

Aktivitätsdiagramme

```
doc.addEventListener("DOMContentLoaded", init);
```

```
export let c: CanvasRenderingContext2D;  
let canvas: HTMLCanvasElement;  
let Alle Tische: Tisch[] = [];  
let Luftblasen: Luft[] = [];  
let Ball: Ball[] = [];  
let pos: 25;  
let Wiese: Wiese[] = [];
```

```
function zeichneBackground()
```

```
function zeichneSteine()
```

```
function zeichneGrass()
```

init

```
canvas = document.getElementById("canvas");  
c = canvas.getContext("2d");
```

```
zeichneBackground()
```

```
let i: number
```

```
i++  
i < 10
```

```
let x: number = Math.random();  
let y: number = Math.random();  
let dx: number = Math.random();  
let dy: number = Math.random();
```

```
zeichneObjekt()
```

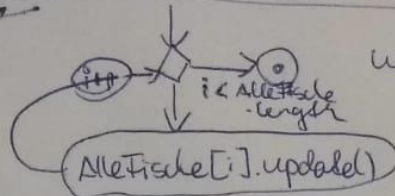
Das wird mit allen Objekten gemacht und anschließend update() aufgeführt!

Abhängig davon was ich zeichne

Variable
Variable
Variable
Variable

update

↓
window.setTimeout(update, 1000 / fps);
c. clearRect(0, 0, canvas.width, canvas.height)



Wird auch mit allen Objekten durchgeführt!

move

↓
this.x += this.dx
this.y += this.dy

↕
Anpassung der Geschwindigkeit und Richtung

↓
this.draw()

auch für alle Objekte...

Klassendiagramme

Fisch (glücklich, traurig, neutraler)
Parameter: x: number, y: number, dx: number dy: number
Funktionen: zeichneFisch(), update(), move()

Aal
Parameter: x: number, y: number, dx: number dy: number
Funktionen: zeichneAal(), update(), move()

Wels
Parameter: x: number, dx: number
Funktionen: zeichneWels(), update(), move()

Gras
Parameter: x: number, y: number,
Funktionen: zeichneGras()

Luftblasen
Parameter: x: number, y: number, dx: number, dy: number
Funktionen: zeichneLuftblase(), update(), move()