



- Plankton
- Krebse
- Quallen
- Seepfirschen
- Hai
- Blauwal
- Krake
- Blobfish

Rosenfisch
Makrelen

- Punktesystem
- Gegenstände sammeln
 - Blasen zerstören
 - Münzen sammeln
 - fress drei Quallen
 - verstecke dich
 - Schwim eine Figur

Null ausweichen
(Fischen, Rosenfische)

Bewegung
Drehung
Richtungswechsel
Formänderung
Tutten
Klo-Gang

Auswahl Charakter?
↳ Prop down

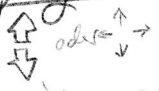
Größenstaffelung
0/1 - 10/20

Startbild

Zwischenbild

Fischbewegung

- Pfeiltasten
- Mouse
- Buchstaben



Fische Schwimmen
Selber nicht

Fisch bleibt nützig
kann hoch und runter
Restlichen Fische bewegen sich
Landschaft verschiebt sich
↳ kleiner Hindernis lauf
durch ausweichen

? Taste zum Drehen
& andere Richtung schwimmen

Kugelfisch → beim Klicken größer / kleiner

Geisterfisch: wert = 1;
Scale 1 (kleiner)

Bewegung:

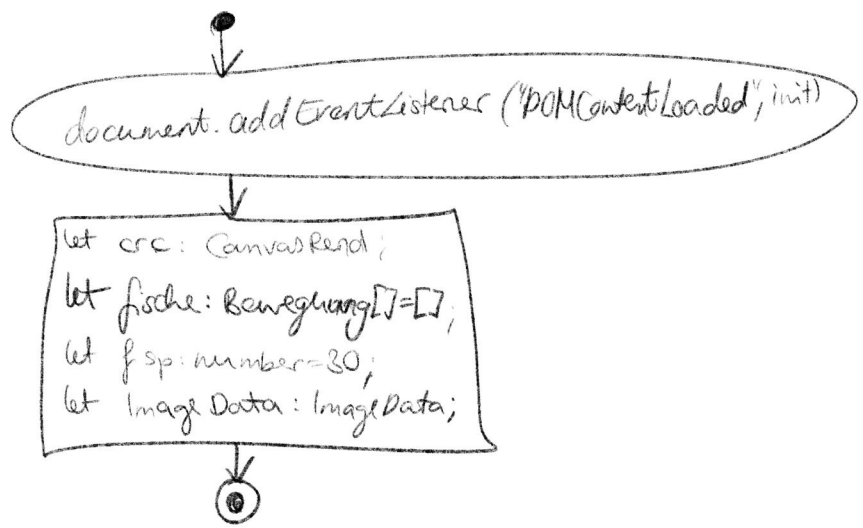
- Fisch
- Landschaft
- Charakter

Abbruchfunktion /
Wachsen funktion

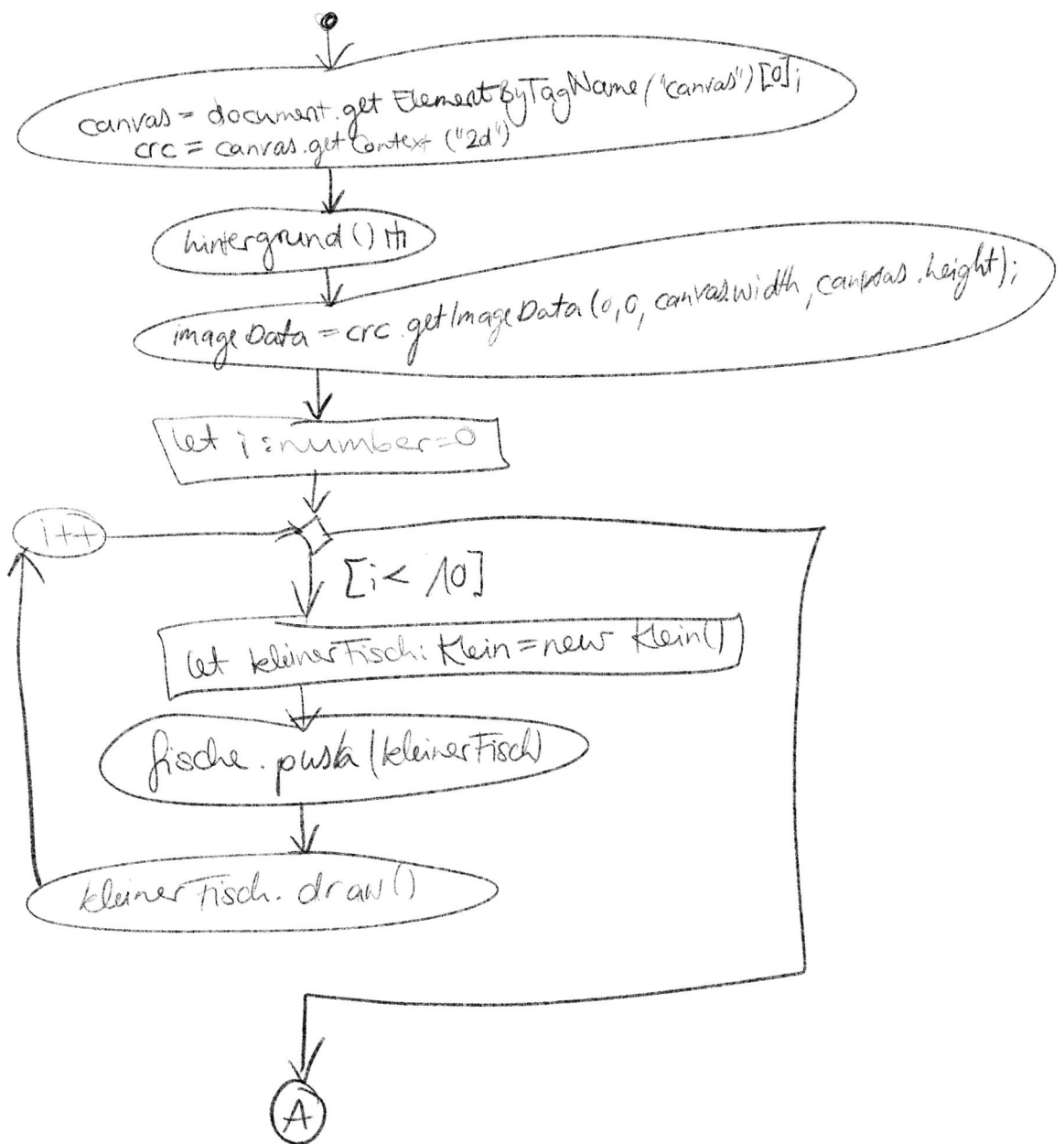
if zu groß → tot
if klein → wachsen
if == gleichbleiben
abzug
Jeder Fisch bekommt eine
Zahl als Größe zum
Vergleich

