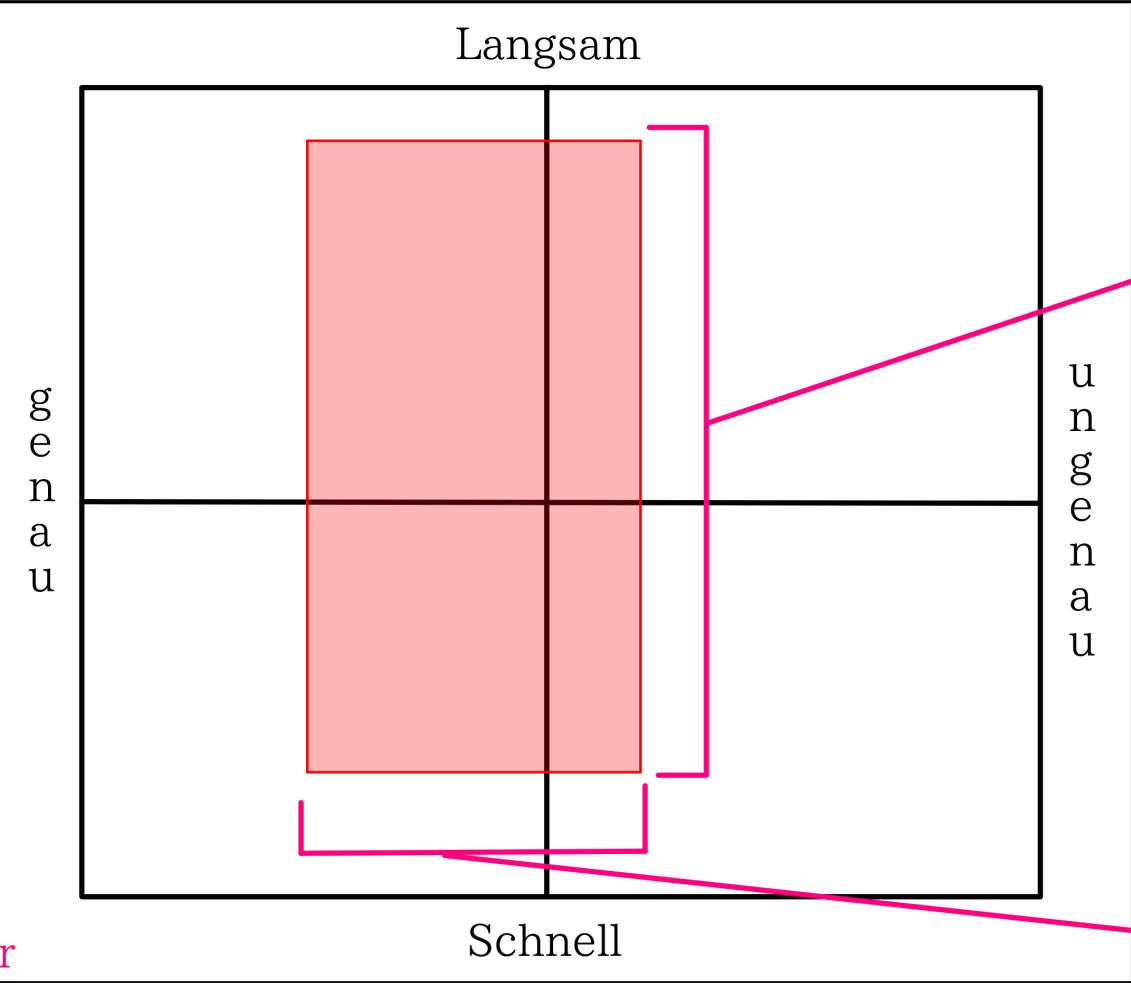


Canvas
id:
optioncanvas



Höhe
abhängig
von
Schnelligkeit

Breite
abhängig
von
Genauigkeit

Slider

Formular

Geschwindigkeit von

Geschiwndigkeit bis

Ungenauigkeit von

Ungenauigkeit bis

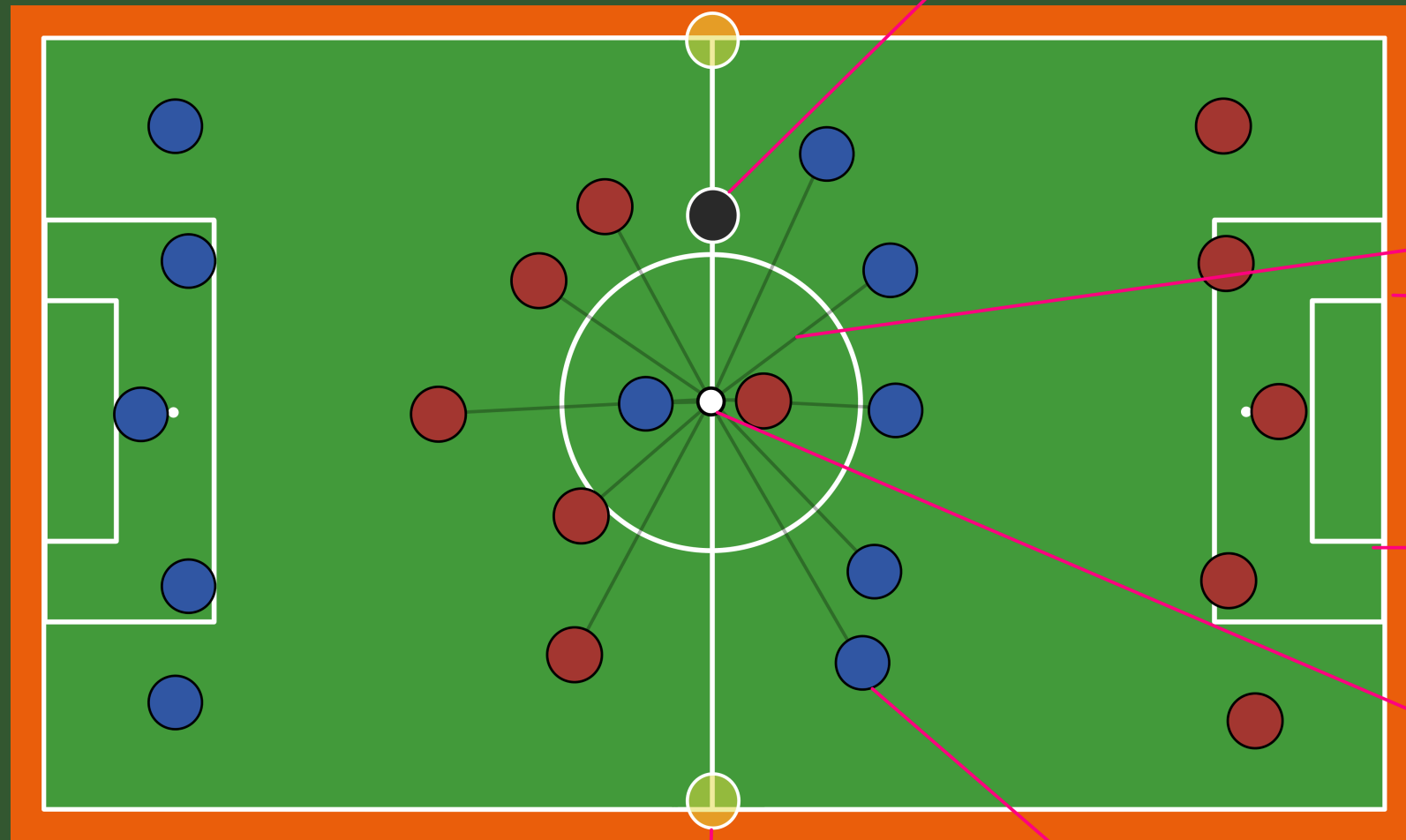
Team 1 Farbe

Team 2 Farbe

Start Game

Colour-Inputs

Button



LFT 0-0 RGT

P-Element
id: scoreP

Type: Human
bewegt sich auf Ball zu;
bleibt 30m davor stehen

Auswechselbank

Sichtlinie wird von Spieler gezeichnet;
wenn Ball in Sichtradius, anzeigen
von Linie

