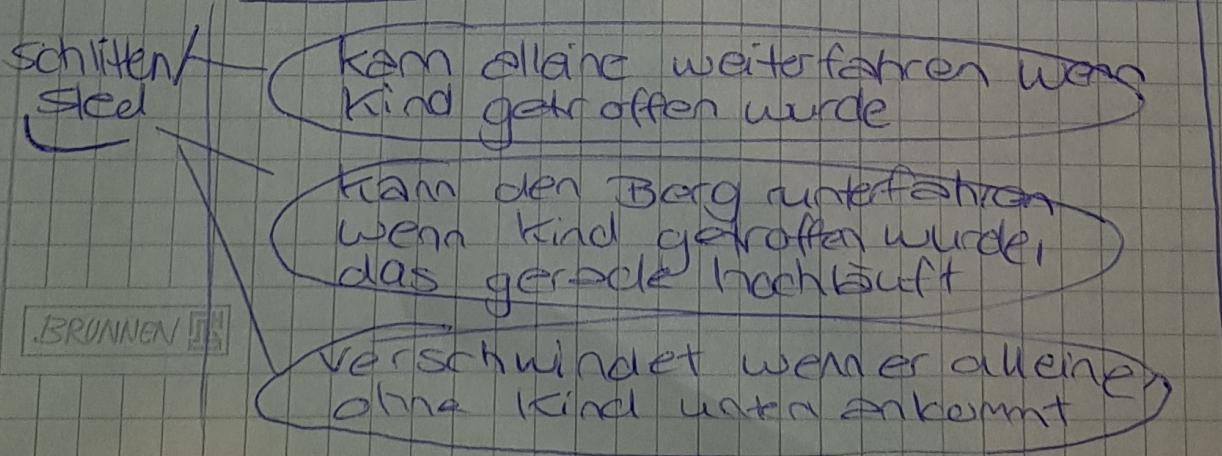
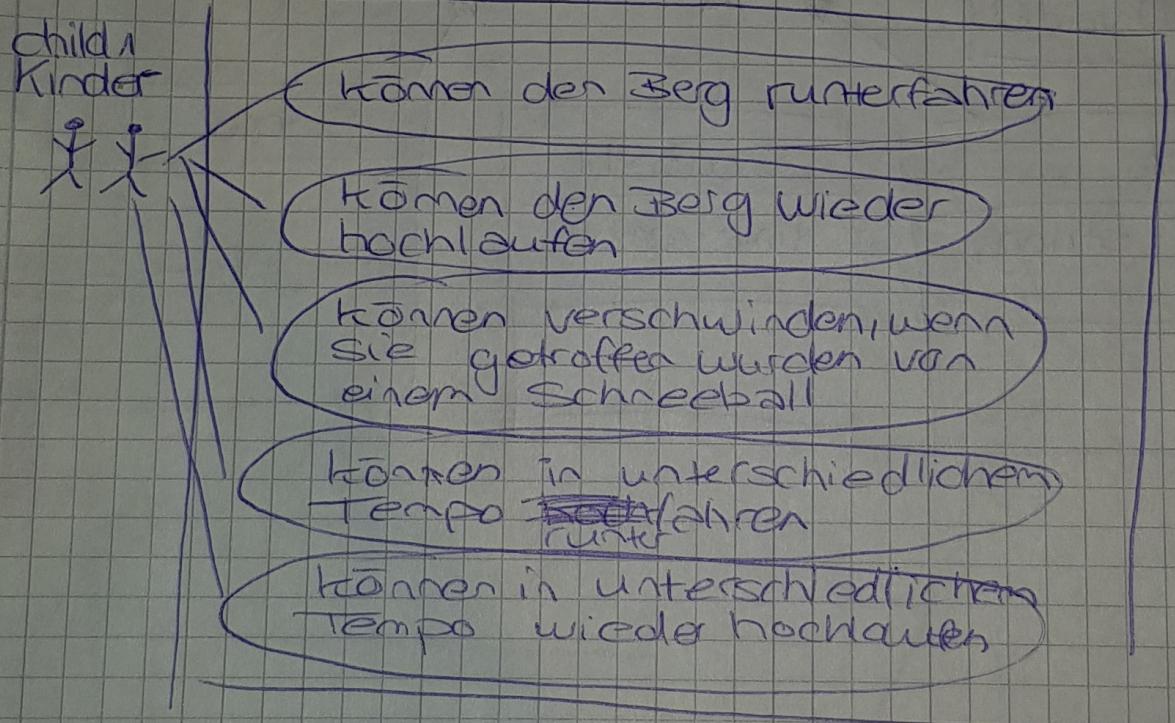
