



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

Rosenfisch  
Makrelen

### Punktesystem

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

Null ausweichen  
(Fischen, Rosenfische)

Bewegung

Orehung  
Richtungswechsel  
Formänderung  
Tutten  
Klo-Gang

Auswahl Charakter?  
↳ Prop down

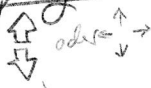
Größenstaffelung  
0/1 - 10/20

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

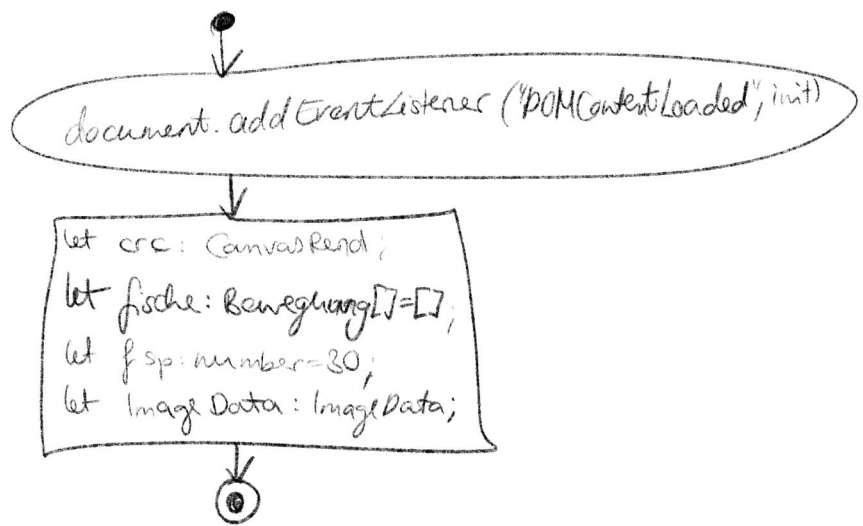
if klein → wachsen

if == gleichbleiben  
abzug

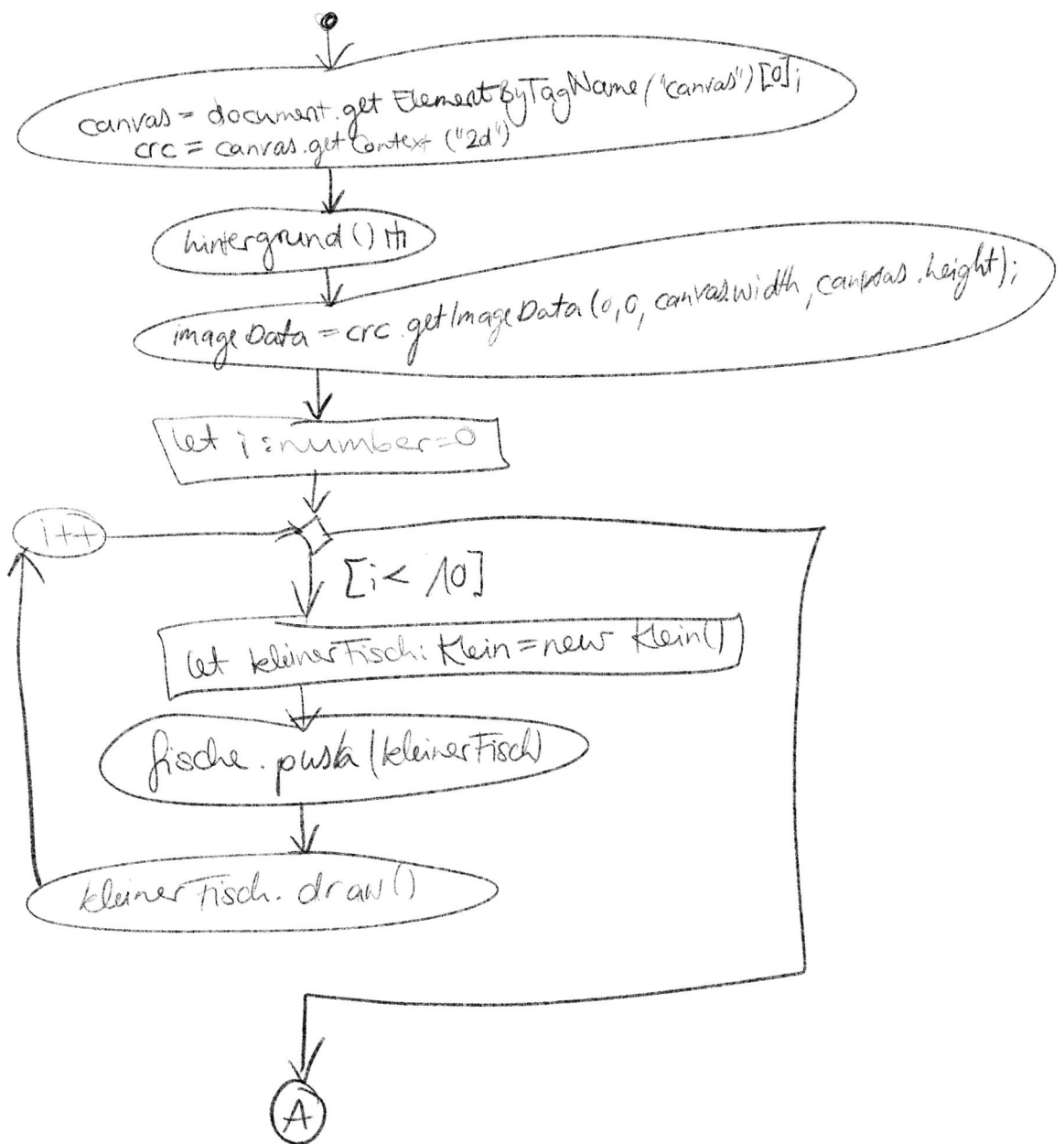
Jeder Fisch bekommt eine  
Zahl als Größe zum  
Vergleich