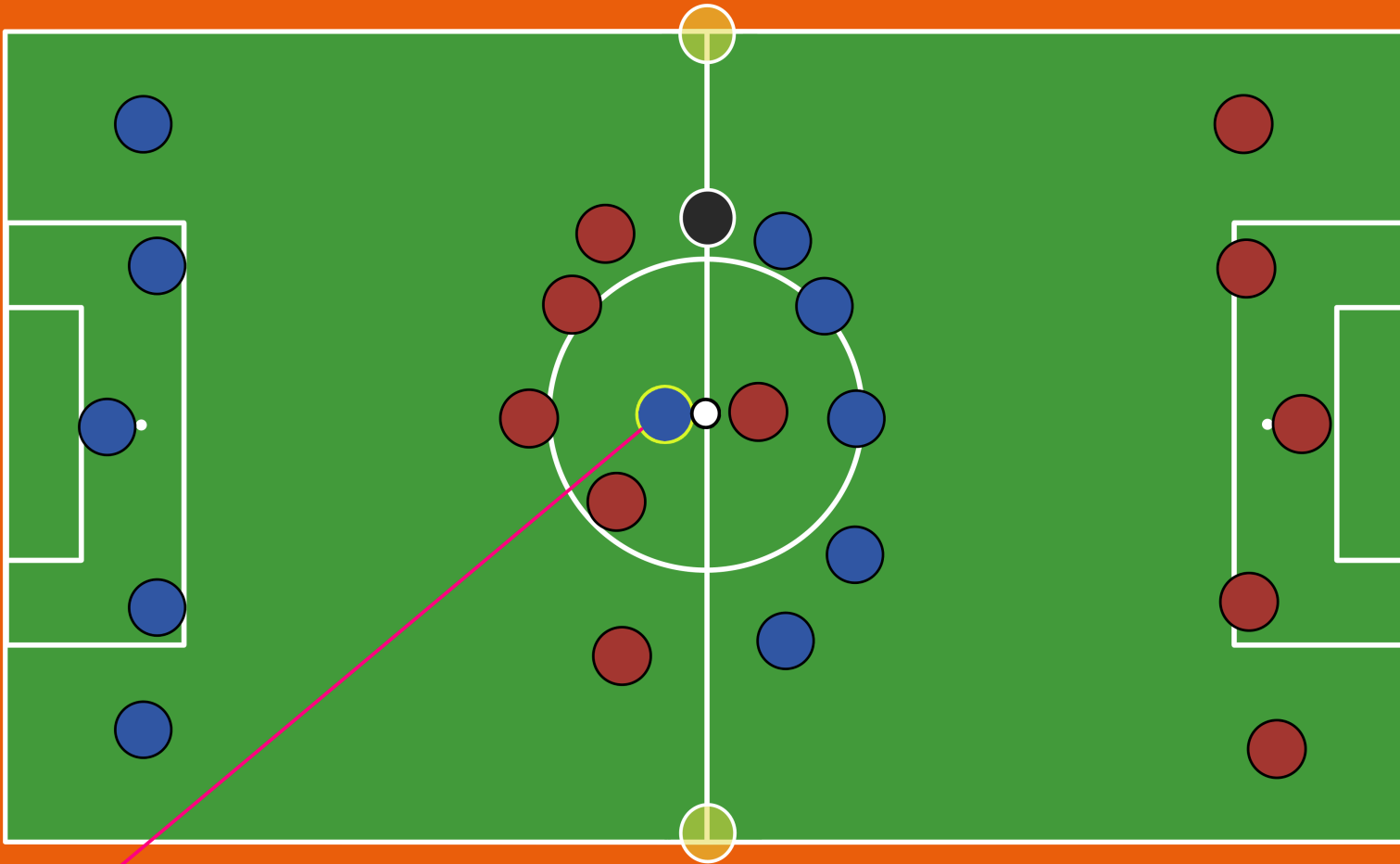
Torzone (kein eig. Element)