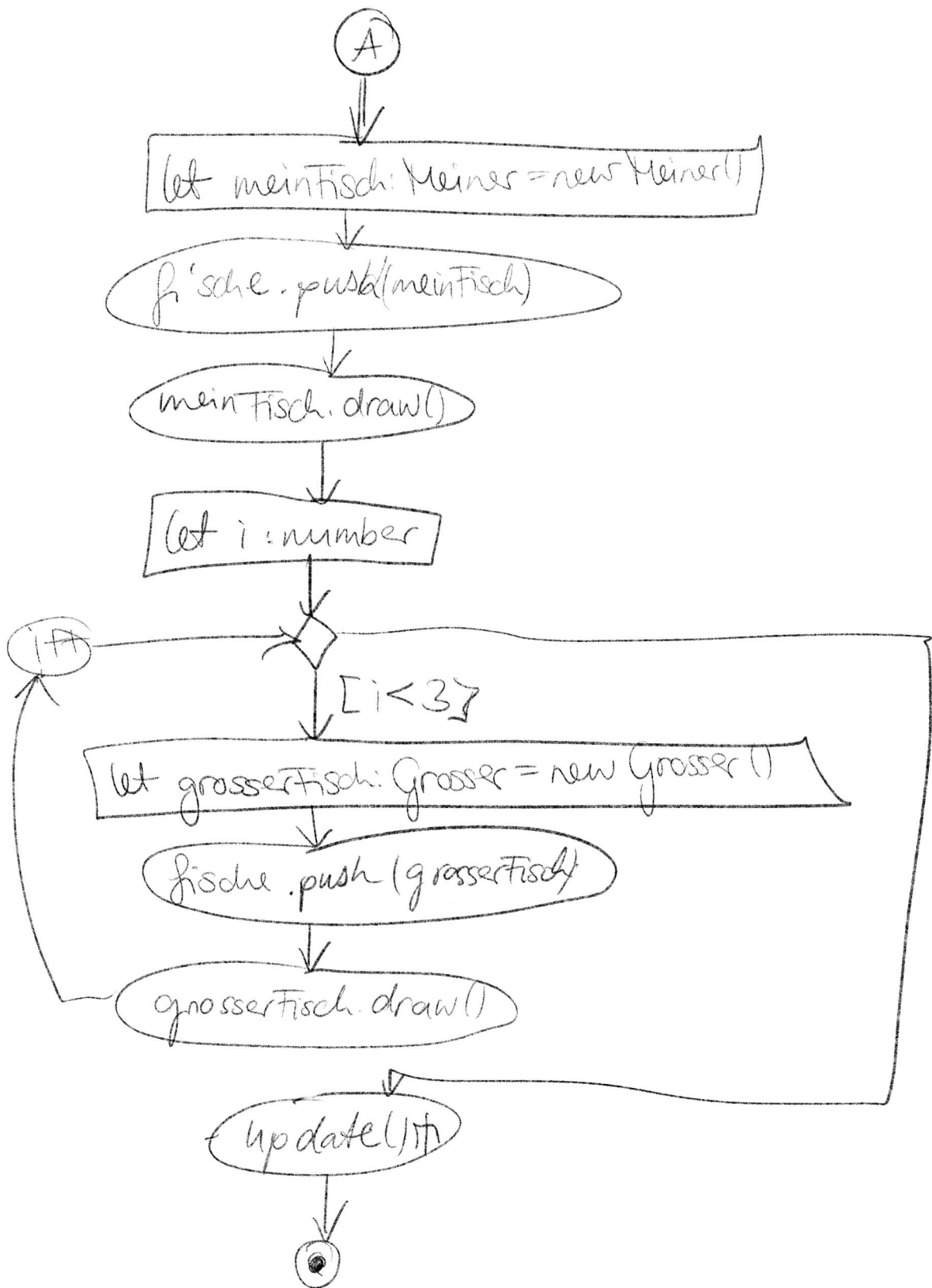
Fisch
- Vergleich

- x
- y
- z
- w



init





```

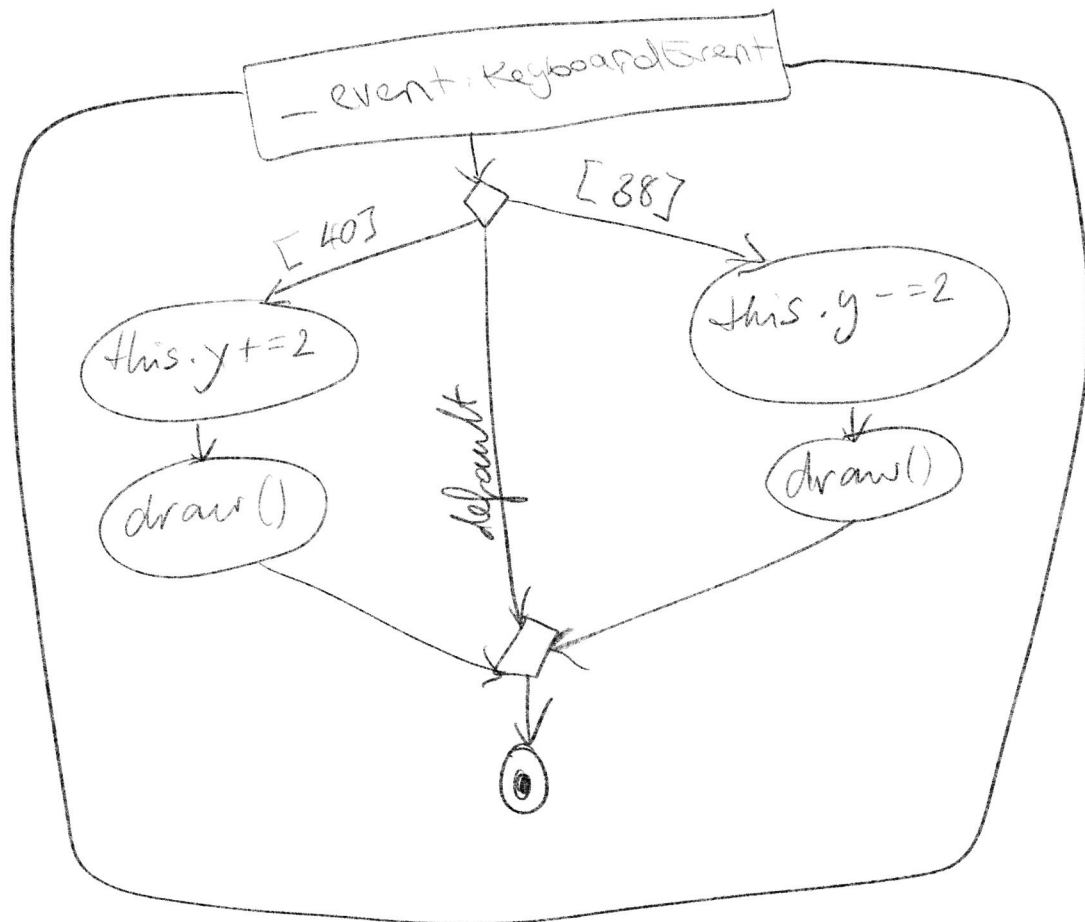
event
↓
let keyId == event.keyCode //
if keyId == 40 // nach unten
{
  y++
  event.preventDefault()
}
if key == 38 // nach oben
{
  x++ y--
  event.preventDefault()
}