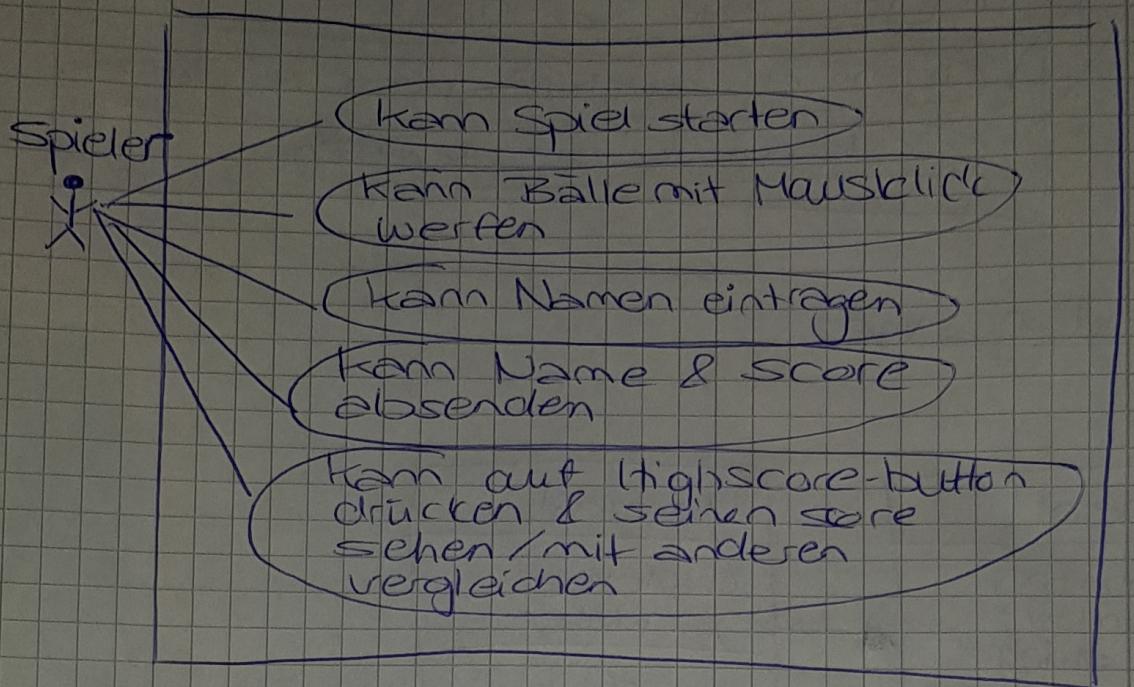
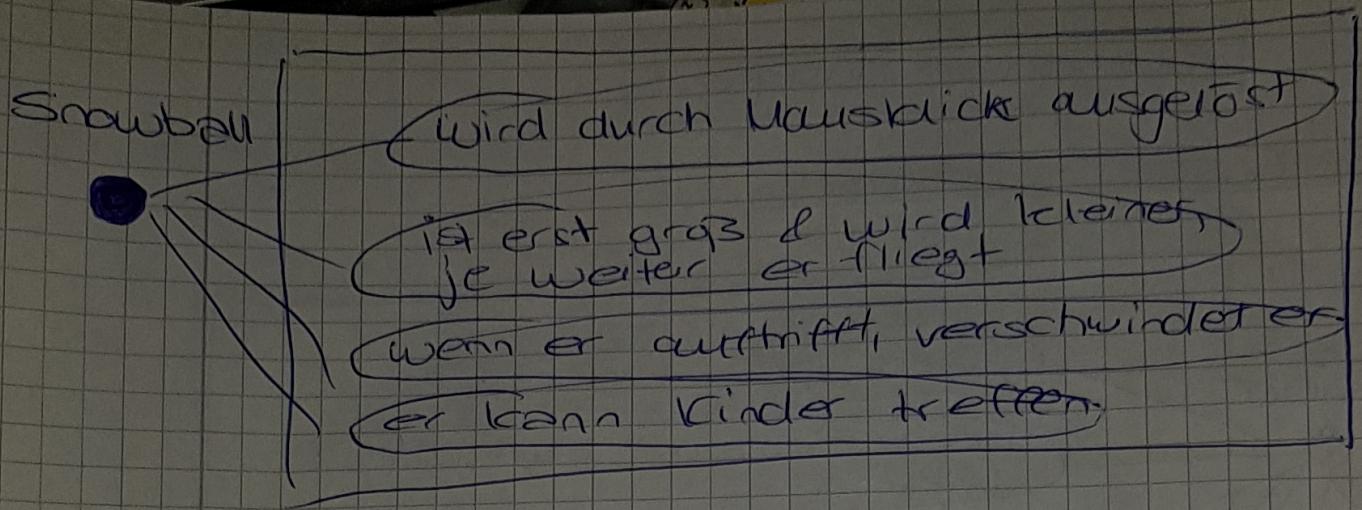


