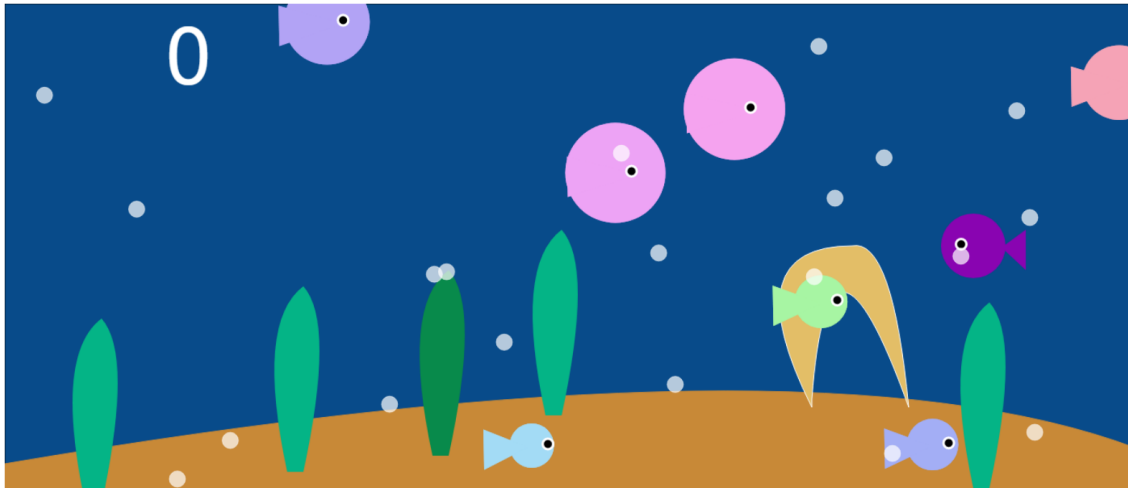


Technische und Konzeptionelle Analyse

Entwicklung Interaktiver Anwendungen 2

Theres always a bigger fish

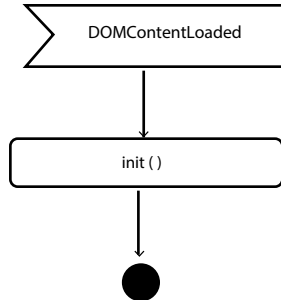


Elyssia-Sofie Dürr, 254764

Aktivitätsdiagramm:

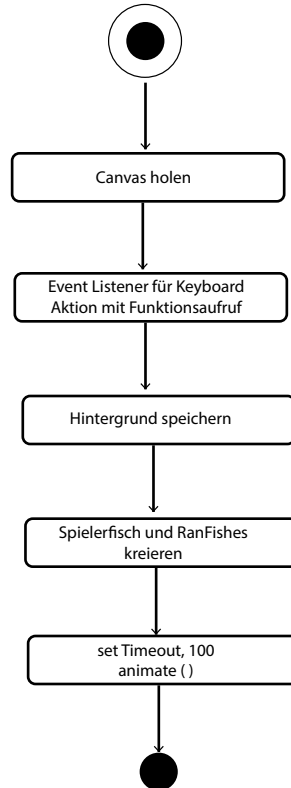
Initialisierung

alle Objekte werden generiert



Aktivitätsdiagramm:

Init mit Animate



Ziel des Spiels:

Der Spieler steuert mit den Pfeiltasten den GameFish. Damit kann er anderen Fischen ausweichen oder auf sie zusteuern. Trifft er auf einen kleineren Fisch, wird er etwas größer und der andere Fisch gefressen. Trifft er einen großen Fisch, wird das Spiel beendet. Er kann Bonuspunkte sammeln, in dem er durch den Torbogen schwimmt.

Ziel des Spiels ist sich zu entspannen, das Gewinnen ist zweitrangig.

Button Reload:

Mit Reload kann der Spieler das Game neu laden und seinen Score zurücksetzen.

