



## Domanübergreifendes Aktivitätsdiagramm

USER SERVER DATENBANK CLIENT (emptangt Request) gibt Namen checkt ob Vogel Spieles Name lin von Schneeball und Score getroffen wird Verarbeitet Daten Klickt auf Weiter (zählt Punkte 1 Spiel starten Costellt Response Endbildschirm Spielt Spiel wird 3 min (Verschickt Response (wirft Birdsmit angezeigt Schnee ab) Anzeige Score und Highscore empfangt Responce Sieht eigenen verarbeitet Response score und Highscore

## Klassendiagramm

Draw Object

xp: number

yp: number

xD: number

yD: number

+draw (): void

+ move () : void

Birds

xD: number

yD: number

md: boolean

move (): void

fly () : void

pick () : void

draw(): void

Snow

xD: rumber

yD: number

move () : void

draw(): void

Snowball

scale: number

target: number

move(): Void

draw(): void

PickingBirds

xD: rumber

yD: number

md: boolean

move (): void

pick ( ) woid

drawn () : world

Use Case Diagramm:

Zombirds

Vögel mit Futter

anlocken

(Spiel starten

Name eingeben

Vogel mit Schneebällen Obwerfen

highscore anselven)

Infos raussuchen

und in DB anlegen

Servel

Highscore und

Name speichern