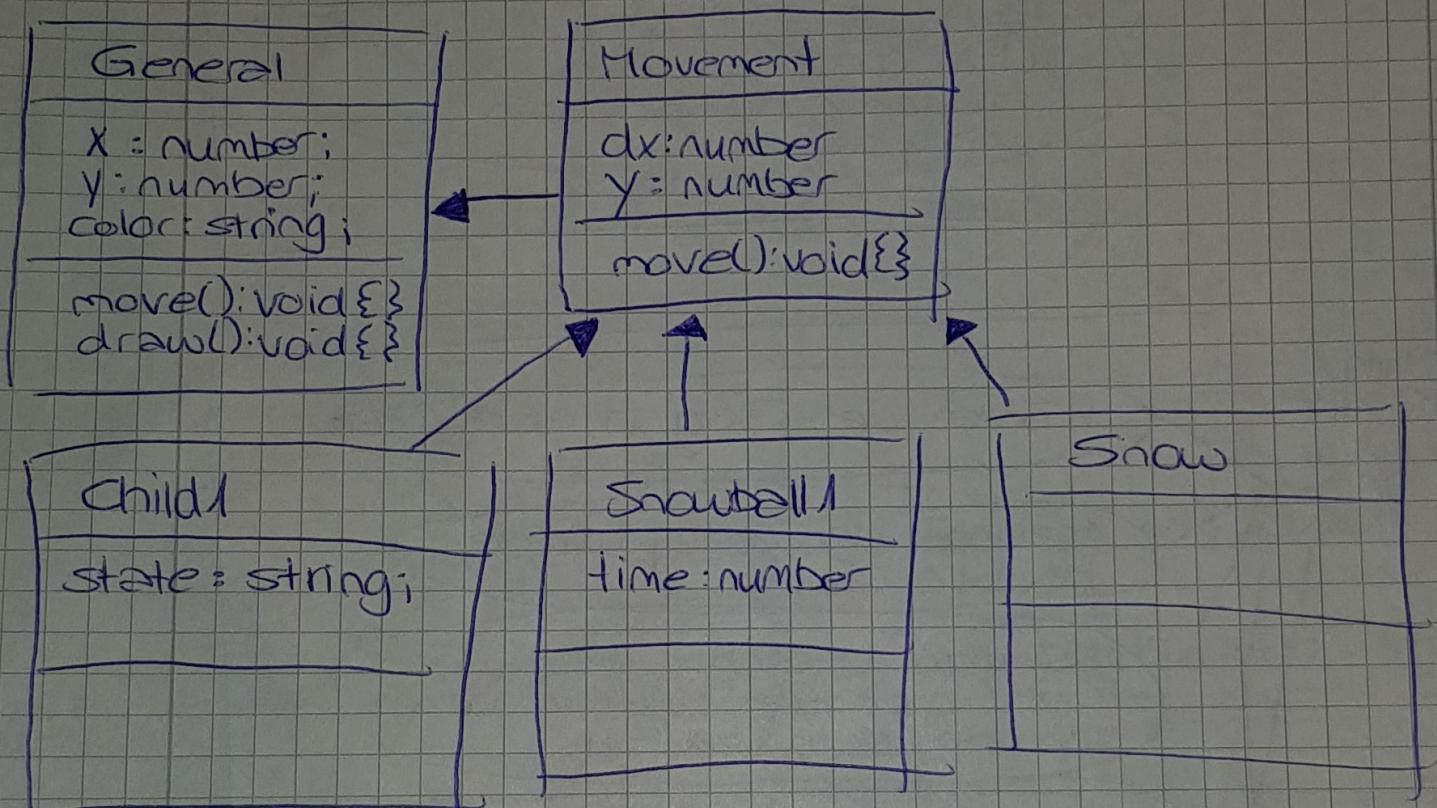
# Funktionale Analyse I

## Use Case-Diagramme:





## Klassendiagramme:



(2)

Zeichnung (so soll es ungefähr aussehen)

(1)

## SNOW SLOPE TERMINATOR

### Regeln

Man hat 25 Schneebälle ...  
Treffe die Kinder ...