Type: Ball
bewegt sich mit Friction auf
Mausklick-Position
mit Ungenauigkeit des
Spielers(im Ballbesitz)

Type: Human
bewegt sich zu Ball, wenn in Sichtradius;
falls außerhalb des Radius, Rückkehr
auf Startposition

Type: Human
nur x Position folgt dem Ball; y statisch

Canvas
id: spielwiese



Spieler in Ballbesitz; gelbe Umrandung;
Zeit wird für alle angehalten bis der User auf einen beliebigen Punkt im Spielfeld Klickt

LFT 0-0 RGT

Aktueller Spieler

Trickot-Nummer: 1
Sprint-Geschwindigkeit: 7.2 m/s
Ungenauigkeit: 10°

Auswechselbank

Trickot-Nummer: 10
Sprint-Geschwindigkeit: 4.4 m/s
Ungenauigkeit: 8°

Trickot-Nummer: 9
Sprint-Geschwindigkeit: 6.5 m/s
Ungenauigkeit: 10°

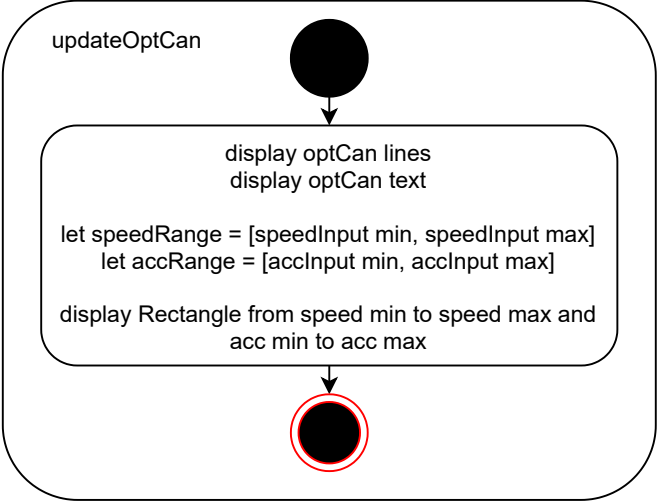
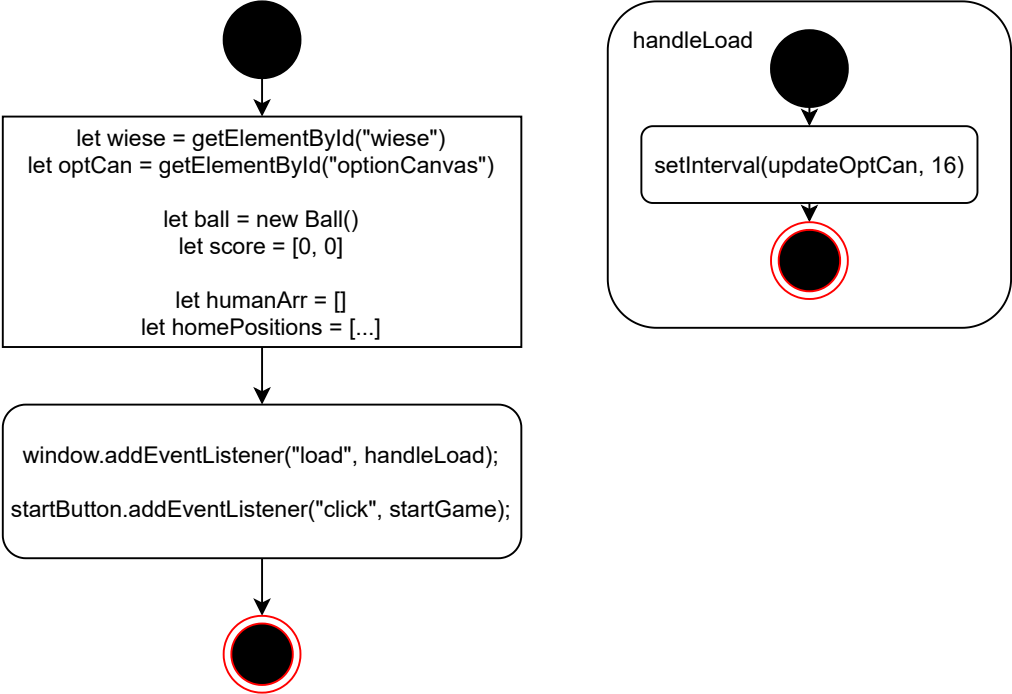
Trickot-Nummer: 6
Sprint-Geschwindigkeit: 11 m/s
Ungenauigkeit: 13°