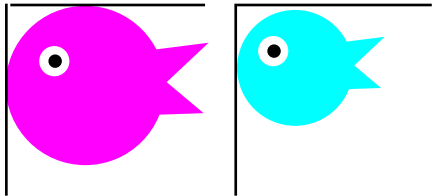
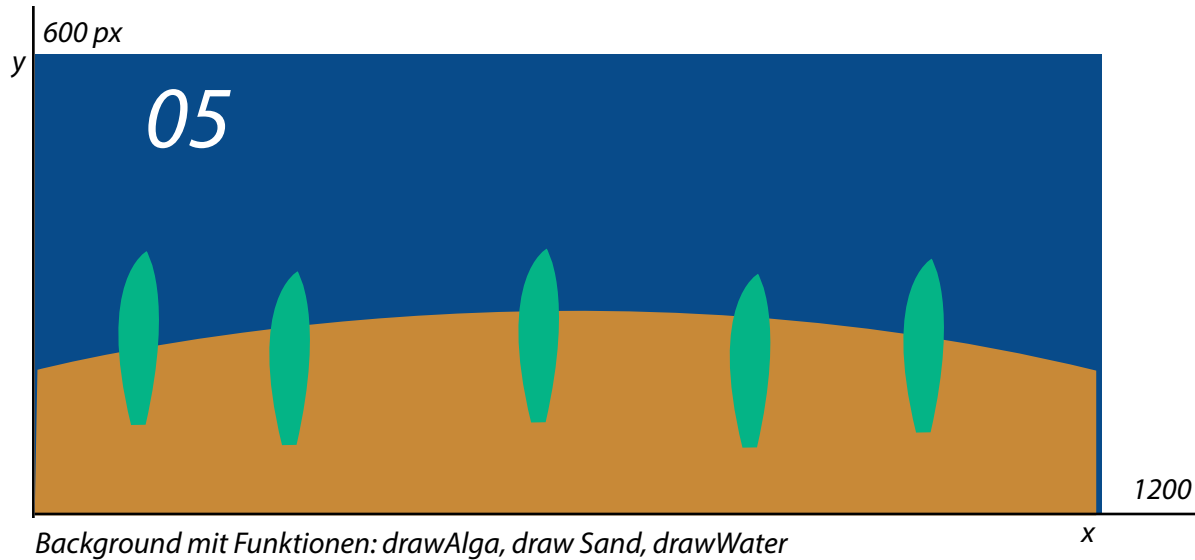
Highscore Liste:

Mit Highscoreliste kann der Spieler die Ergebnisse seiner Mitspieler einsehen.

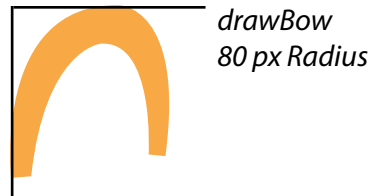
Abschicken:

Durch Abschicken kann der Spieler seinen Namen und den erreichten Score in die Highscore Liste eintragen.

Canvas Skizzen und Funktionen



`drawRanfish` zwischen 20 und 60 px Radius
`drawGameFish` hat einen Radius von 40 px