Start Game

Highscore-List

H1

CSS:  
border-radius:

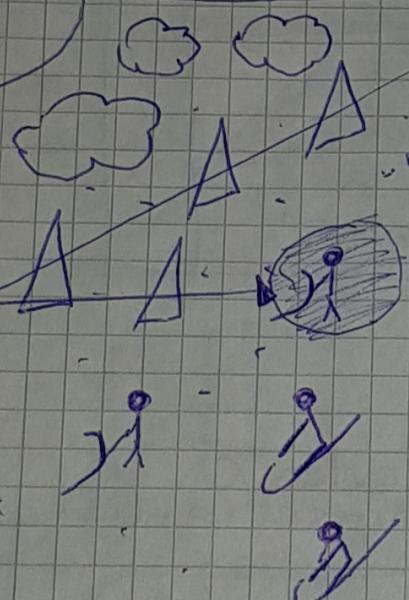
text-align:center

↓ click auf Start Game

(2)

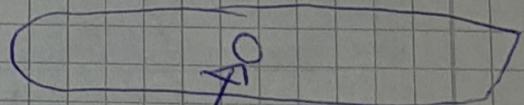
Canvas  
so width  
goonight

Schneeball  
erscheint  
bei Circle  
mit Maus  
click  
verschwindet



Snowball amount: 0

Maluspunkte:



bei Treffer je nach  
Geschwindigkeit  
+ 70 / + 30 ...

nach 25 Würfen



Your score

zzz

Your name: \_\_\_\_\_

[Type your name!]

Send

↓ auf send gedrückt

verlinkt auf  
Datenbank!  
Speichert  
Score &  
Name auf  
Datenbank

Bitte Fenster neu  
laden & dann auf  
Highscore klicken  
um die Liste zu sehen!

