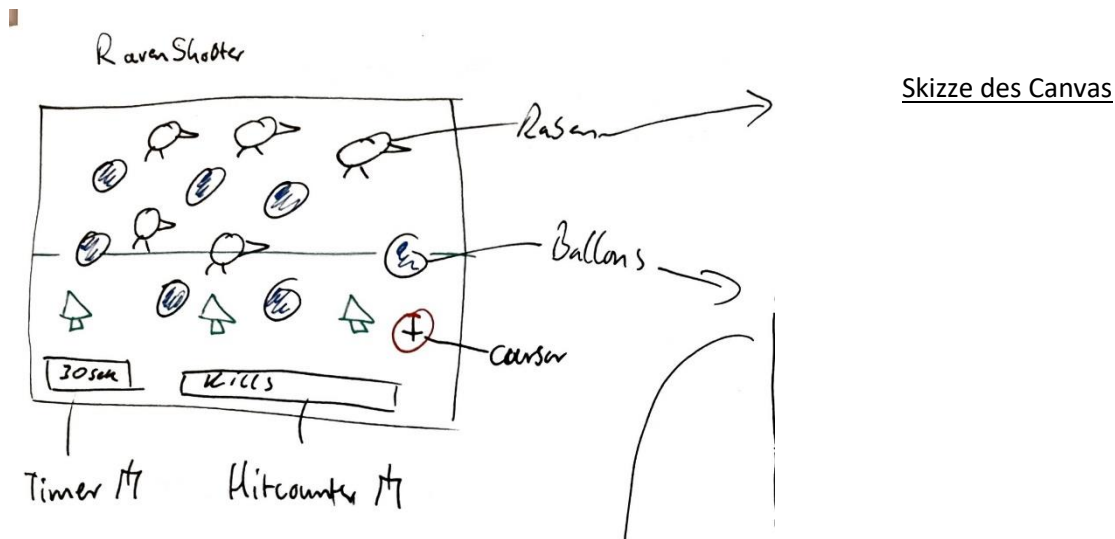


Konzept Abschlusssaufgabe

Funktionale Analyse

Nutzer soll mit der Maus die Raben auf dem Canvas abschießen und die Ballons vermeiden. Bei Abschuss eines Raben erscheint ein neuer Ballon.

Bei Klicks sollten Sounds ertönen die ein audiovisuelles Feedback erzeugen

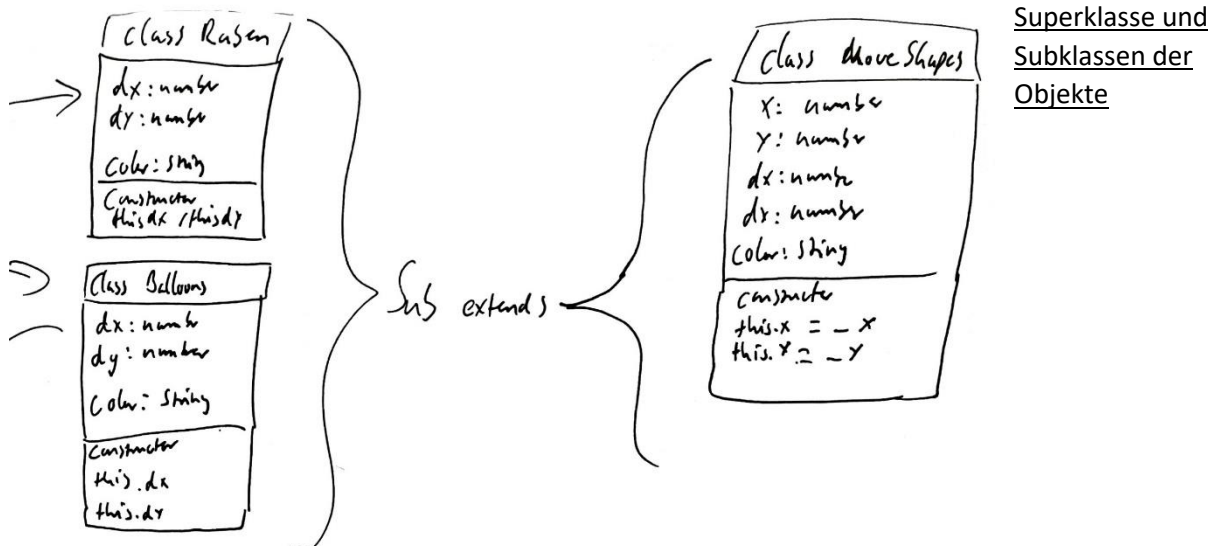
Die Zeit ist begrenzt und die Kills/Failkills werden gezählt und führen zum Sieg/Niederlage.