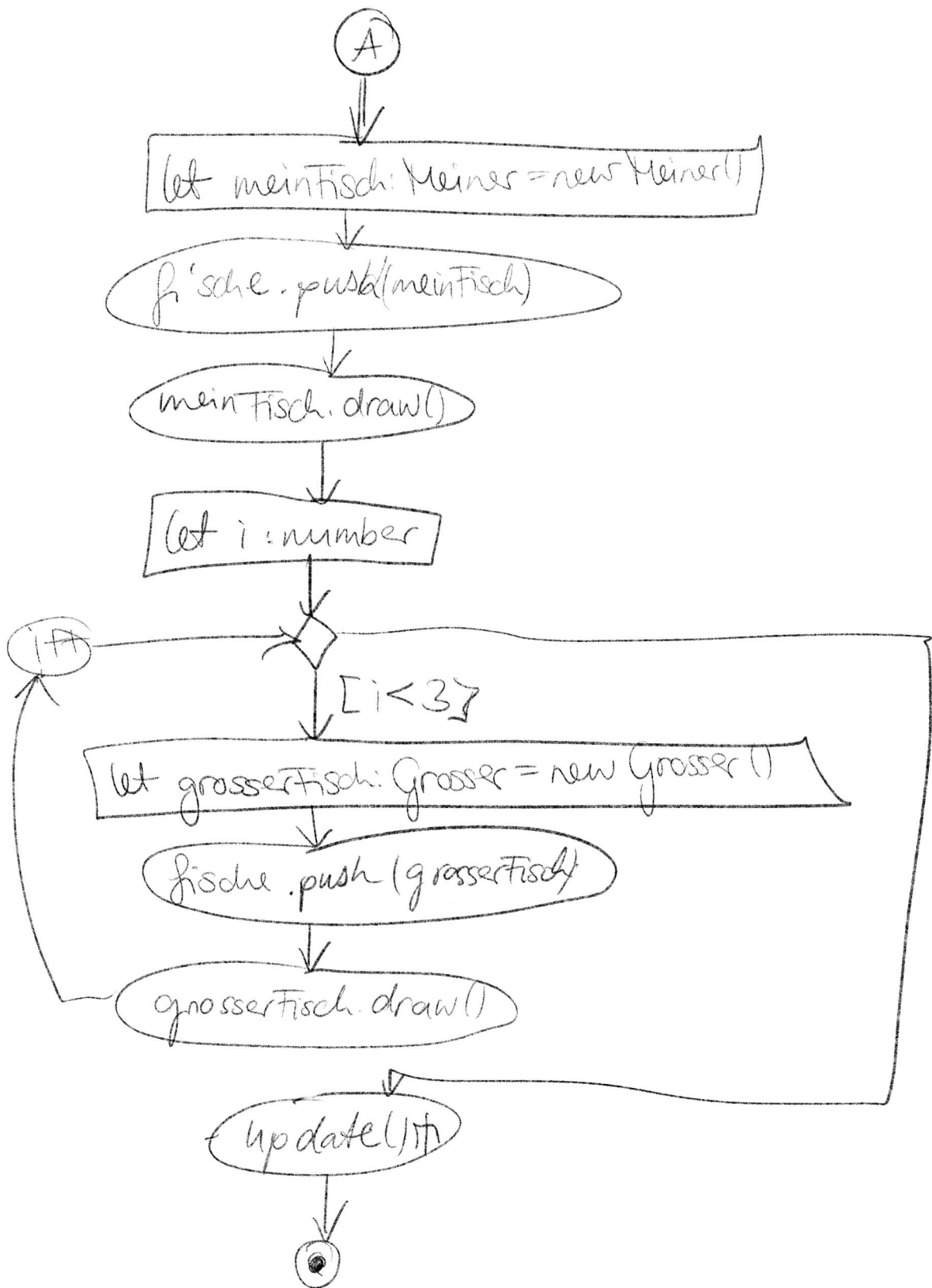
Fisch-  
Vergleich

+  
-  
x  
÷



init





```

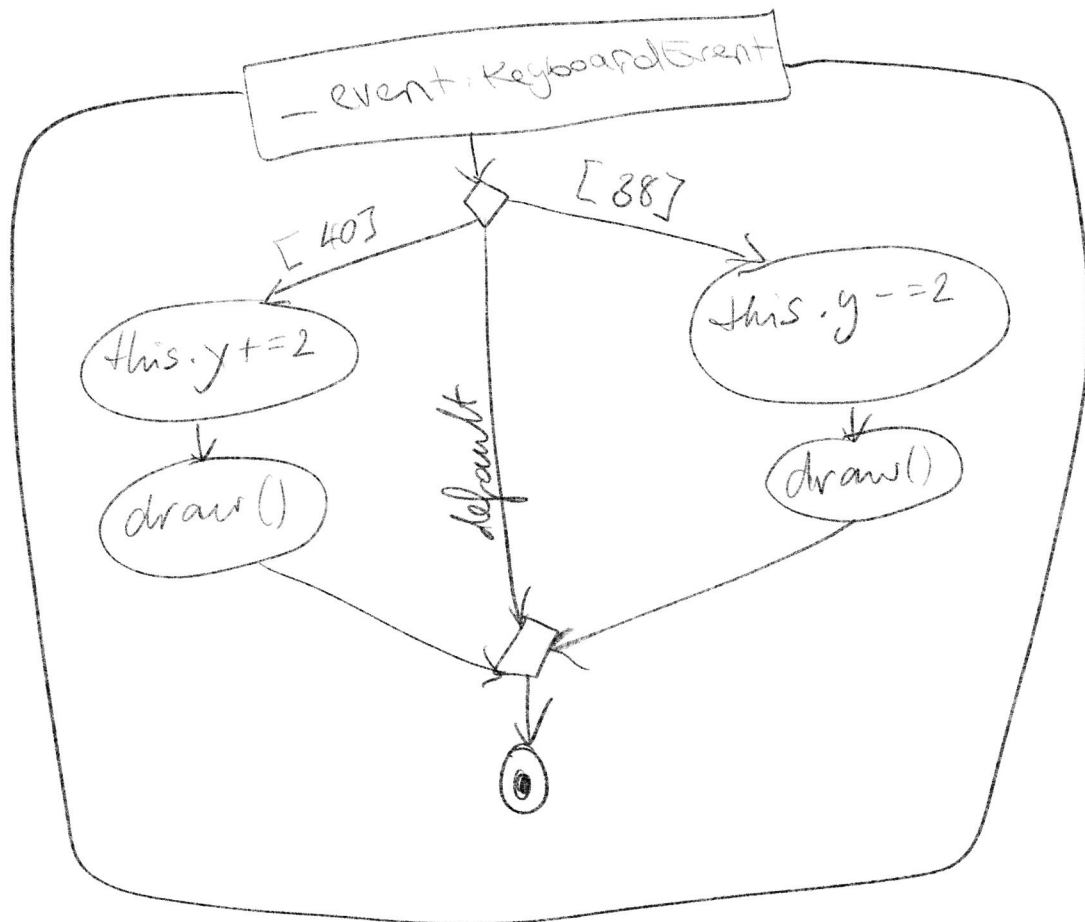
event
↓
let keyId == event.keyCode //
if keyId == 40 // nach unten
{
  y++
  event.preventDefault()
}
if key == 38 // nach oben
{
  x++ y--
  event.preventDefault()
}