Divs

Spieler von Nutzer angeklickt

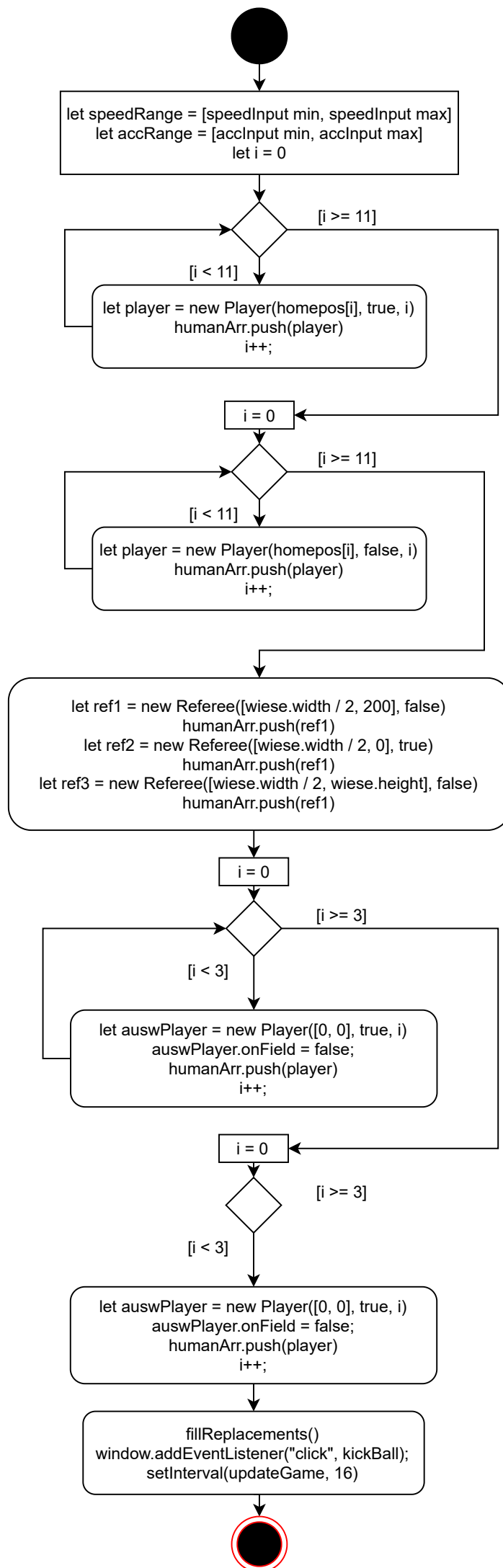
Daten des angeklickten Spielers

3 zufällig generierte Spieler (mit Schnelligkeits und Genauigkeits Einschränkungen wie zuvor ausgewählt);
Auswechseln durch anklicken des einzuwechselnden Spielers

