

Anleitung zur Installation

1. ZIP-Ordner downloaden
2. Dateien entpacken
3. Abschluss.html im Browser öffnen

Anleitung zur Interaktion mit der Anwendung

Steuerung am Desktop:

An dem Mauszeiger befindet sich ein Pfeil, der sich mit der Maus mitbewegt

Steuerung am Smartphone und Tablet:

Man steuert den Pfeil durch tippen auf die gewünschte Position

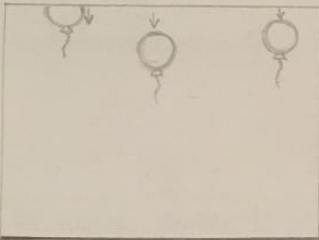
Es fallen Ballons vom Himmel, welche man, durch Berührung mit dem Pfeil, zum Platzen bringen soll. Der Punktestand wird während des Spiels jede Sekunde um eins hochgezählt. Schafft man es, 50 Punkte zu erreichen ohne dass ein Ballon den Boden berührt, hat man gewonnen. Wenn man es nicht rechtzeitig schafft, einen Ballon daran zu hindern den Boden zu berühren, hat man verloren und das Spiel ist vorbei.

Funktionale Analyse

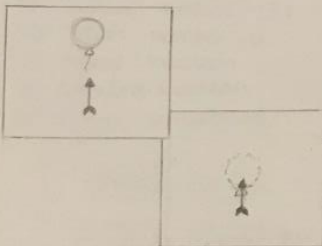
Funktionale Analyse:



Pfeil ist am Mauszeiger fixiert & folgt somit dessen Bewegungen

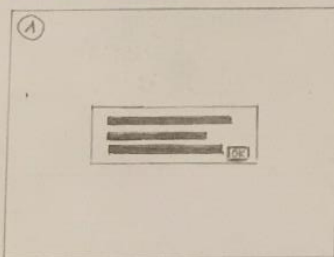


Balloons starten bei einem y-Wert von Null & einer zufälligen x-Position.
Sie bewegen sich zum unteren Rand des Canvas hin.

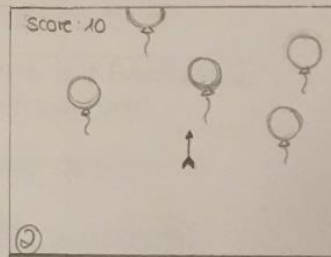


Berührt man mit dem Pfeil einen Ballon, "platzt" dieser

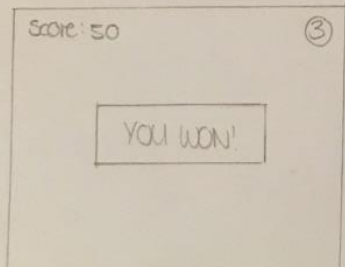
SPIELABLAUF:



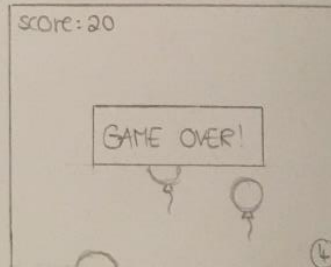
Alert mit kurzer Erklärung darüber, wie das Spiel funktioniert



Score zählt jede Sekunde 1 hoch, es fallen immer mehr Ballons vom Himmel



Hat man einen Score von 50 erreicht, erscheint ein alert; Dieser teilt einem mit, dass das Spiel beendet ist

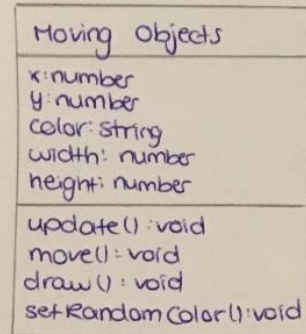


Berührt ein Ballon den Boden, bevor man ihn platzen lässt, erscheint ein alert, das einem mitteilt, dass das Spiel beendet ist, da man verloren hat

