

Virtual Firework Engine

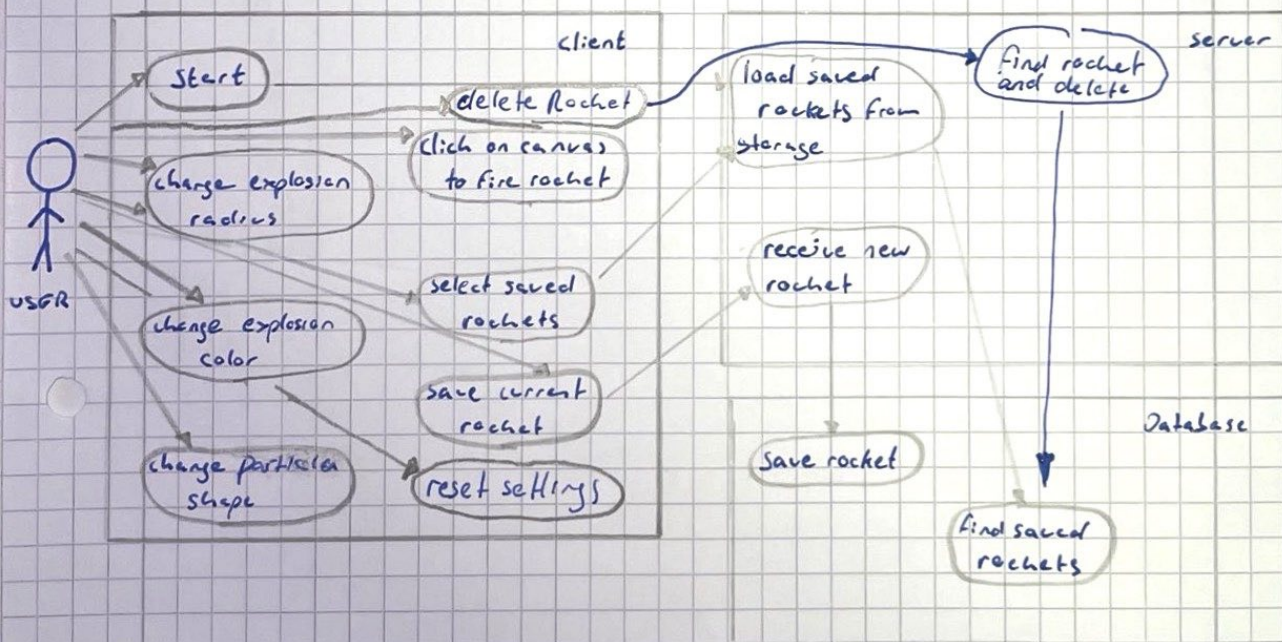
von

Maximiliano Rottenanger

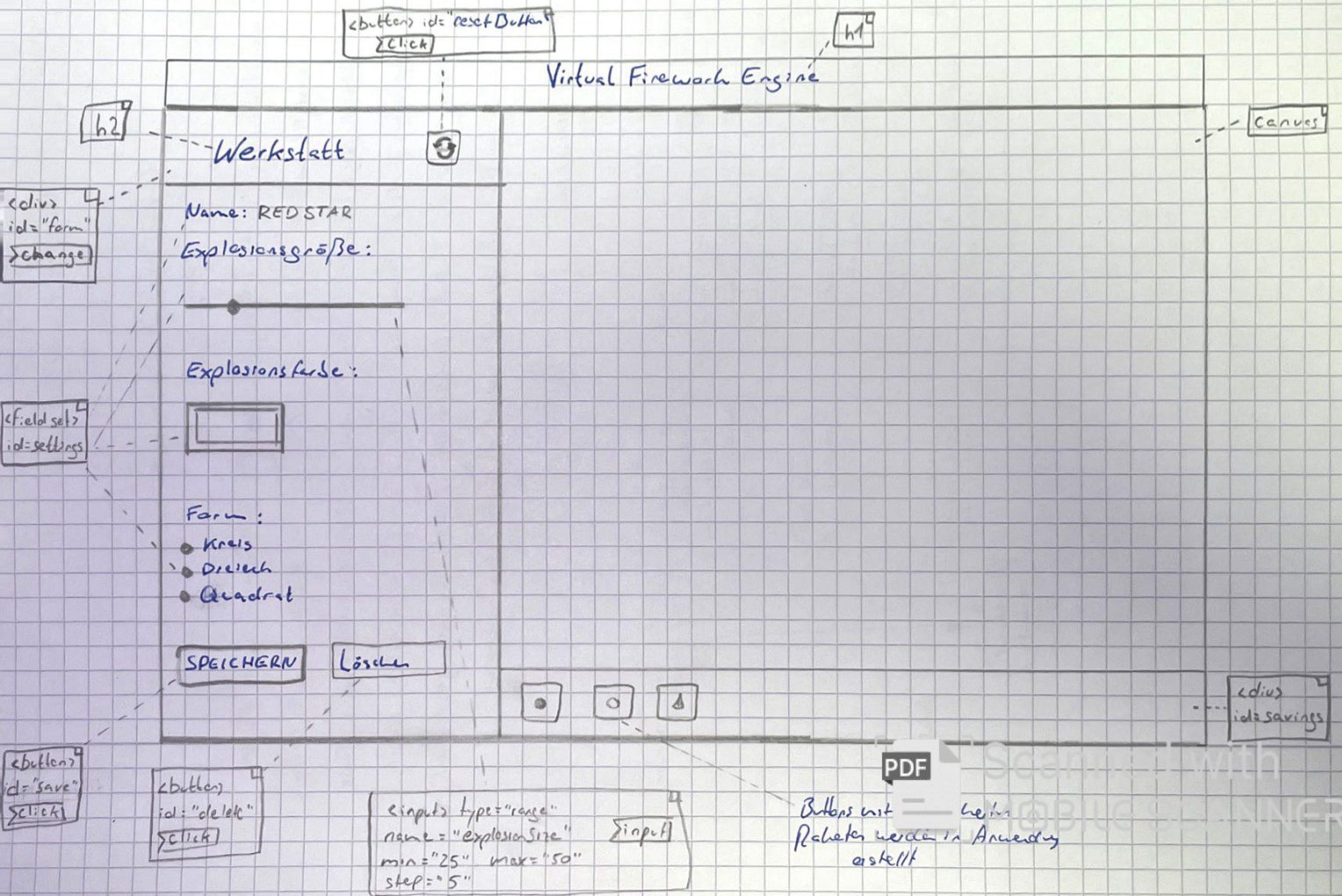
277279

In der Anwendung "Virtual Firework Engine" soll ein virtuelles Feuerwerk erstellt werden können. Der Nutzer soll Raketen erstellen können und folgende Eigenschaften