server  
response  
zu send

| neu geladen  
↓ auf Highscore-List gedrückt

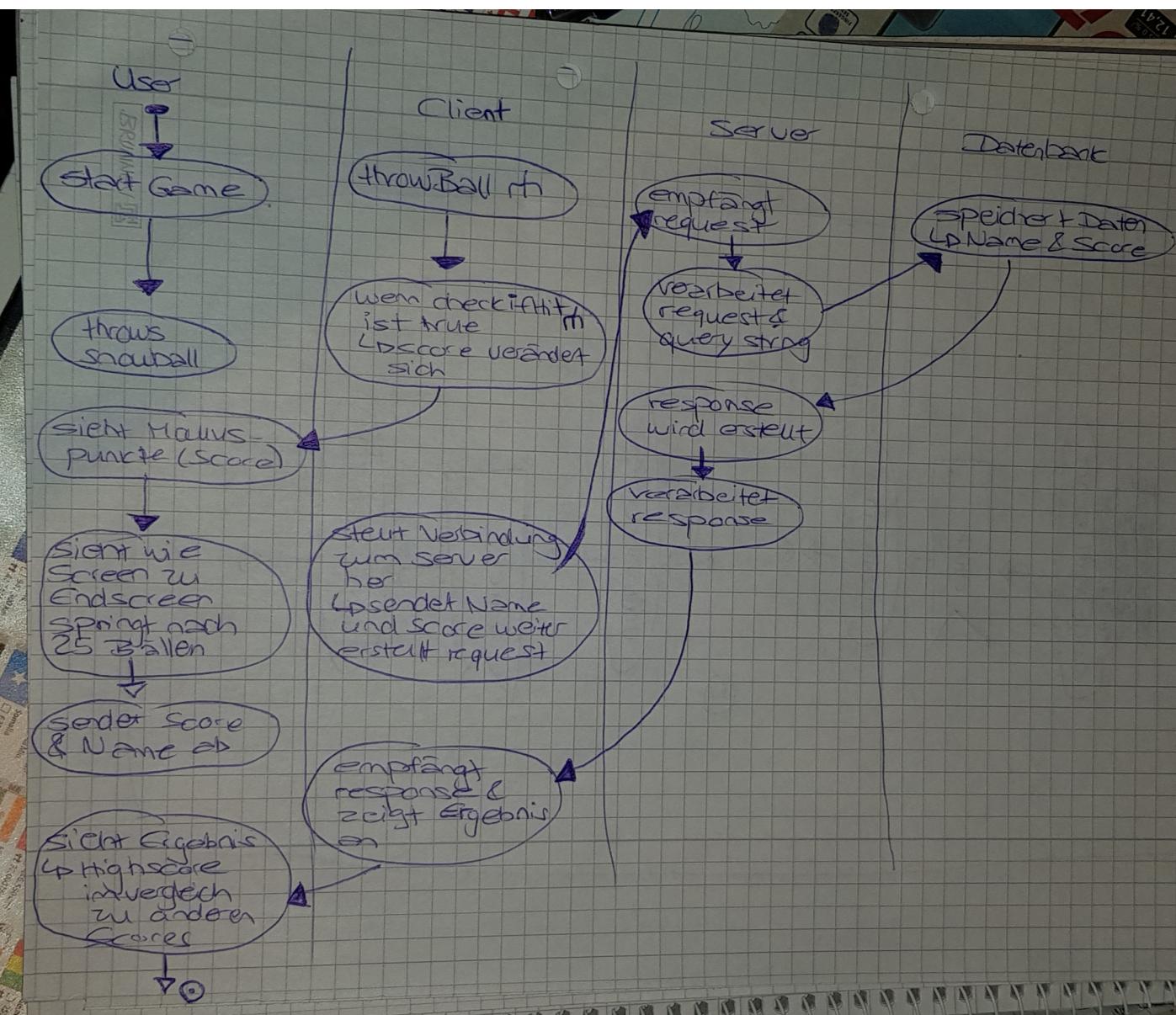
Highscore-List

Name: Luisa  
Score: 25080

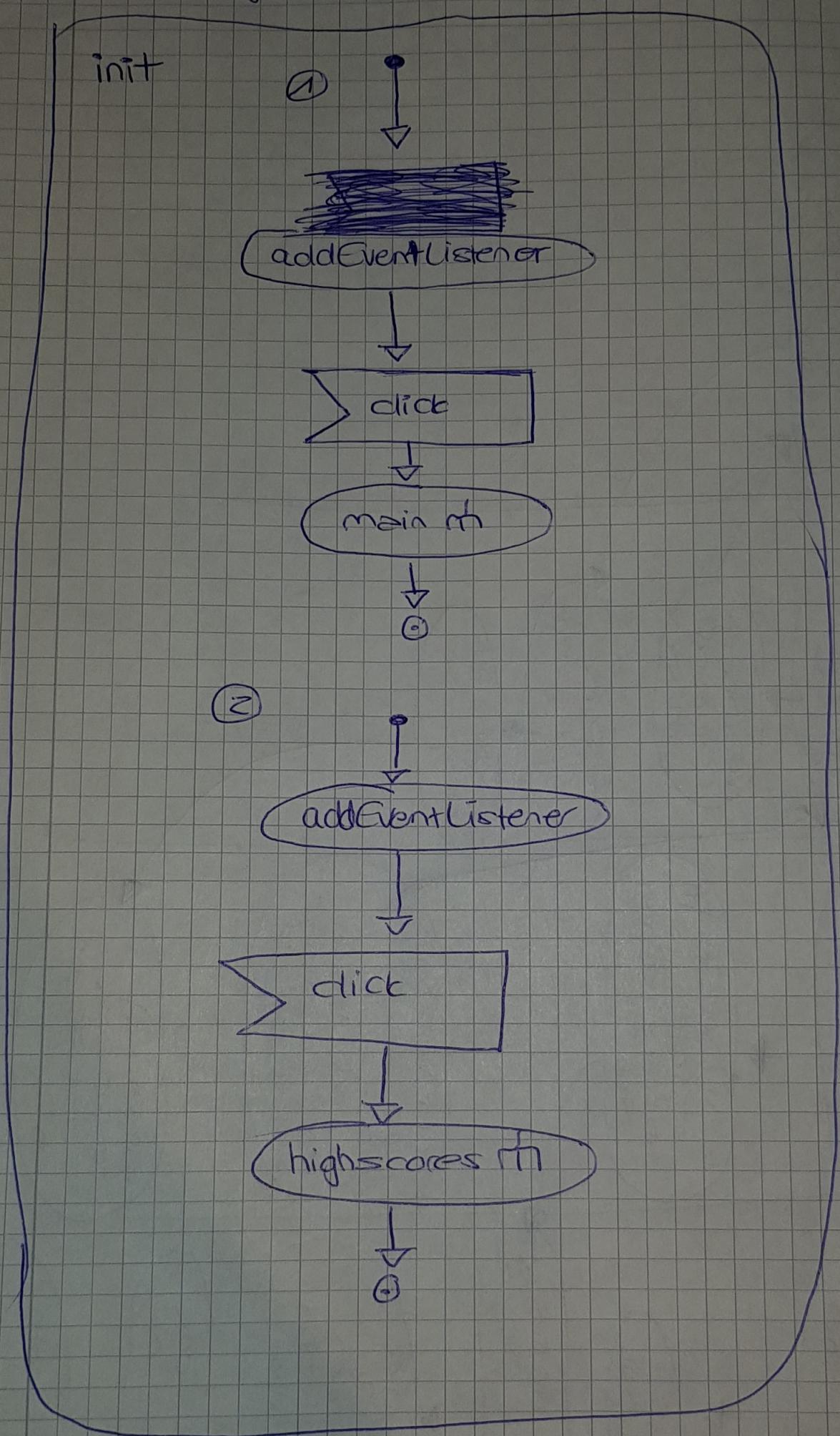
Name: Nicole  
Score: 300

Name: Leon  
Score: 200

# User generated Diagramm:



## Aktivitätsdiagramme:



4

main



HTML-Elemente werden angezeigt oder verborgen  
↳ document.getElementById/TagName

canvas anzeigen

document.getElementsByTagName("canvas")[0].style.display = "initial";



Score anzeigen lassen



addEventlistener

click



throwBall m



createChild m



Schnee wird erstellt

snow = new Snow();