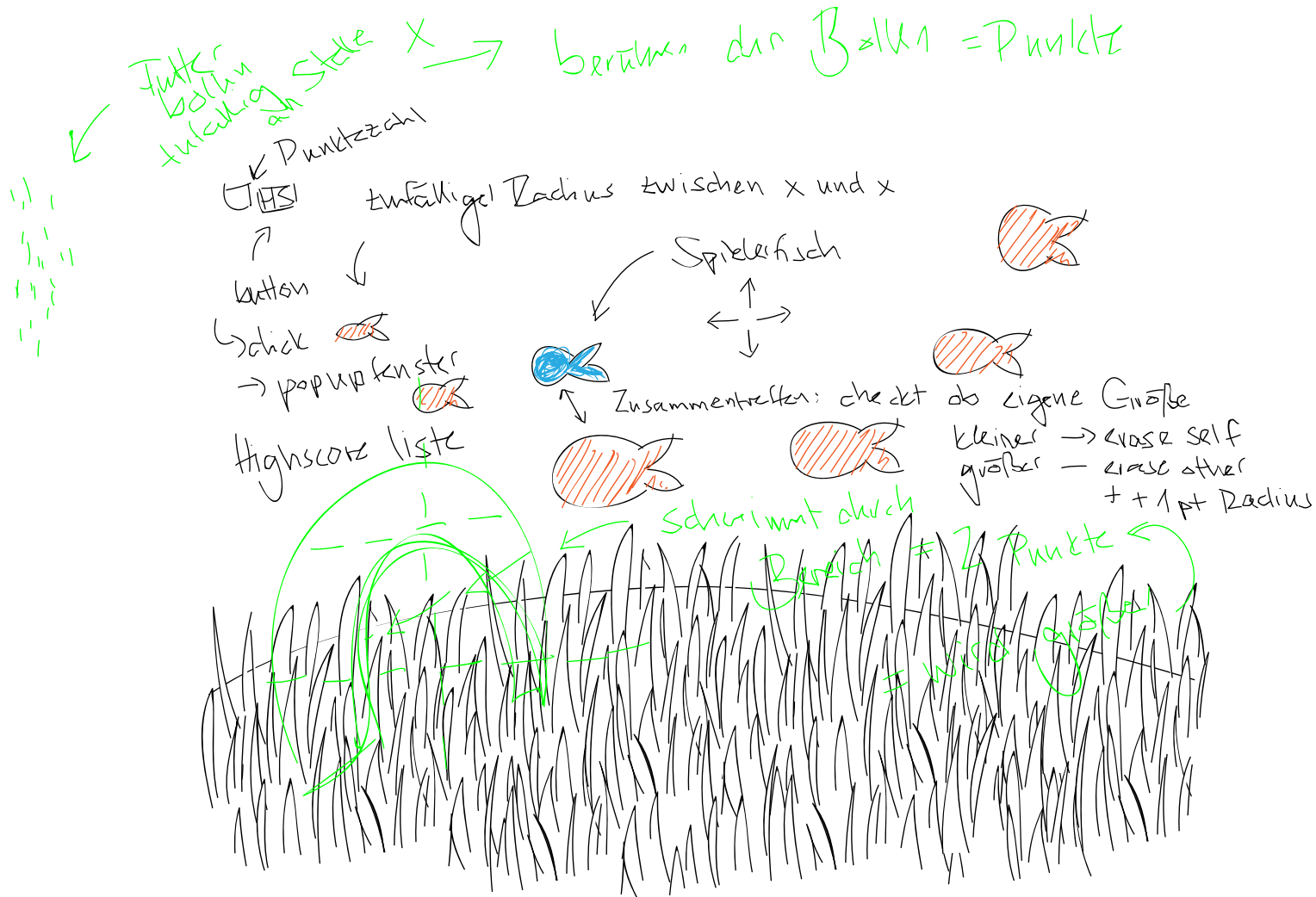


Schwimmt der `GameFish` durch den Torbogen bekommt er 10 Punkte.

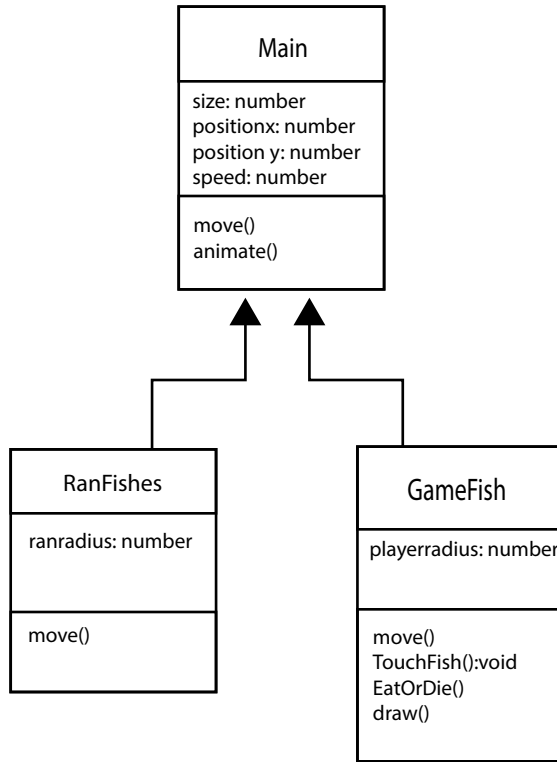
`RanFishes` haben unterschiedliche Farben und Größen und Geschwindigkeiten, zufallsgeneriert. Sie schwimmen umher, konstant 8 Fische.

Berührt der `GameFish` einen kleineren Fisch, wird er größer und bekommt 5 Punkte.

Berührt der `GameFish` einen größeren Fisch, wird das Spiel beendet und der Spieler kann seinen Namen in die Highscoreliste eintragen.