```

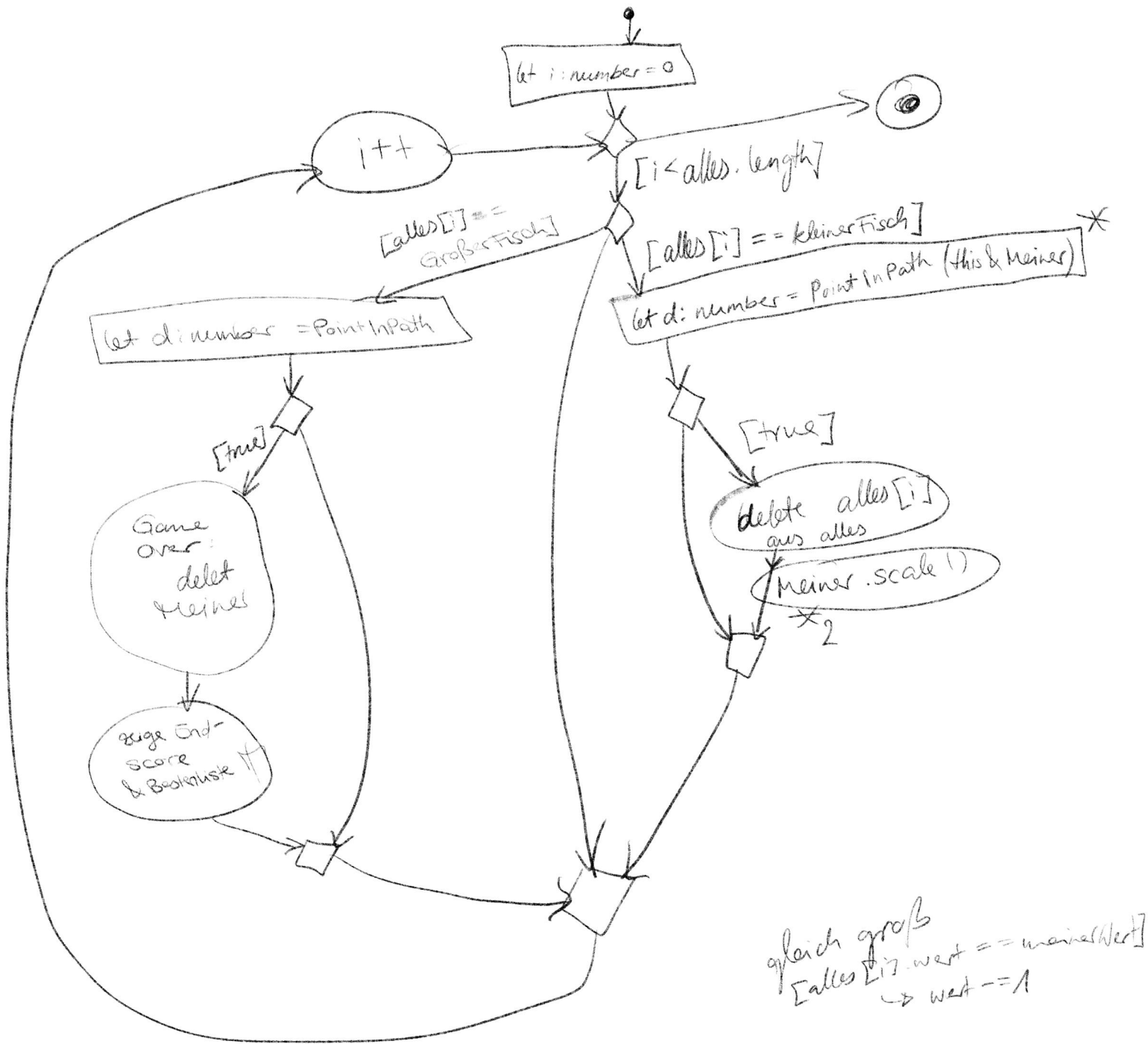
```

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

Hit Region

