

Konzept

Funktionale Analyse

Aufbau:

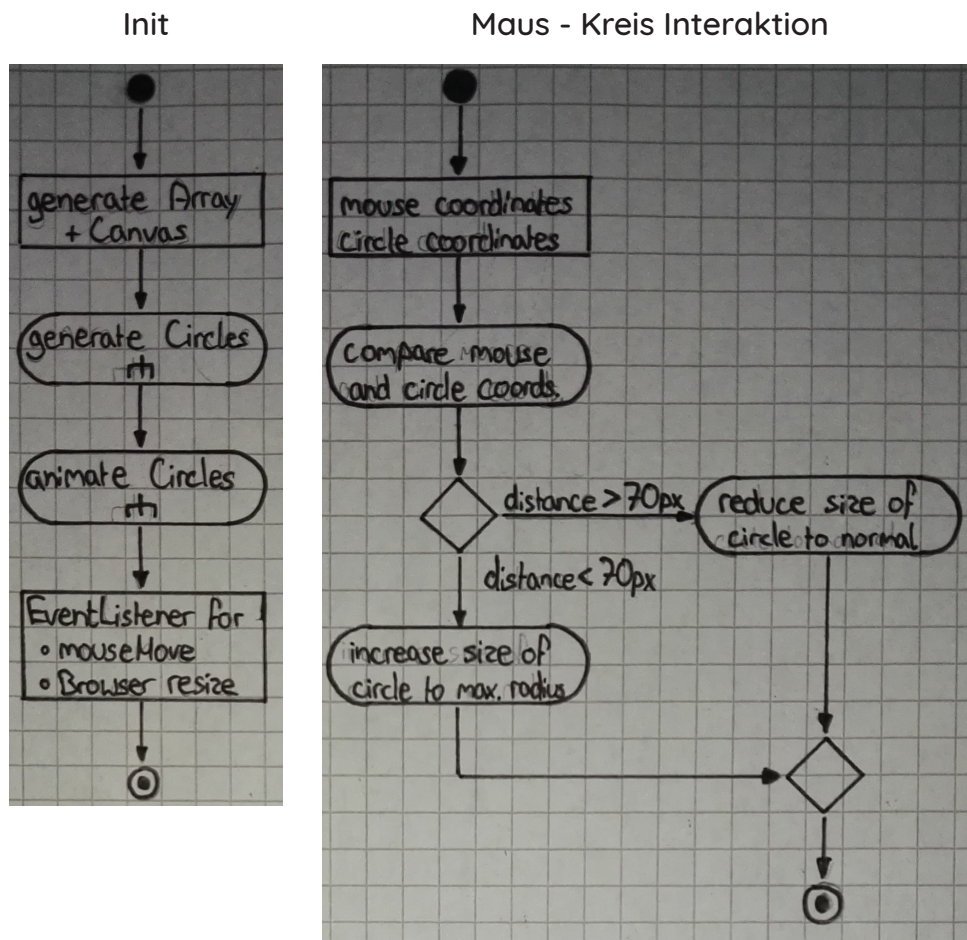
- Canvas mit dunklem Hintergrund
- Kreise werden mit zufälliger Größe, Position, Bewegungsrichtung und Geschwindigkeit generiert
- Canvas passt sich dynamisch dem Browserfenster an
- Kreise prallen vom Browserrand ab und ändern so ihre Richtung
- Kreise interagieren mit der Bewegung der Maus (wenn diese nah genug an der Maus sind)

Ablauf:

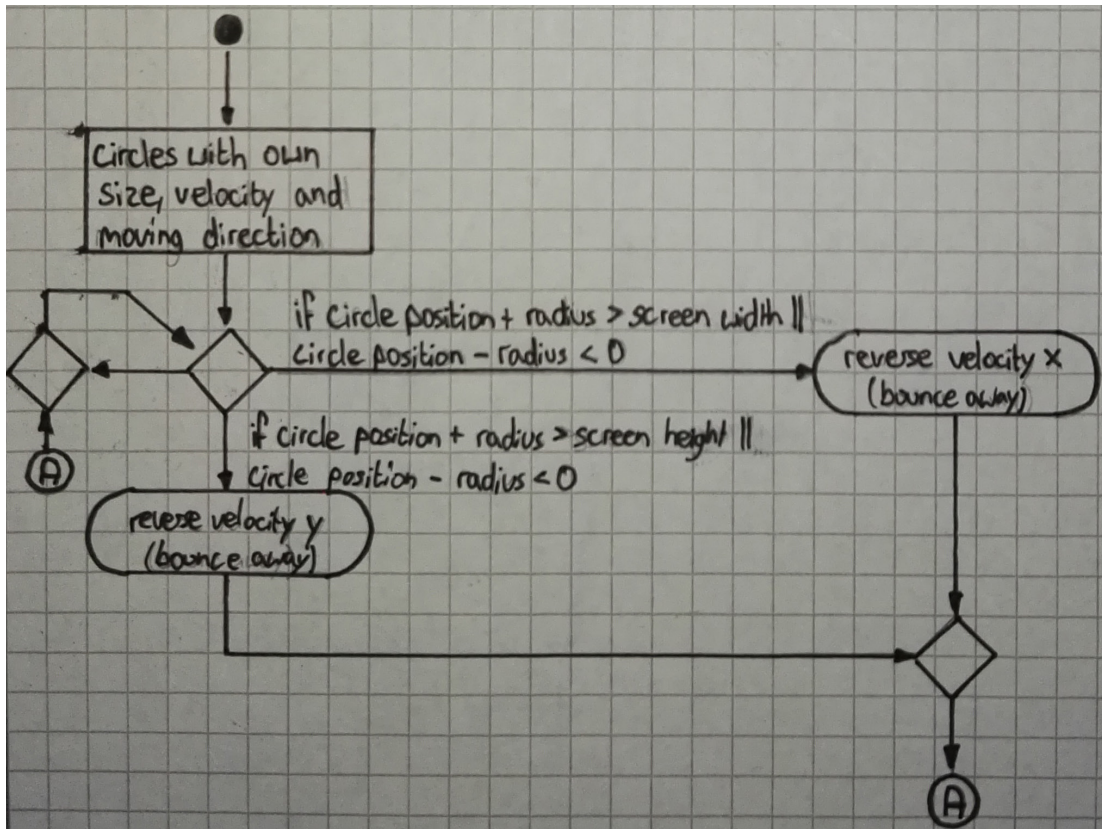
- Nutzer öffnet die Anwendung und sieht wie sich die Kreise bewegen
- Er bewegt die Maus und merkt das etwas passiert
- Dem Nutzer wird klar, dass die Kreise mit der mit der Maus interagieren
- Dadurch bewegt der Nutzer die Maus auf verschiedene Art und Weise durch den Screen
- Es gibt kein Ziel, weshalb der User entscheidet wann er die Anwendung beendet

Nutzerinteraktion	Reaktion des Systems
Mausklick	Nichts
Maus Bewegung	Kreise reagieren auf Maus position
Browser vergrößern/verkleinern	Canvas passt sich dynamisch an

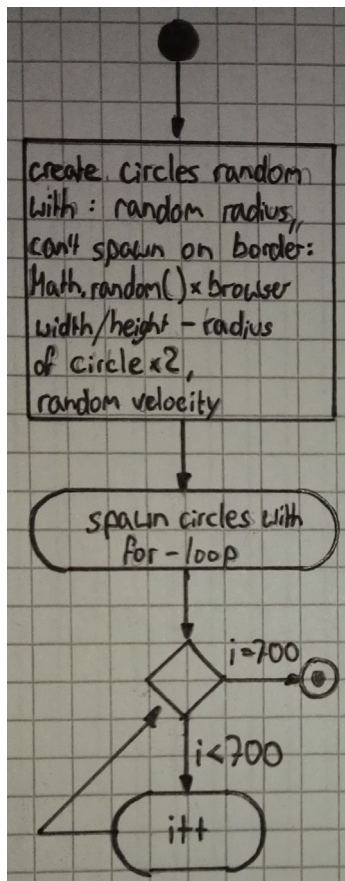
Technische Analyse



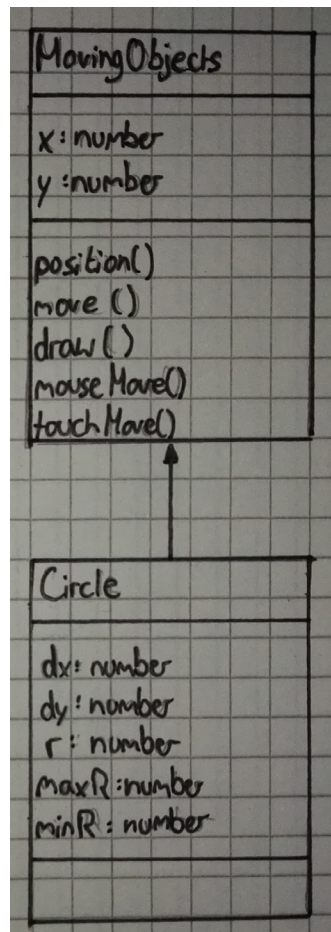
Bewegungslogik der Kreise



Spawn Kreise



Klassen



Dynamische Canvas größe

```

crc2.canvas.width = window.innerWidth
crc2.canvas.height = window.innerHeight
  
```