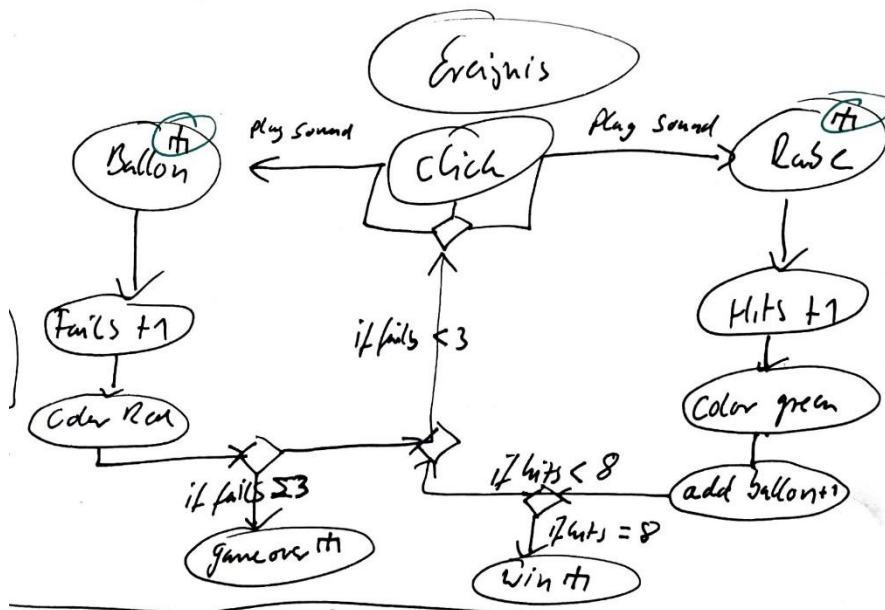
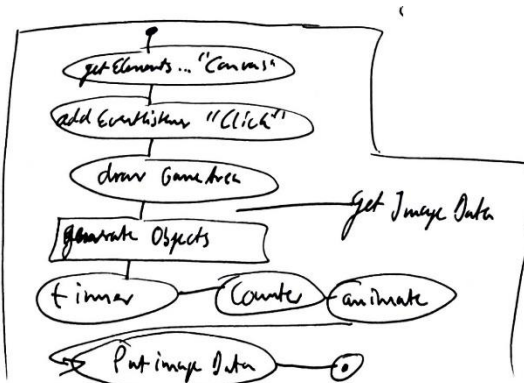
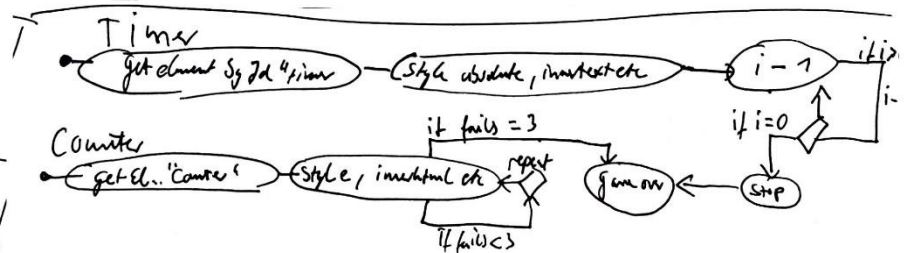
User kann:

Raben abschießen: System erzeugt neuen Ballon und zählt die Kills bis keine mehr übrig sind

Ballons abschießen: System zählt die failkills bis zum Maximum

Nach Sieg oder Niederlage erscheint ein jeweiliger Endbildschirm mit entsprechendem Sound

Technische Analyse

EreignisdiagrammCanvasaufbauTimer und Counter mit if-Abfrage

Timer zeigt die verbleibende Zeit an und ruft bei 0 den Gameover-bildschirm auf.

Ebenso der Counter, dieser ruft bei 3 Fails ebenfalls den Gameover-bildschirm (oder bei allen Hits den Win-Bildschirm) auf.