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

\*2 H scale()

-if  $\leq 3$

scale()

west += 1

-if  $\geq 5$

drawNew()

• if  $> 8$

scale()

west += 1

• if  $\geq 8$

drawLast()

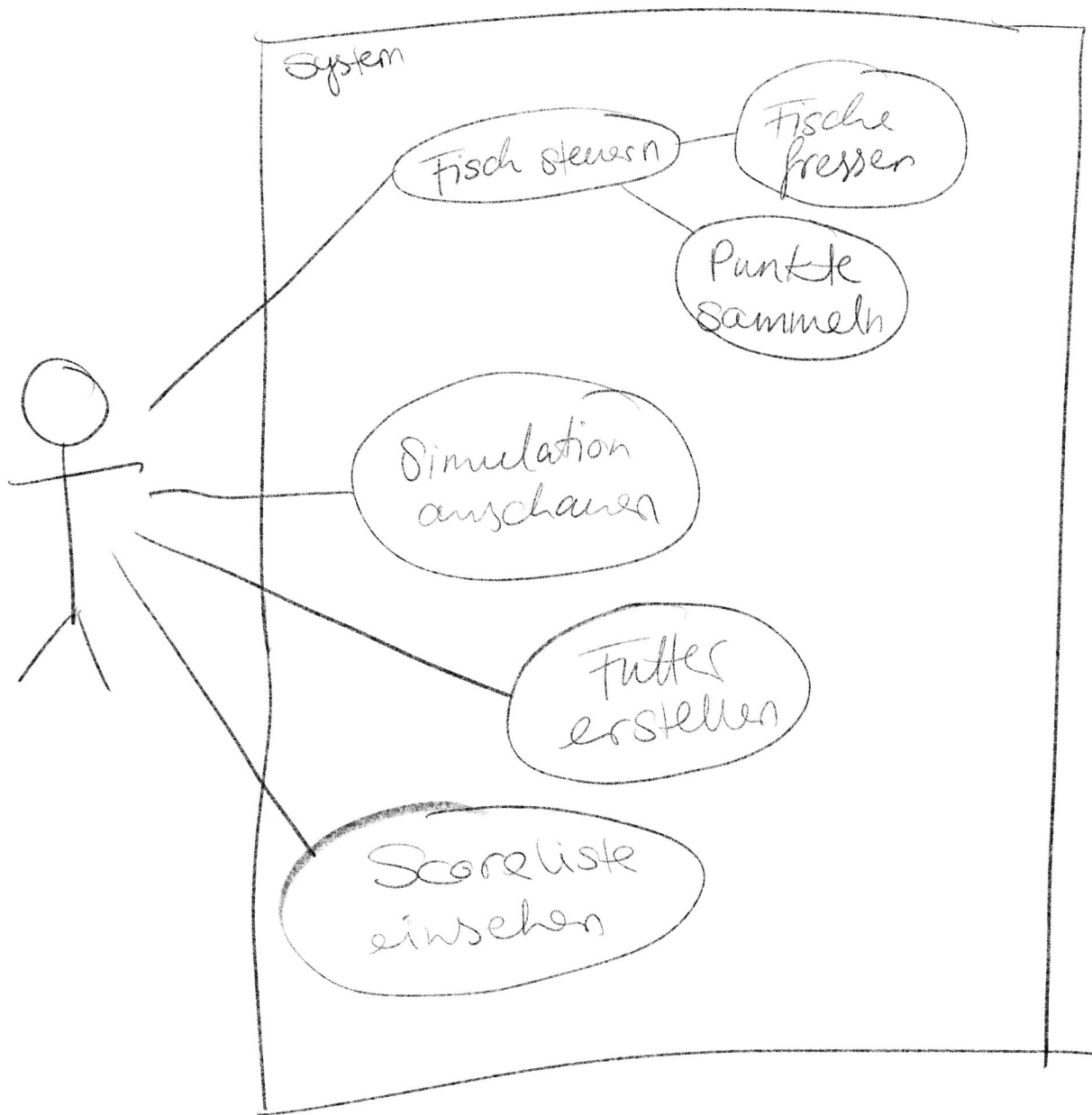
west += 1