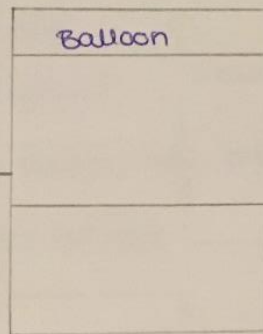
Technische Analyse

Technische Analyse:

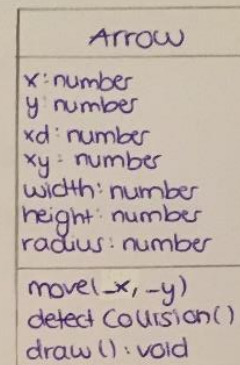
Superklasse 1



Subklasse:



Superklasse 2



```
let balloon: Balloon[] = []  
let arrow: Arrow  
let arrows: Arrow[] = []  
let score: number = 0  
let moved: boolean  
let gameEnd: boolean  
let image: ImageData
```

function init() {

function animate() {

detectCollision() {

splice Balloon() {



init() {

load

Hintergrund & Limit-
linie zeichnen

Alert mit Spielanleitung

Punktestand-Anzeige erstellen

Intervall aufstellen,
welcher ständig Ballons
hinzufigt

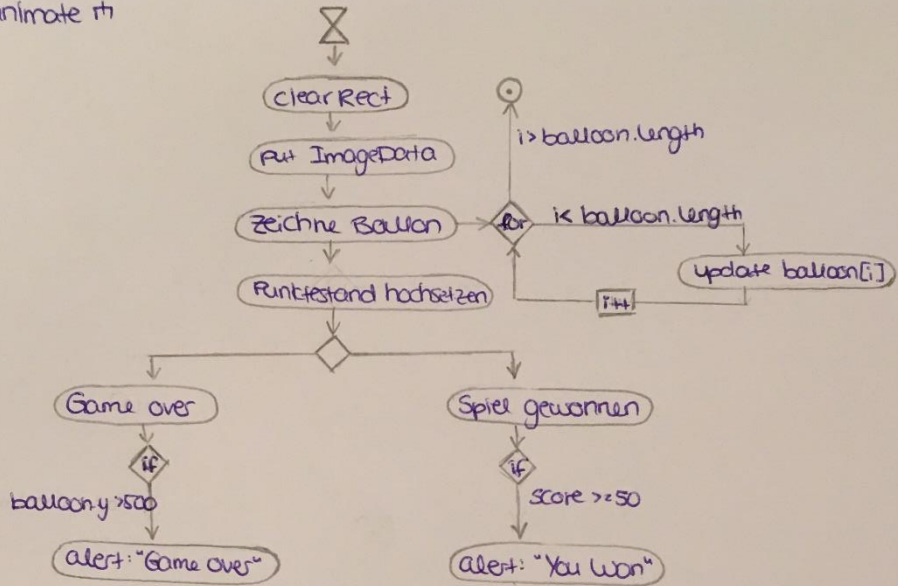
Pfeilposition festlegen

Pfeil hört auf EventListener
"mousemove"

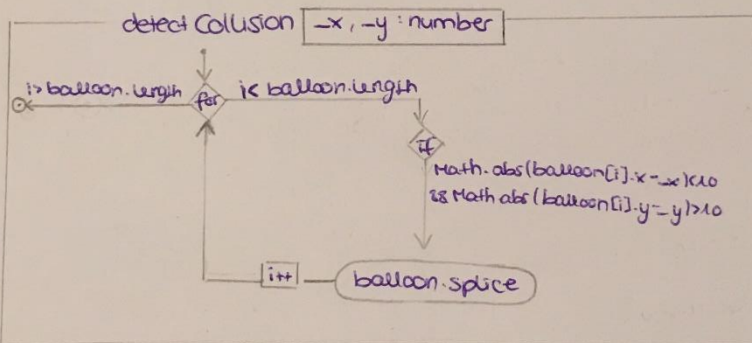
Pfeil zeichnen

Bild abspeichern

animate rt



detect Collision -x, -y: number



splice Balloon rt