```

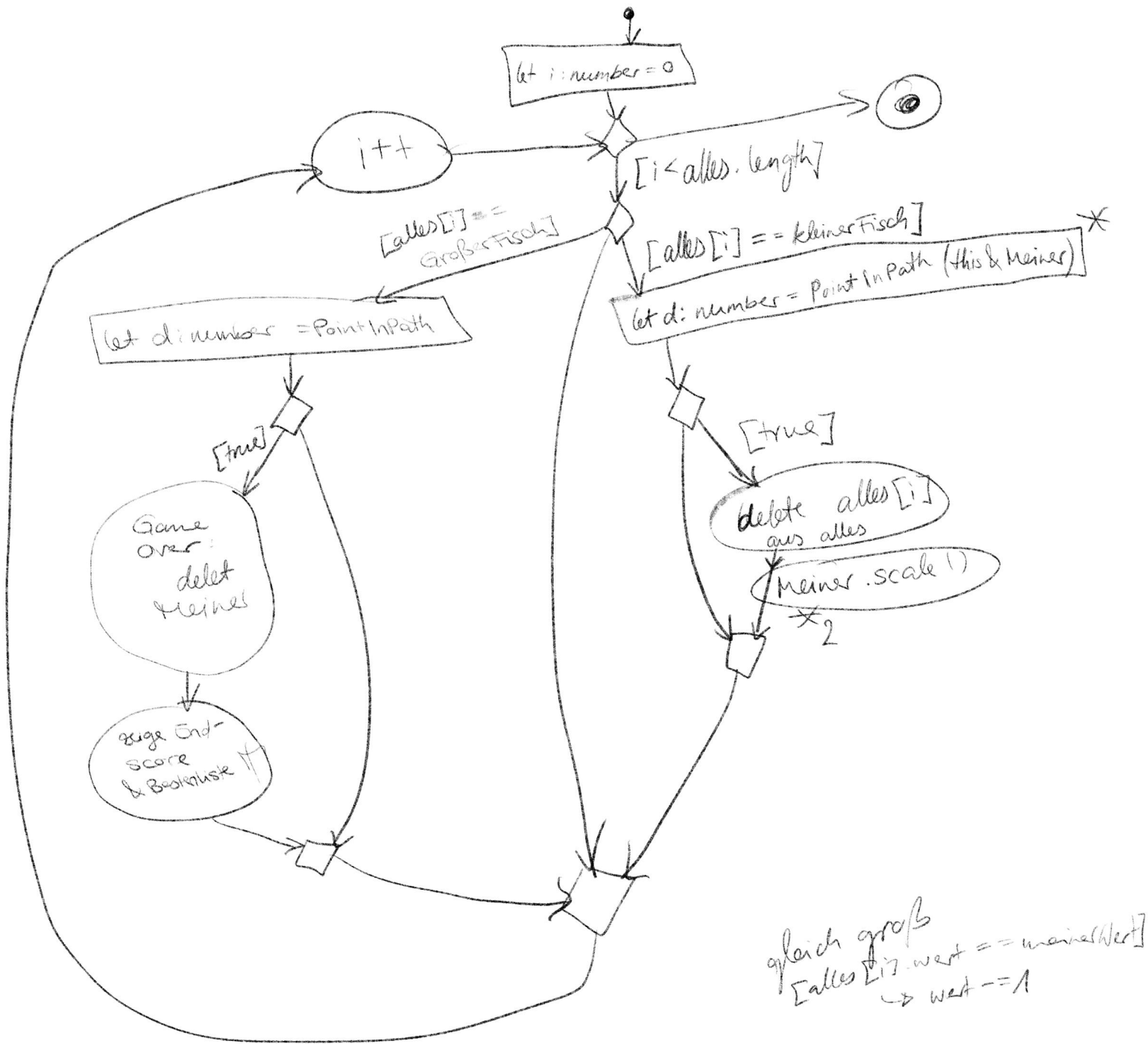
```

if key == 37 // links → x--
if key == 39 // rechts → y++ x++

```



Fischfressen



gleich groß
 $[alles[i].wert == meiner.wert]$
 $\rightarrow wert -= 1$

kleiner Fisch
 $[alles[i].wert \leq meiner.wert]$

größerer Fisch
 $[alles[i].wert > meiner.wert]$

#it Region

* oder mit distanca between meiner & alles[i]
 if $d \leq 10$ \rightarrow delete alles[i]
 else $d > 10$ \rightarrow nothing

*2 H1 scale()

-if ≤ 3

scale()

west += 1

-if ≥ 5

drawNew()

• if > 8

scale()

west += 1

• if ≥ 8

drawLast()

west += 1

-if > 8

scale()

west += 1

Zusat Scor