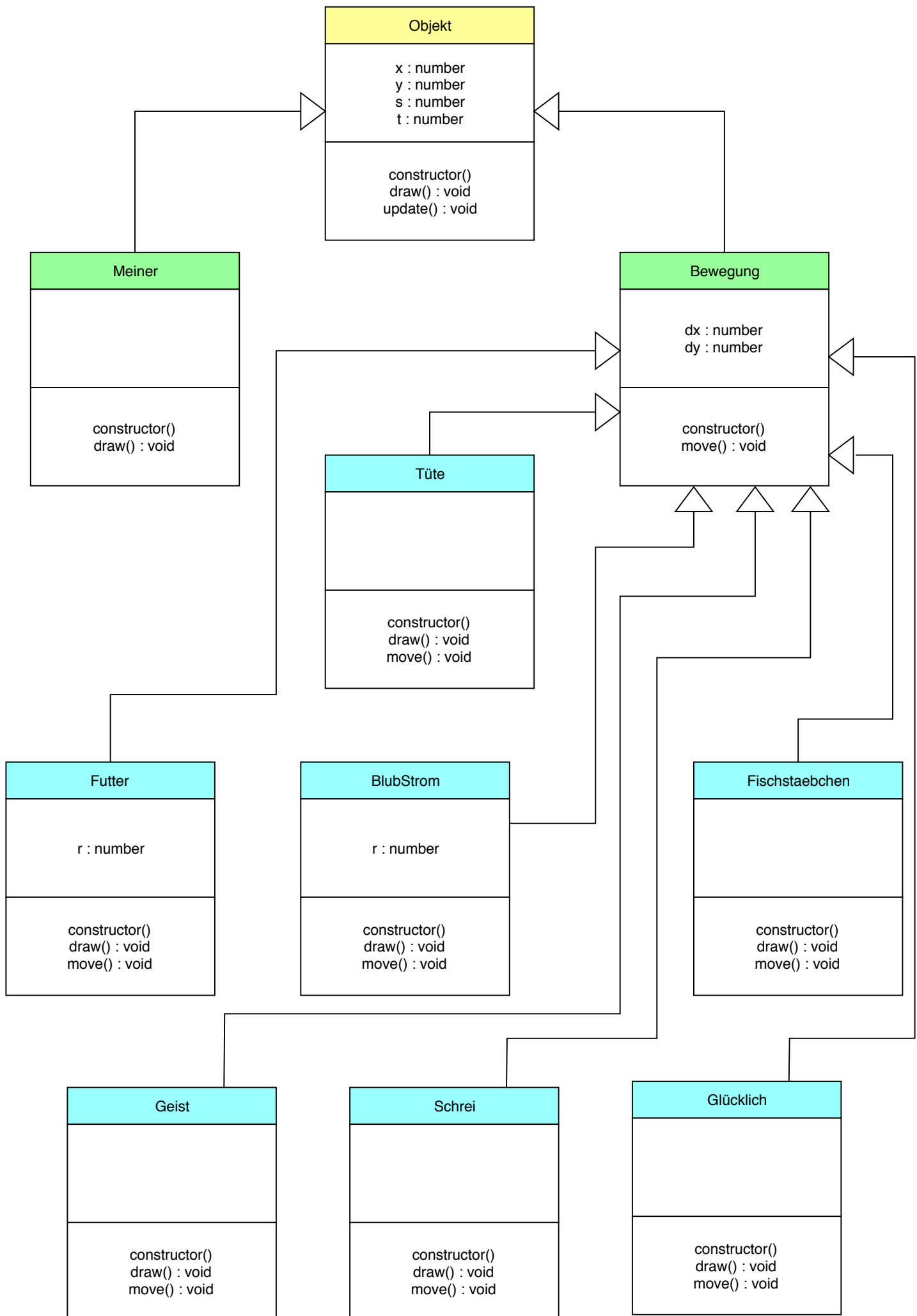
-if  $> 8$

scale()

west += 1

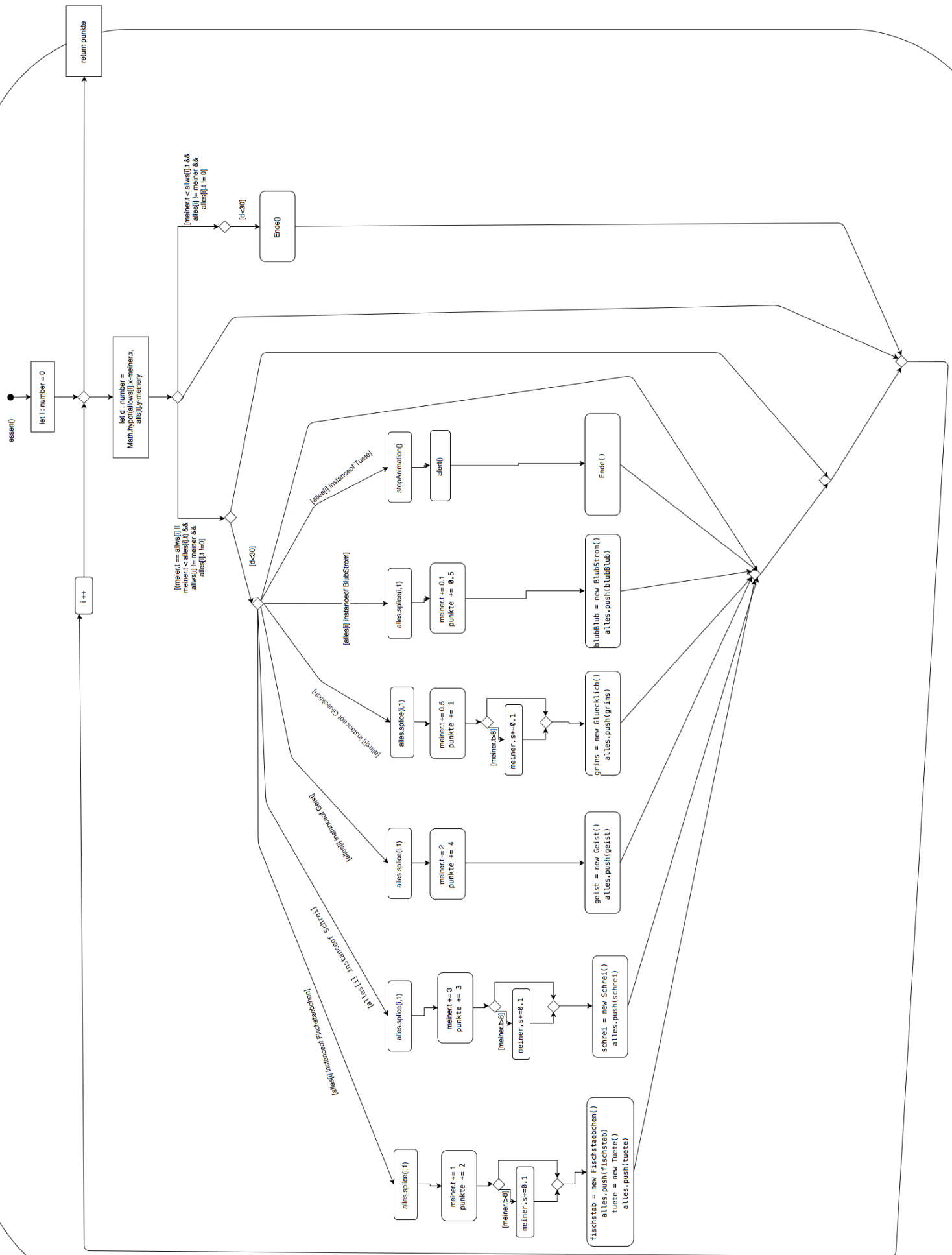
Zusat Scor