ändern können: Größe des Explosionsradius, Farbe der "Explosion" partikel, Form der Partikel. Die Explosion erfolgt durch den "Klick" auf den Canvas. Die erstellten Raketen können gespeichert und zum späteren Zeitpunkt wieder aufgerufen werden.

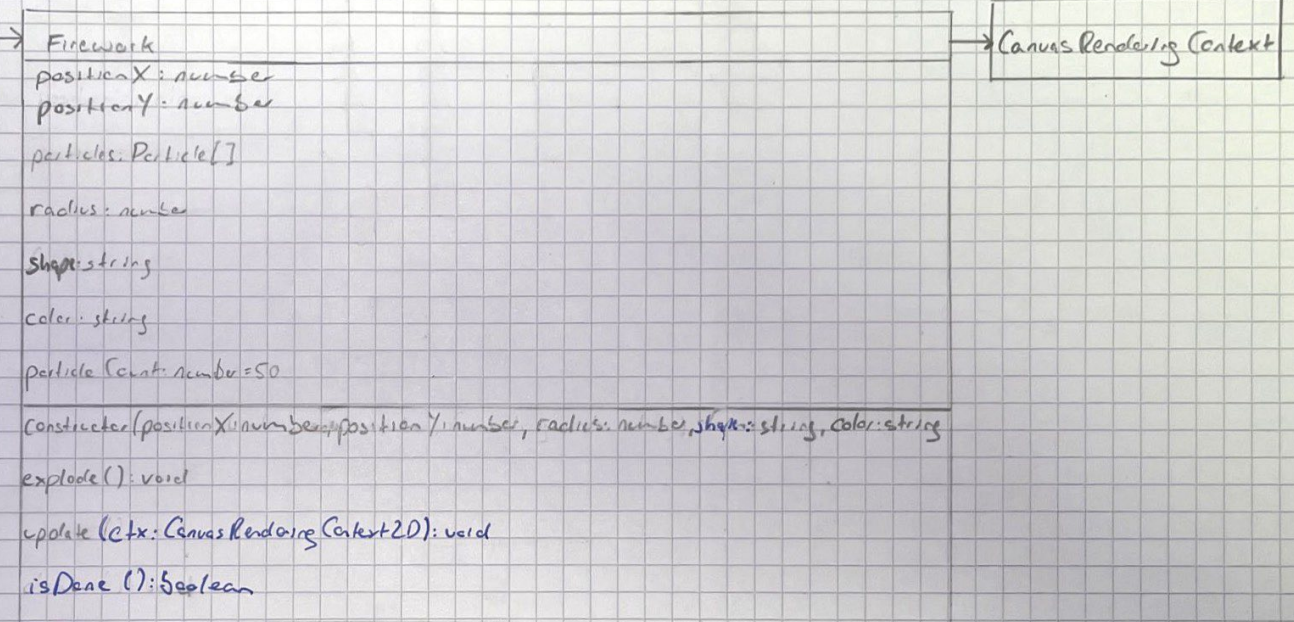
USE CASE DIAGRAM:



Virtual Firewall Engine: UI-Skizze



Virtual Firework Engine: Class Diagram



Scanned with
MOBILE SCANNER

Particle

position X: number

position Y: number

velocity X: number

velocity Y: number

color: string

shape: string

lifetime: number = 100

constructor (position X: number, position Y: number, velocity X: number, velocity Y: number, color: string, lifetime: number, shape: string)

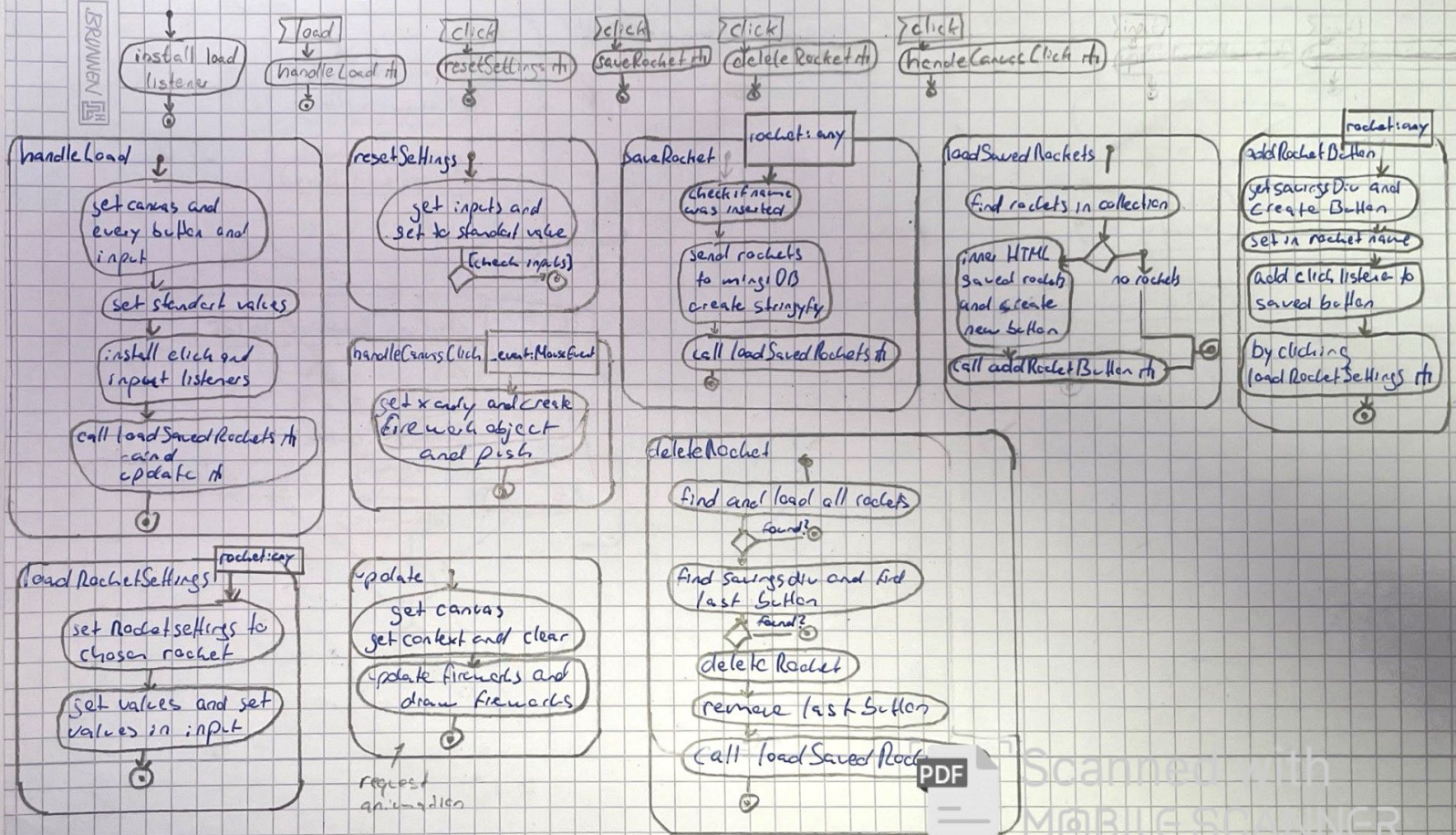
update(): void

draw (ctx: CanvasRenderingContext2D): void

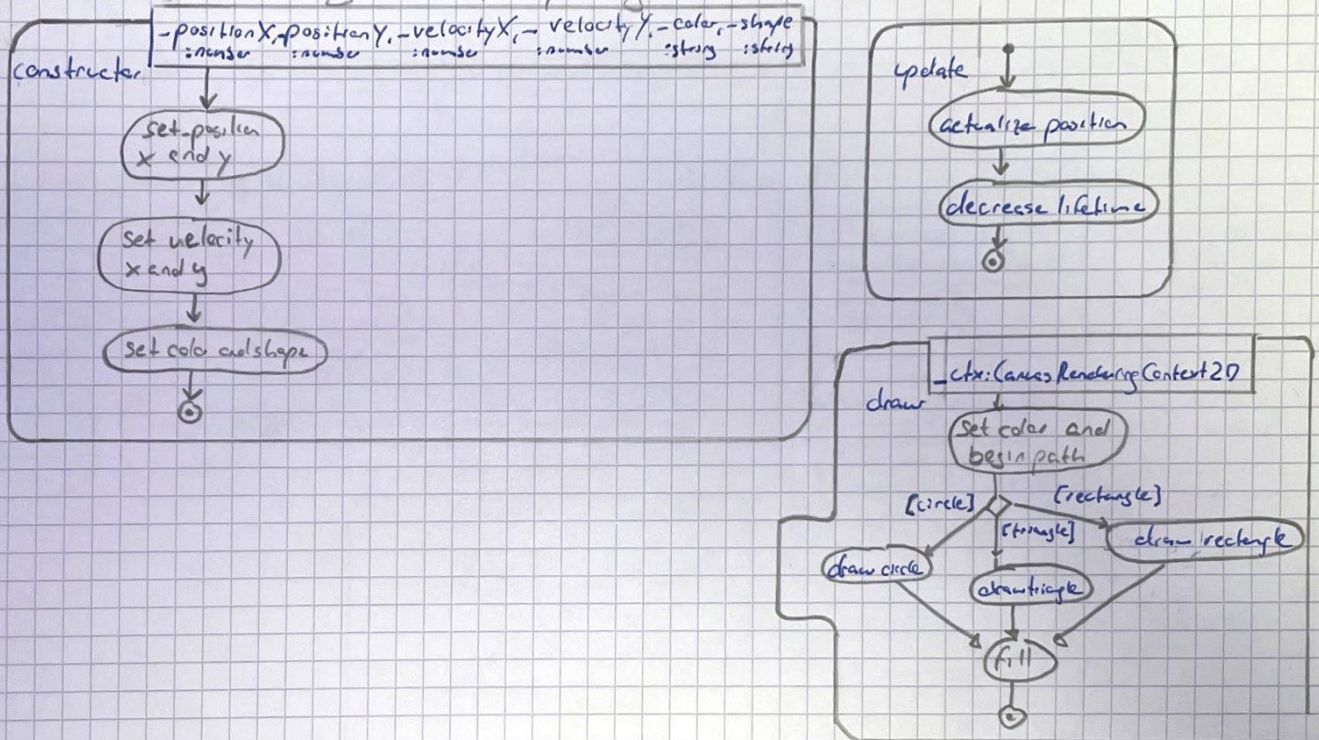


Scanned with
MOBILE SCANNER

BRUNNEN



Virtual Firewall Engine - Activity Diagram - Particles



Scanned with
MOBILE SCANNER

Virtual Firework Engine: Activity Diagram: Firework

BRUNNEN