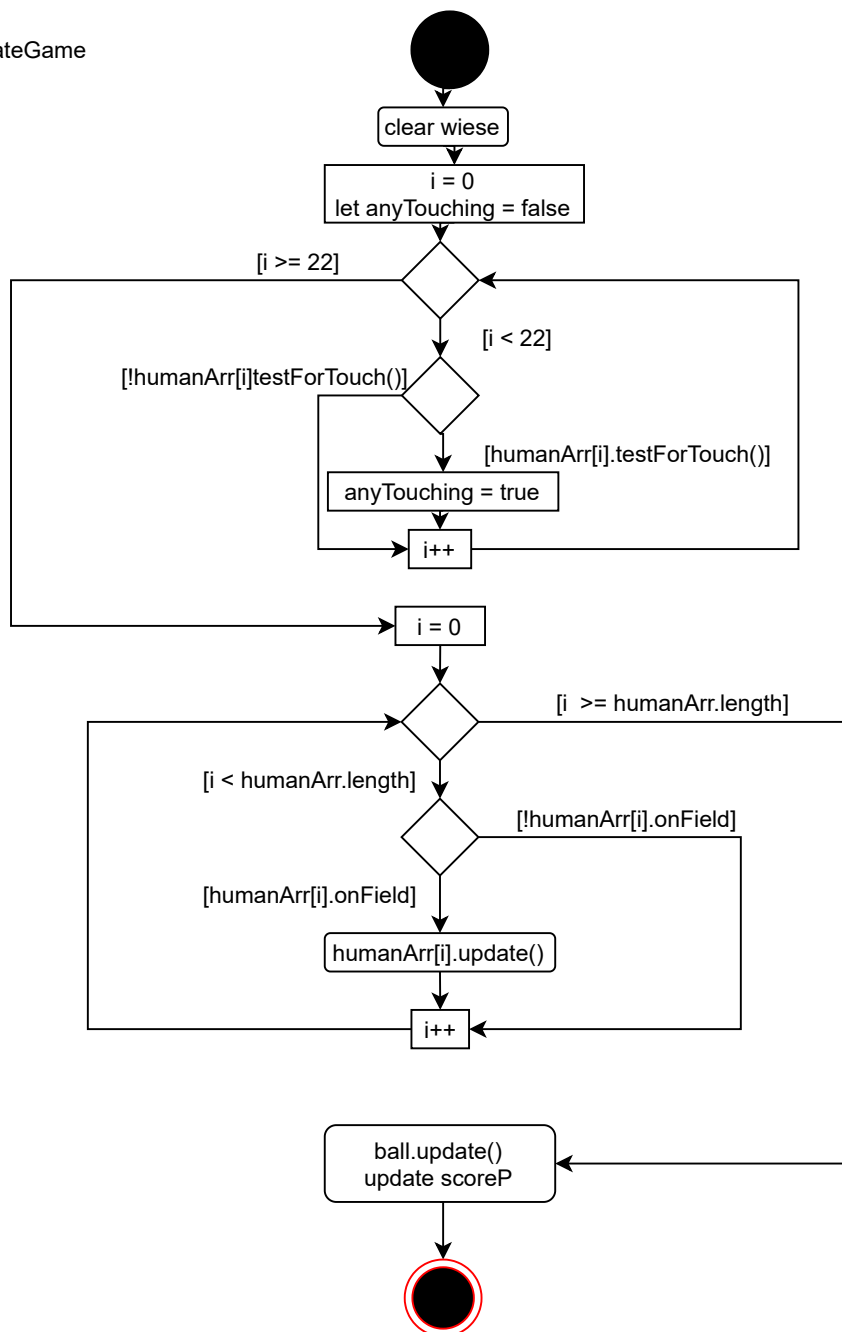


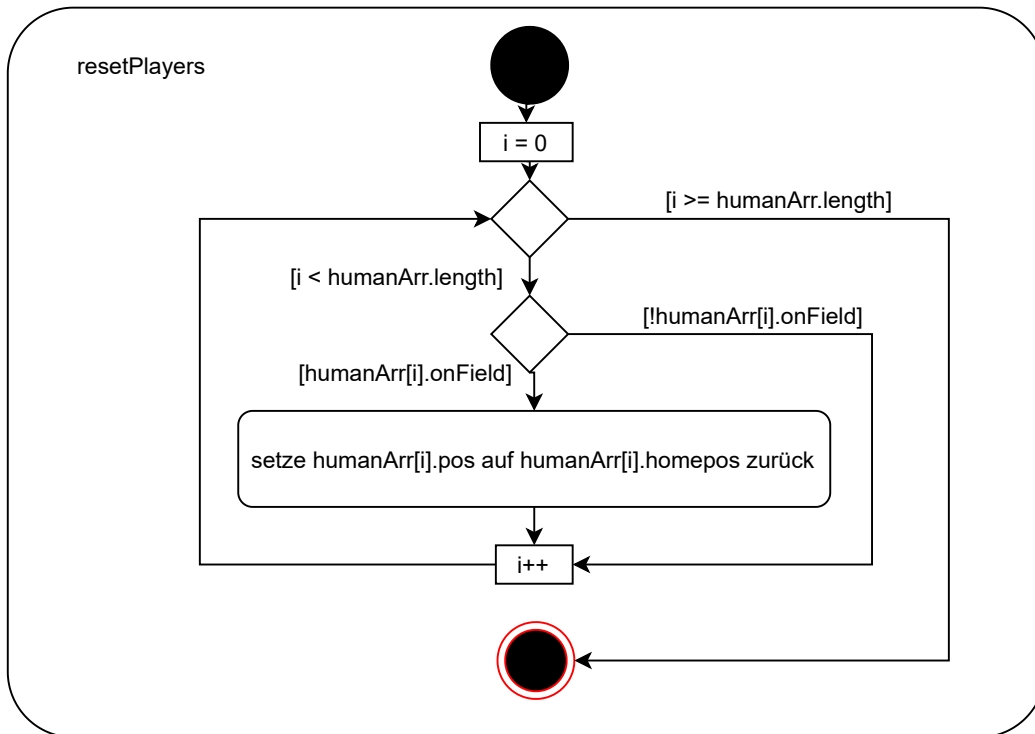
