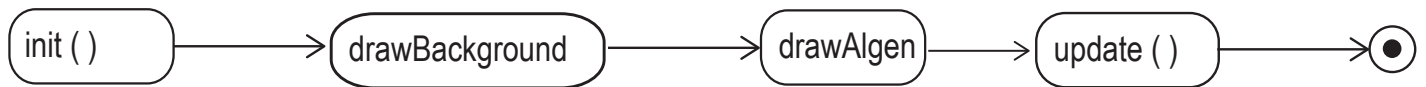
Bewegungsmethode der Objekte

am Beispiel der Luftblase /Bubble

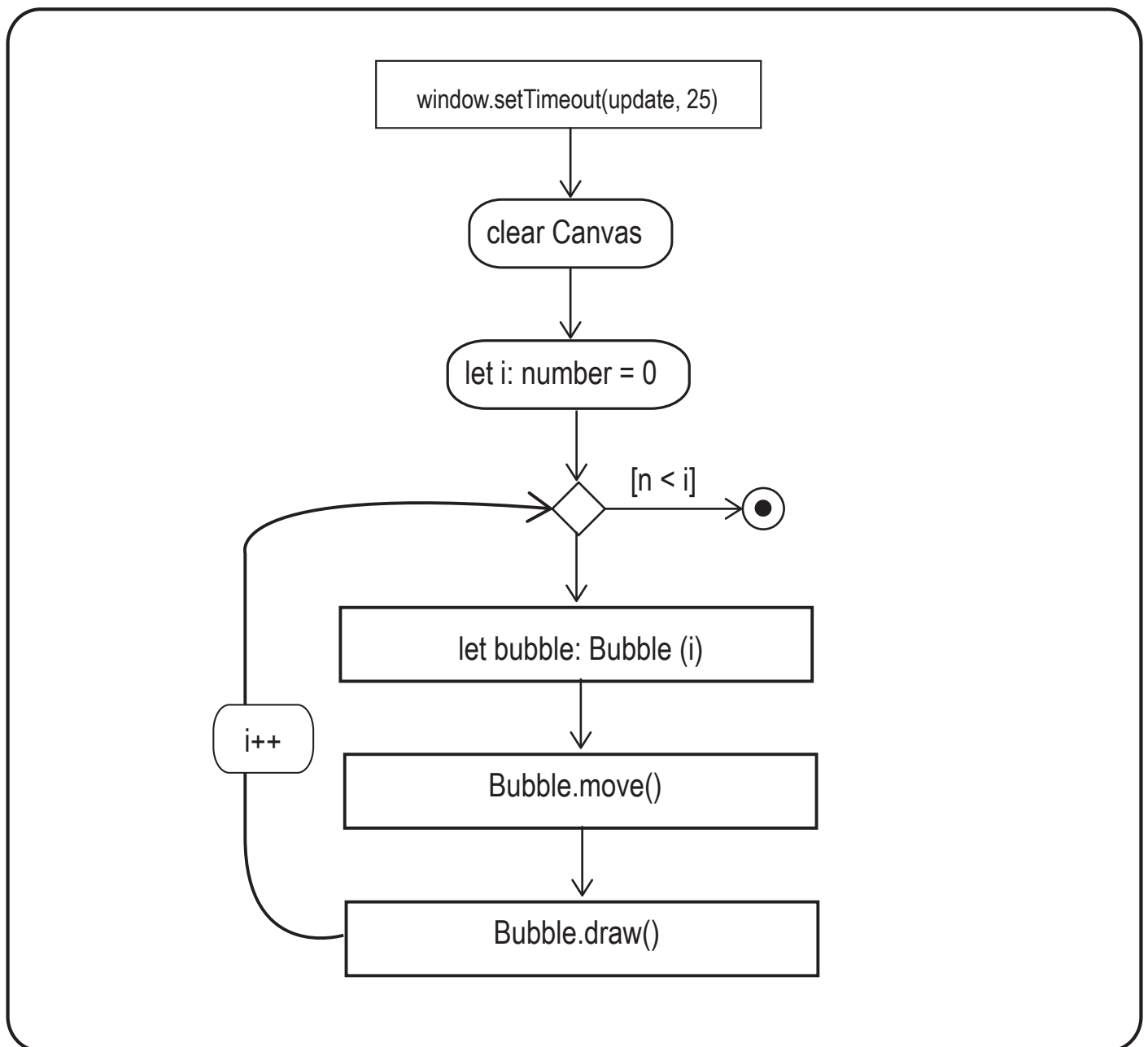


Aufgabe 10 - Aktivitätsdiagramme

Hauptprogramm

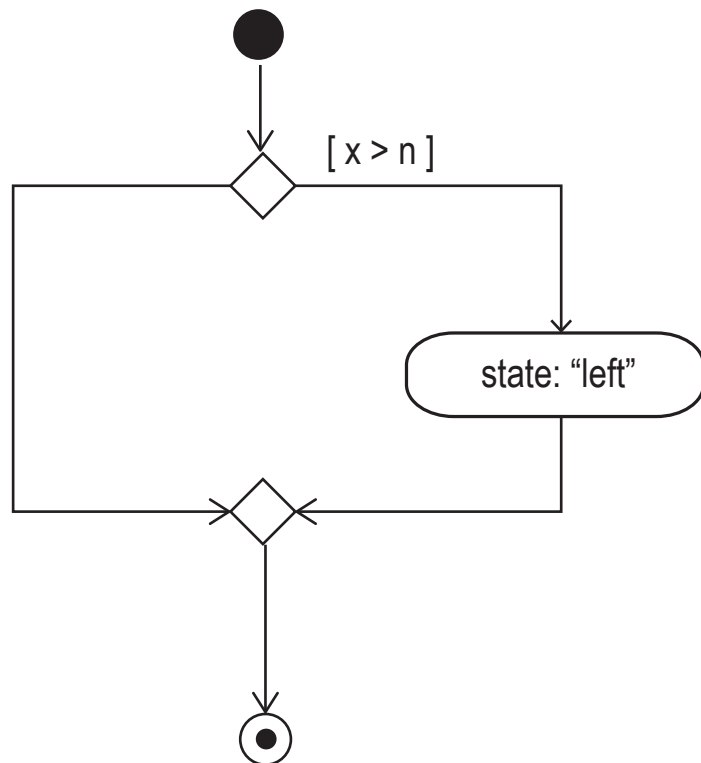


update Funktion



Fisch soll den Canvas nicht verlassen

moveRight() / gilt auch für moveLeft



Wenn der Fisch, der nach rechts schwimmt (FishRight) den rechten Bildschirmrand erreicht hat (also $x > \text{canvas.width}$), wechselt der state zu "left" und der FishLeft erscheint, welcher nach links schwimmt und sich nach der moveLeft-Methode bewegt.

move()