Klassendiagramm



Funktion GameFish
wenn keypad right, Fisch schwimmt
40 Punkt nach rechts
keypad links -> 40 Pt links, keypad
up -> 40 Pt hoch, keypad down ->
40 Pt runter

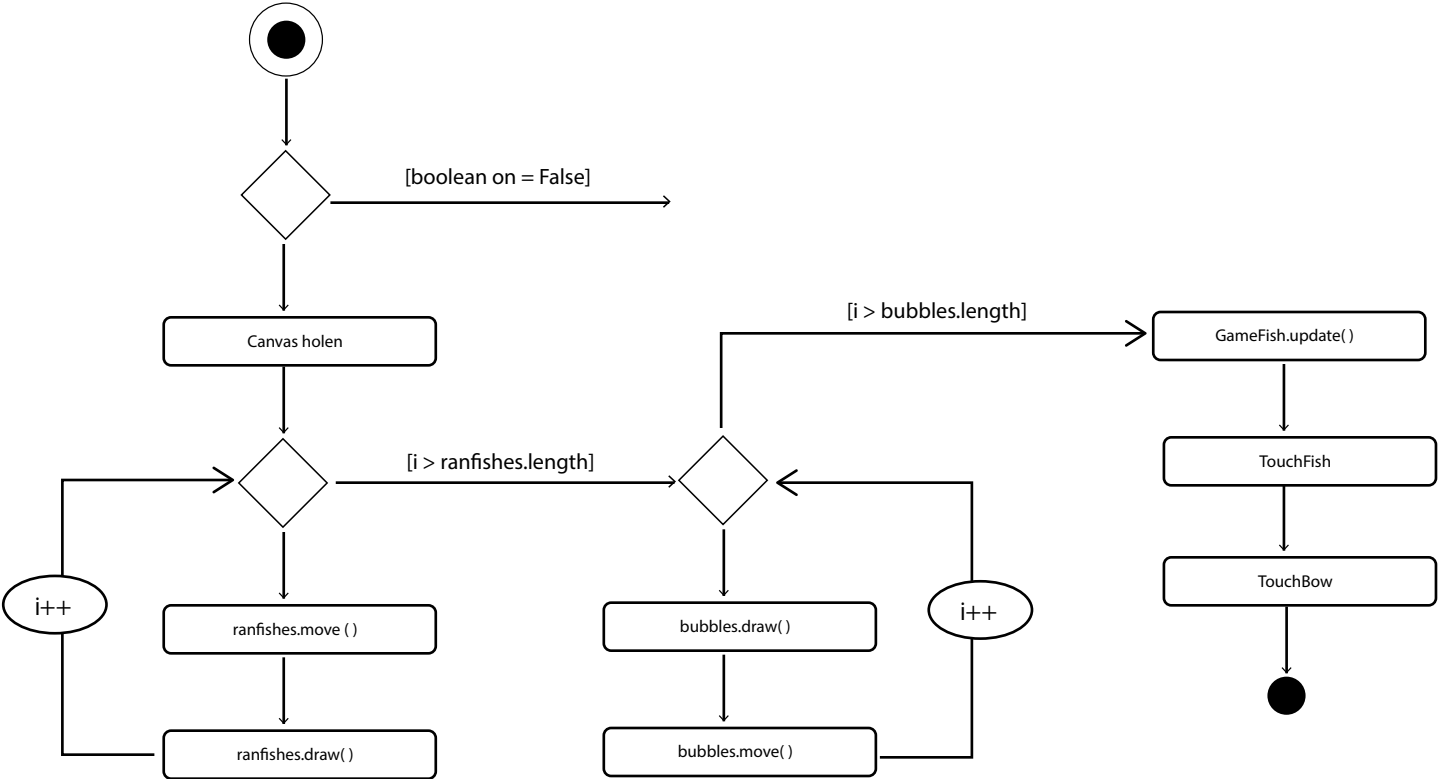
Funktion Fische berühren:
wenn GameFish größeren Fisch
berührt, soll er sich selbst
löschen und Game over
anzeigen

wenn GameFish kleineren
Fisch berührt soll er 5 pt
Radius größer werden

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

Funktion Torbogen:
wenn Fisch durch bestimmten
Bereich im Canvas: x 550, y
zwischen 1200 und 1250
schwimmt / Position erreicht,
bekommt er 10 Punkte

