

SPIEL 1

AUFGABE - SPIEL HANDYWEITWURF ANGABE 1



- In diesem Spiel sollst du mit deinem Handy ein Monster treffen
- Du musst dazu den Winkel und die Kraft eingeben mit der du das Handy wirfst um das Monster zu treffen
- Die Entfernung zum Monster darf nicht immer gleich sein
- Drei Versuche darf es geben
 - für Fortgeschrittene: die Anzahl an Versuchen kann vom User eingegeben werden
- Definiere die Fallbeschleunigung als Konstante
 - Für Fortgeschrittene: Lass den User eingeben ob er auf der Erde, dem Mond, Mars oder Jupiter ist. Dementsprechend wird die Fallbeschleunigung zur Berechnung genommen
- Gib dem User aus ob er getroffen hat oder wie weit weg das Monster noch ist und wie weit er geworfen hat
- Achte auf ein angenehmes Styling der Seite

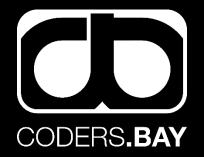
AUFGABE – SPIEL HANDYWEITWURF ANGABE 2



- let fallingSpeed steht für die Fallbeschleunigung der Wert g beträgt auf der
 - Erde 9.81 m/s²
 - Mond 1.62 m/s²
 - Mars 3.69 m/s²
 - Jupiter 24.79 m/s²
- let speed ist die Anfangsgeschwindigkeit und ist mit einem Formular und einem Inputfeld vom User einzugeben
- let angle ist der Winkel in dem der User wirft. Es darf nur eine Zahl zwischen 1 und 90 sein. Dieser Wert ist auch mit einem Inputfeld in einem Formular vom User einzugeben
 - Die Berechnung die du hier brauchst:
 angle = angle * (Math.PI / 180)
- let throwingDistance berechnet sich aus dem Wurfwinkel und der Anfangsgeschwindigkeit
 - Die Berechnung sieht folgendermaßen aus: throwingDistance = ((speed * speed) * Math.sin(2 * angle)) / g Achtung: Runde das Ergebnis
- let i ist die Zählervariable für die for Schleife. Sie muss vor der Schleife deklariert werden. Die for-Schleife brauchst du um die Versuche darzustellen
 - for (i = 1; i < 4; i++) { ... }
- let distanceToMonster speichert den Wert der zufällig gewählt wird. Er stellt die Entfernung zum Monster dar
 - distanceToMonster = Math.random() * 90 + 10;
 Mit dieser Zeile generierst du eine zufällige Zahl
 - distanceToMonster = Math.round(distanceToMonster)
 - Hier wird der Wert noch gerundet um eine ganze Zahl zu erhalten

Weitere hilfreiche Angaben

- Math.round() rundet eine Zahl
- if(throwingDistance == distanceToMonster) { ... }
 fragt ab ob der User getroffen hat
- Math.PI gibt die Zahl Pl an
- Math.sin berechnet den Sinus



ENDE