Snow wird in array gepusht

snowflakes.push(snow)



update m

5

highscores

HTML-Elemente werden angezeigt / verborgen

↳ `document.getElementById("highscore").style.display = "initial";`

Schreibt Score in die HTML

throwBall

event: MouseEvent

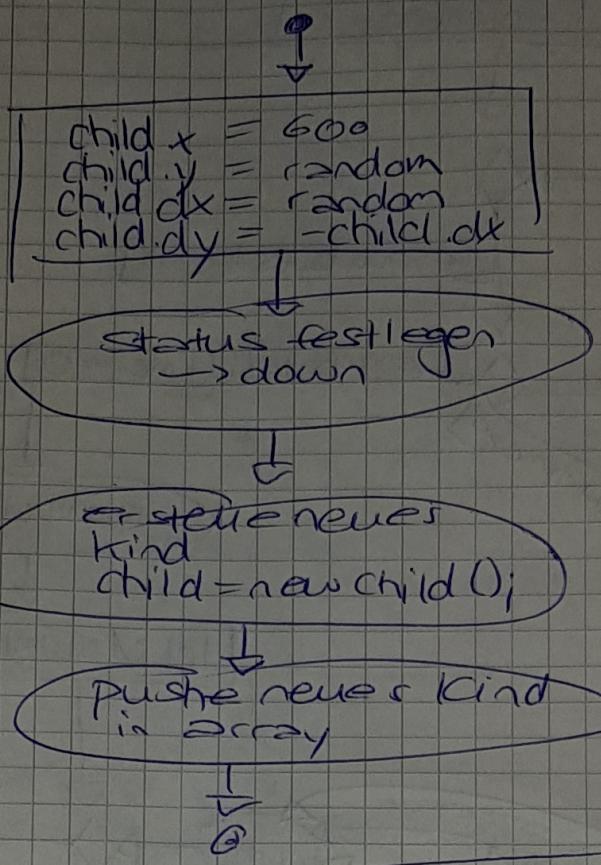
X: number  
Y: number

erstelle neuen Ball  
`Snowball1 = new Snowball(1);`

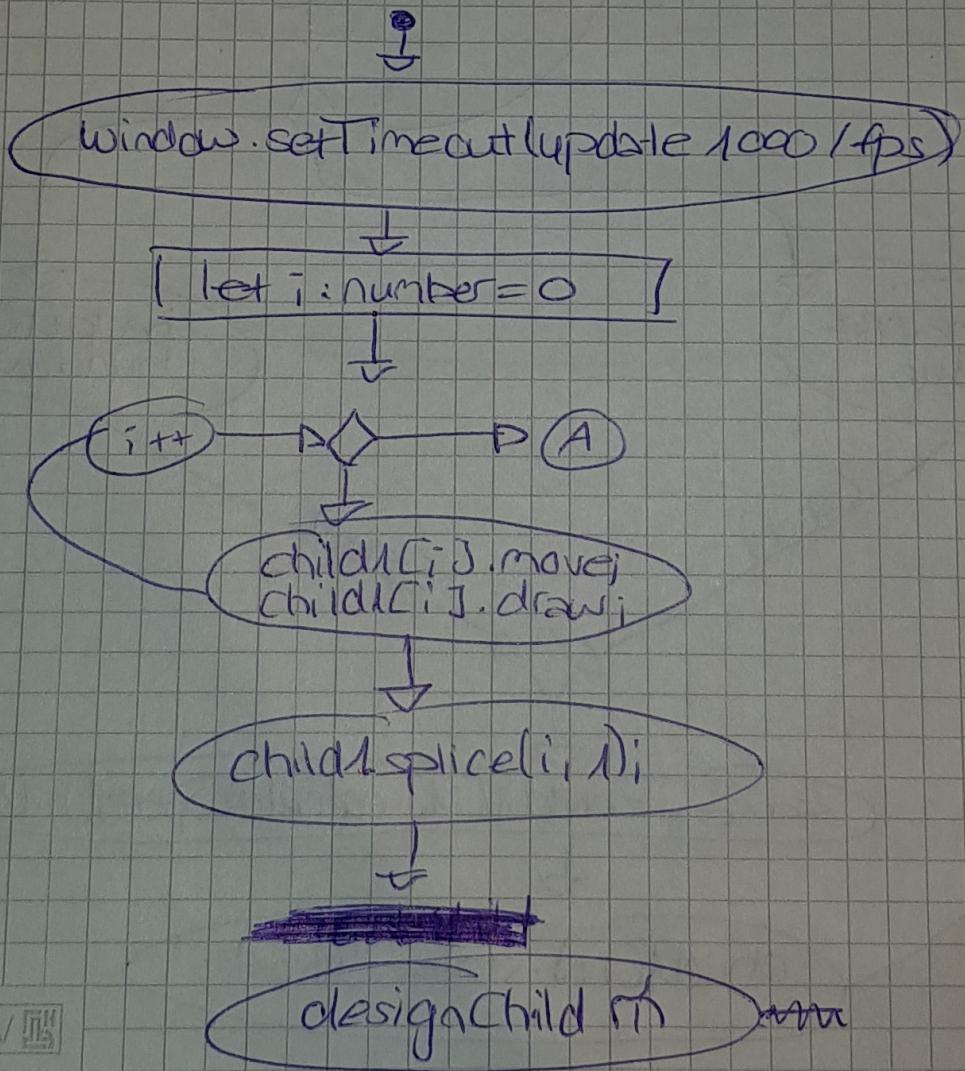
push neuen Ball in Array  
`snowballs.push(ball)`