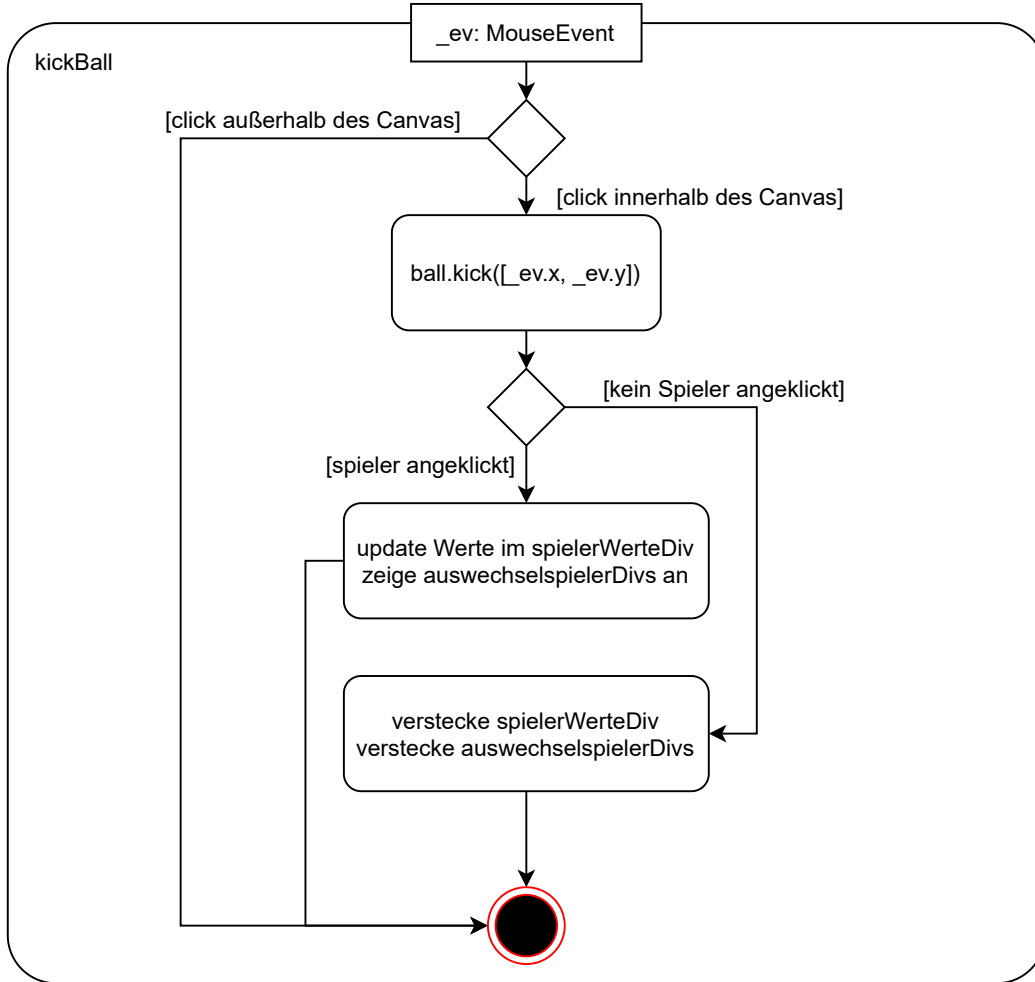
SpielerContainer
player: Human div: HTMLDivElement