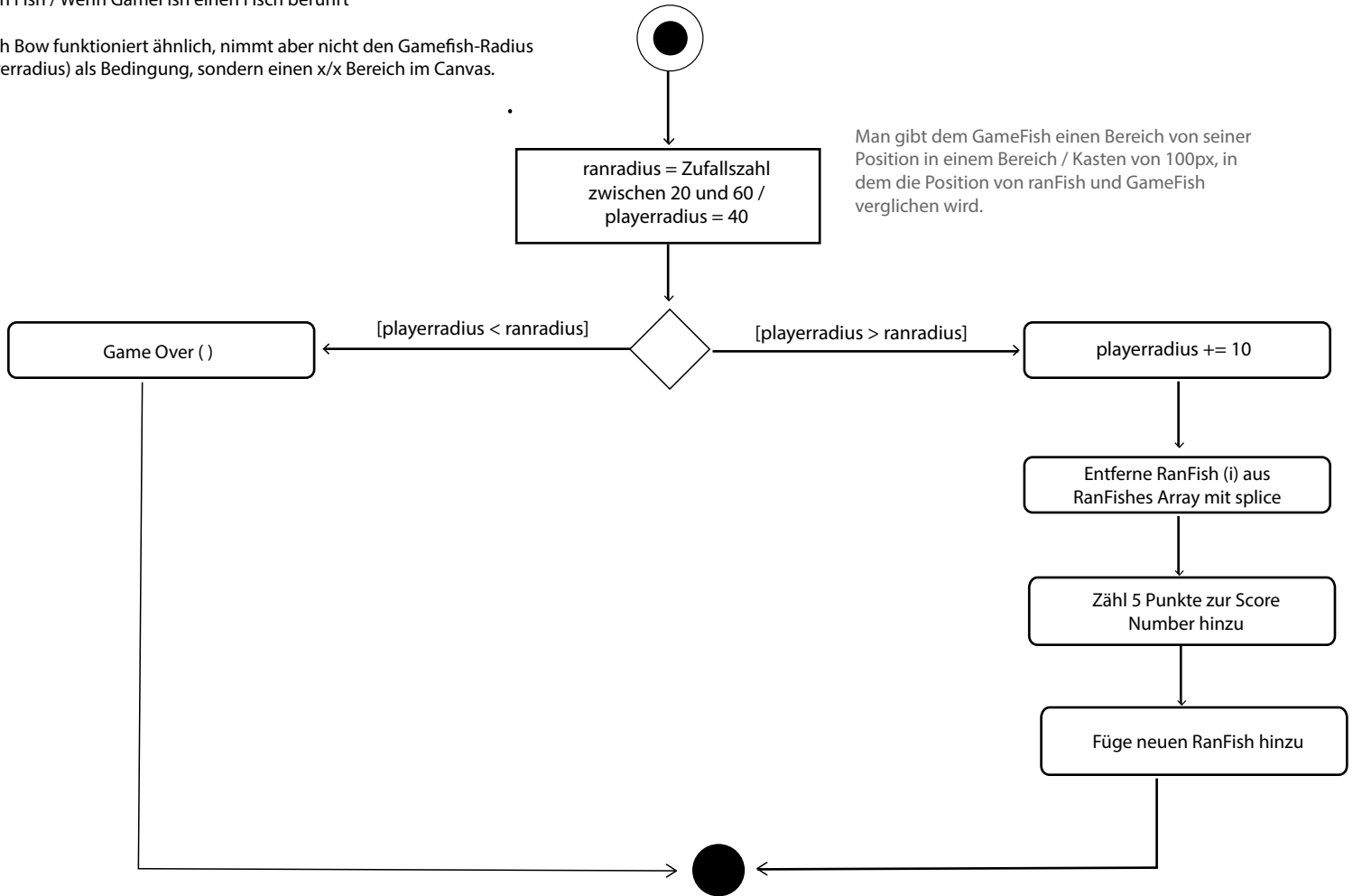
Aktivitätsdiagramm:
Animate



Aktivitätsdiagramm:

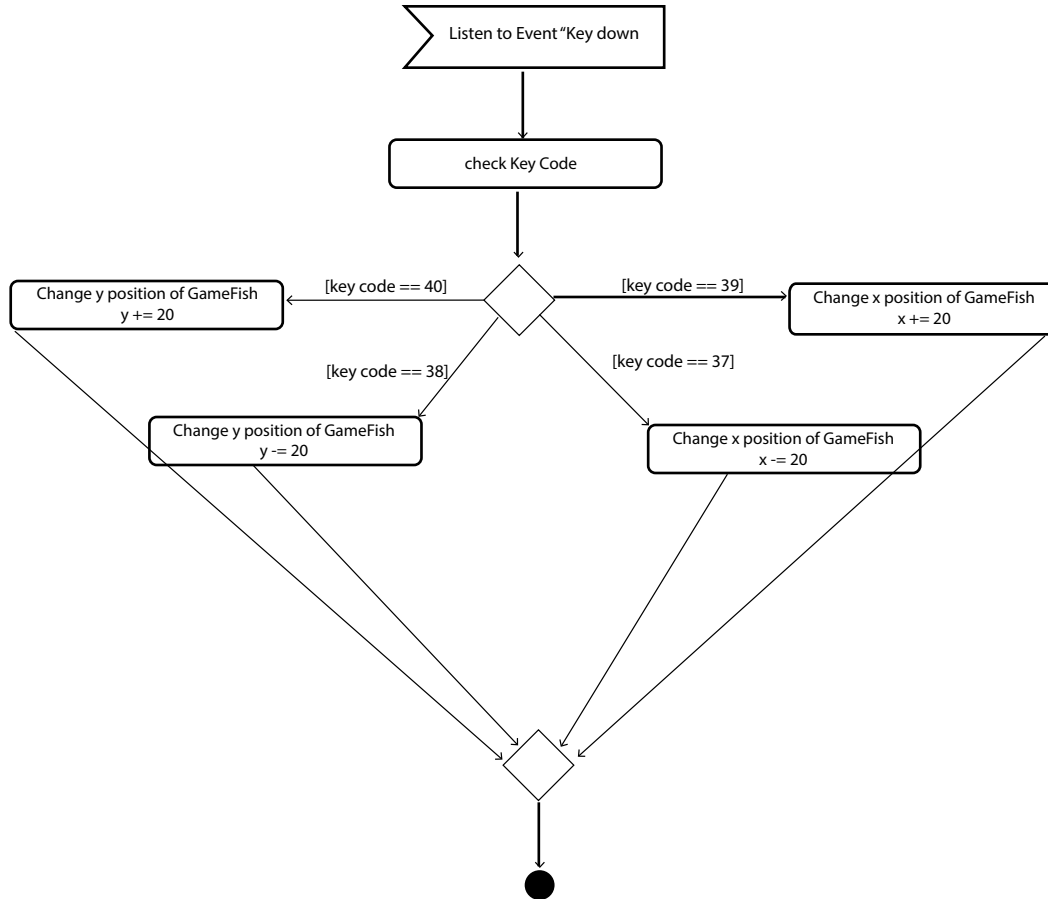
Touch Fish / Wenn GameFish einen Fisch berührt

Touch Bow funktioniert ähnlich, nimmt aber nicht den Gamefish-Radius (playerradius) als Bedingung, sondern einen x/x Bereich im Canvas.



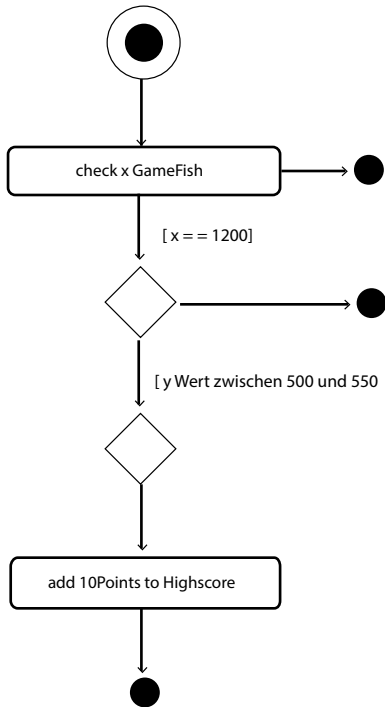
Aktivitätsdiagramm:

Check Key / Wenn User die Pfeiltasten drückt wird der Fisch bewegt



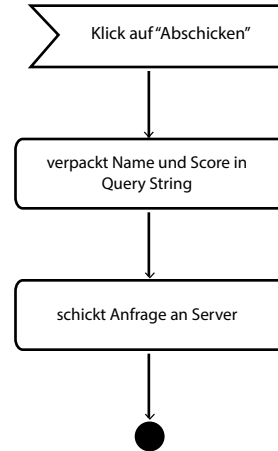
Aktivitätsdiagramm:

Touch Bow / Was passiert wenn der Fisch durch den Torbogen schwimmt?



Aktivitätsdiagramm:

Eintragen in Highscore Liste



Aktivitätsdiagramm:

Eintragen in Highscore Liste