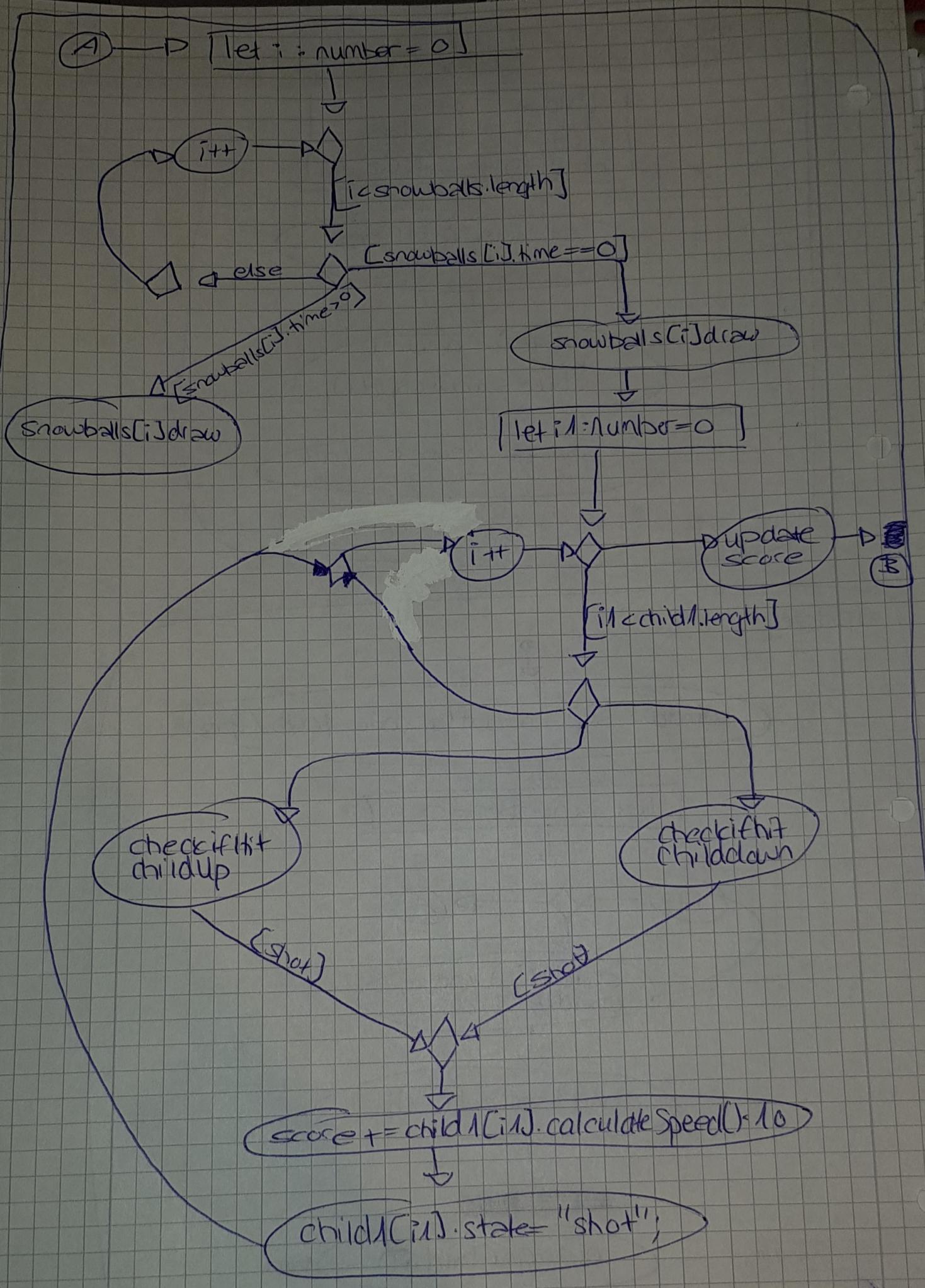
5

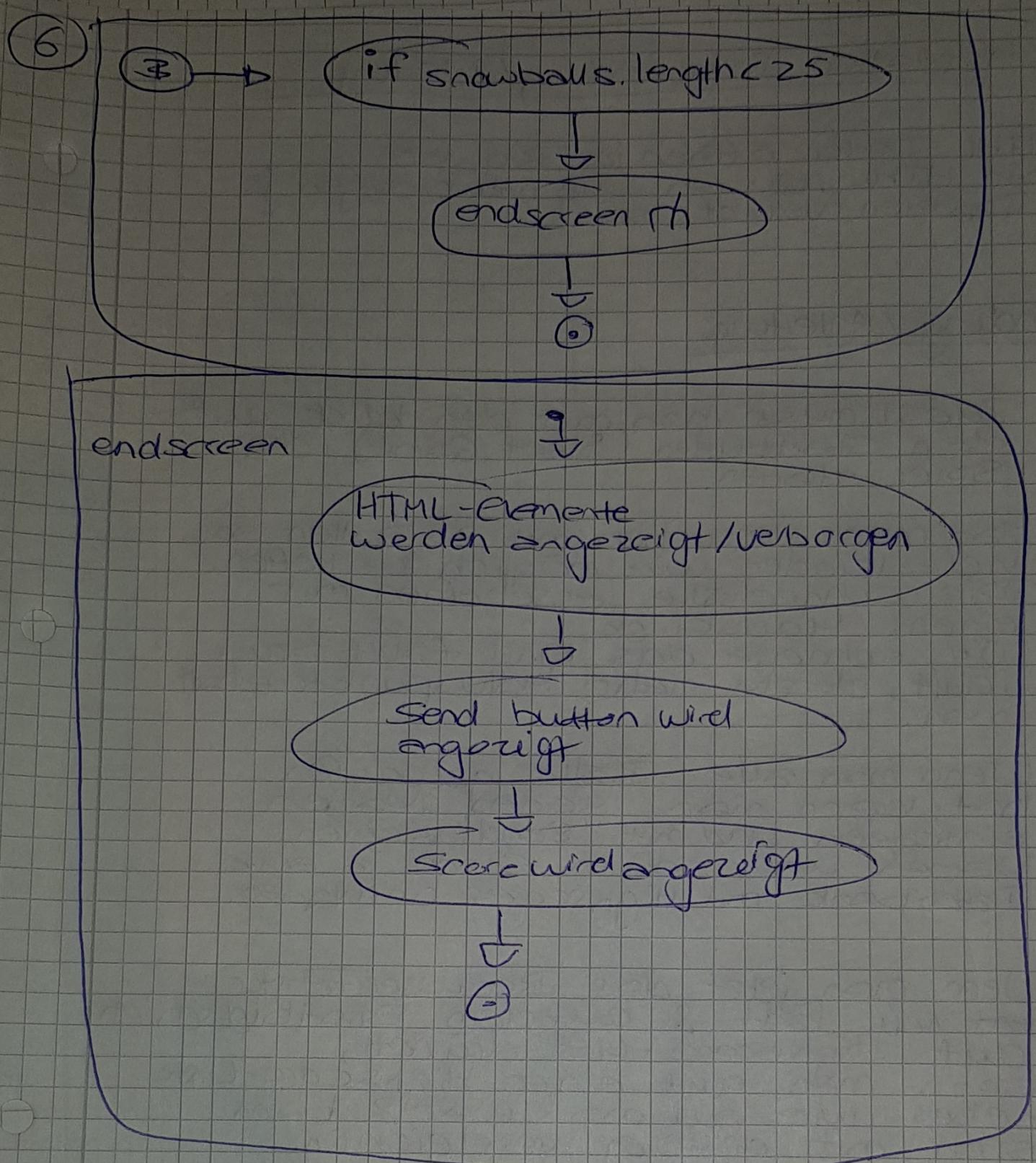
designChild



update







## Installation & Anwendung / Anleitung

4D HTML - Datei öffnen im Browser  
↳ In HTML müssen alle notwendigen JS -  
Dateien verlinkt sein!

### Anwendung / Anleitung:

1. Zuerst muss man mit dem Klick auf den Startbutton (Start Game) das Spiel starten.
2. Man muss versuchen, mit 25 Bällen so viele Kinder wie möglich zu treffen. Die Schneekugel erscheinen mit einem Mausblick. Je schneller das Kind fährt bzw. läuft, desto mehr Maluspunkte erhält man.
3. Wenn man alle Bälle geworfen hat, kann man seinen Namen eintragen und mit "Send" seinen Namen und seinen Score in eine Datenbank mit Highscores hochladen.
4. Wenn man jetzt das Browserfenster ~~neu~~ neu lädt & auf dem Startbildschirm auf Highscore - List drückt, kann man auf einer Highscore - Liste sehen wie gut man war & kann sich mit anderen vergleichen.