startGame

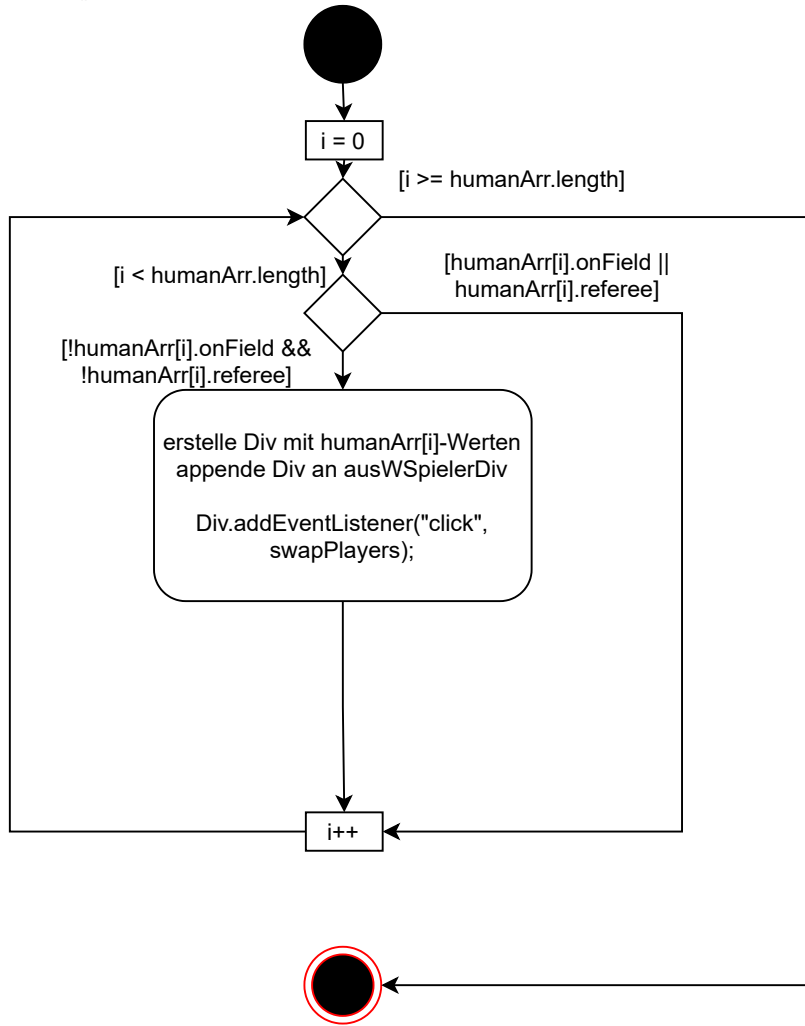


updateGame





fillReplacements()



swapPlayers