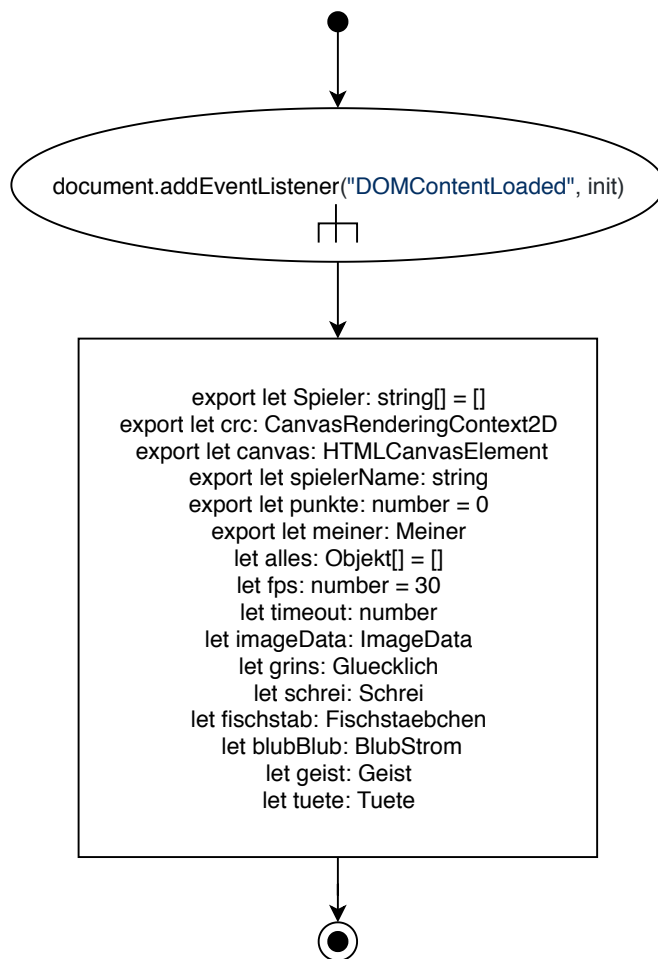


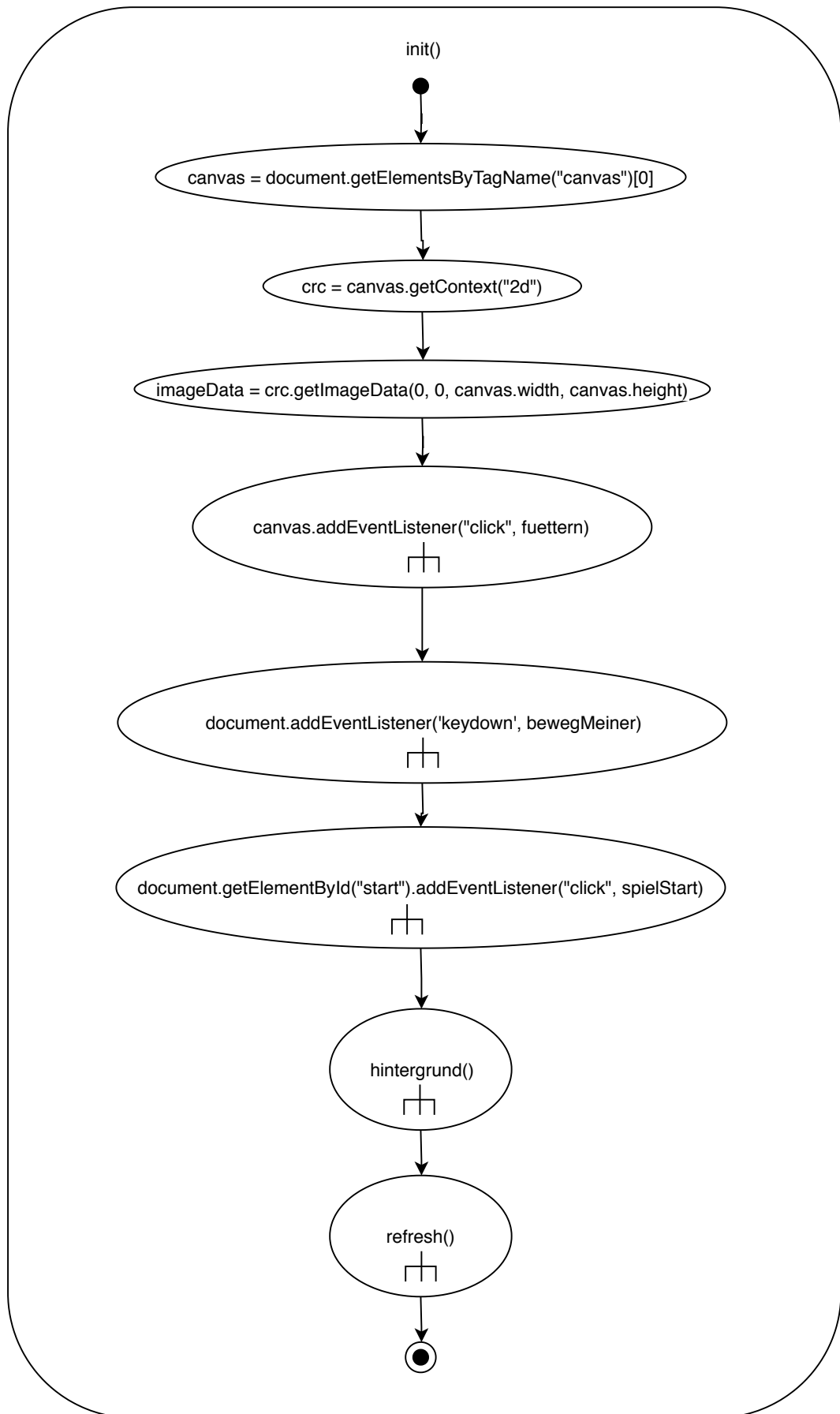


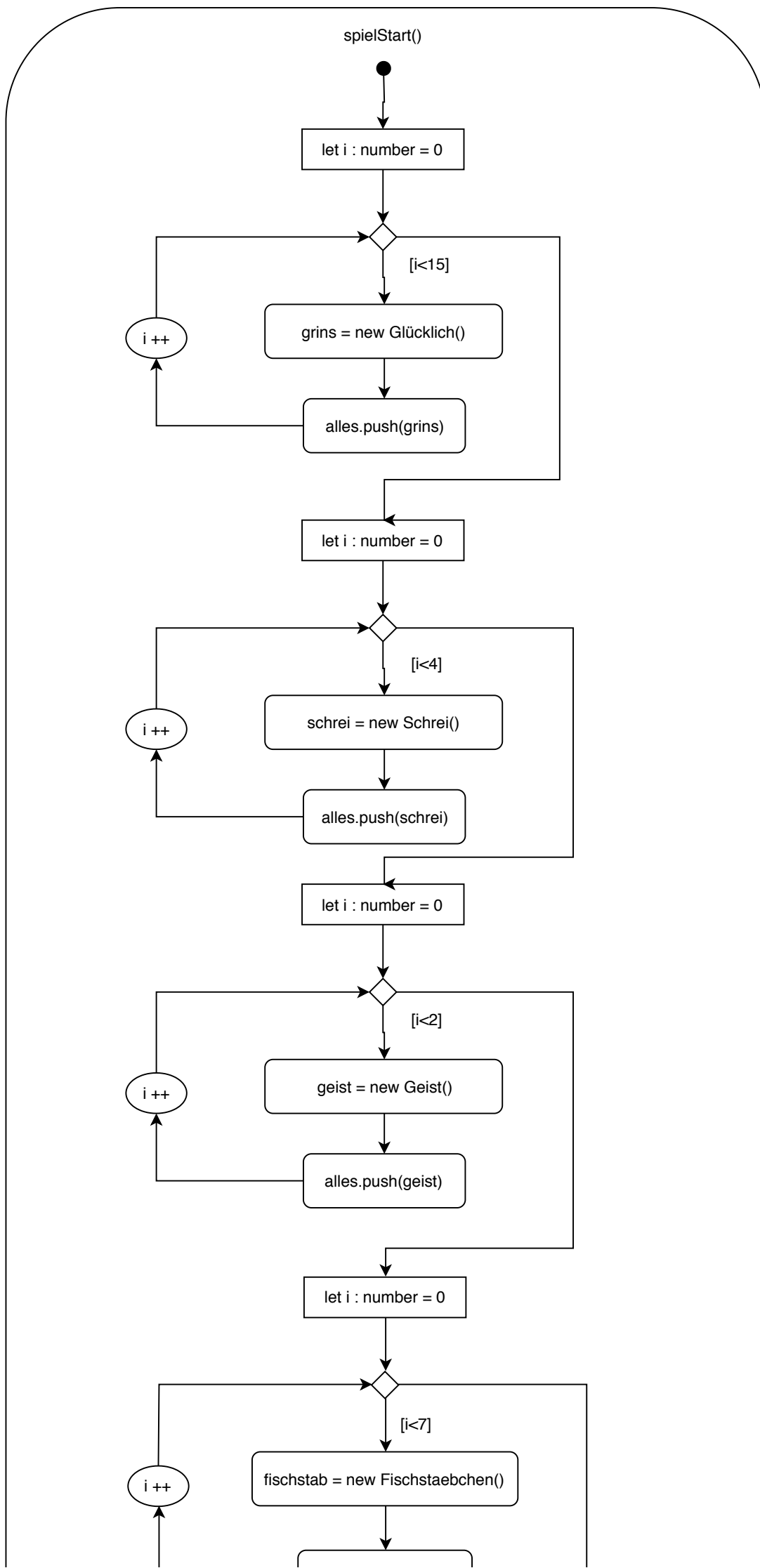


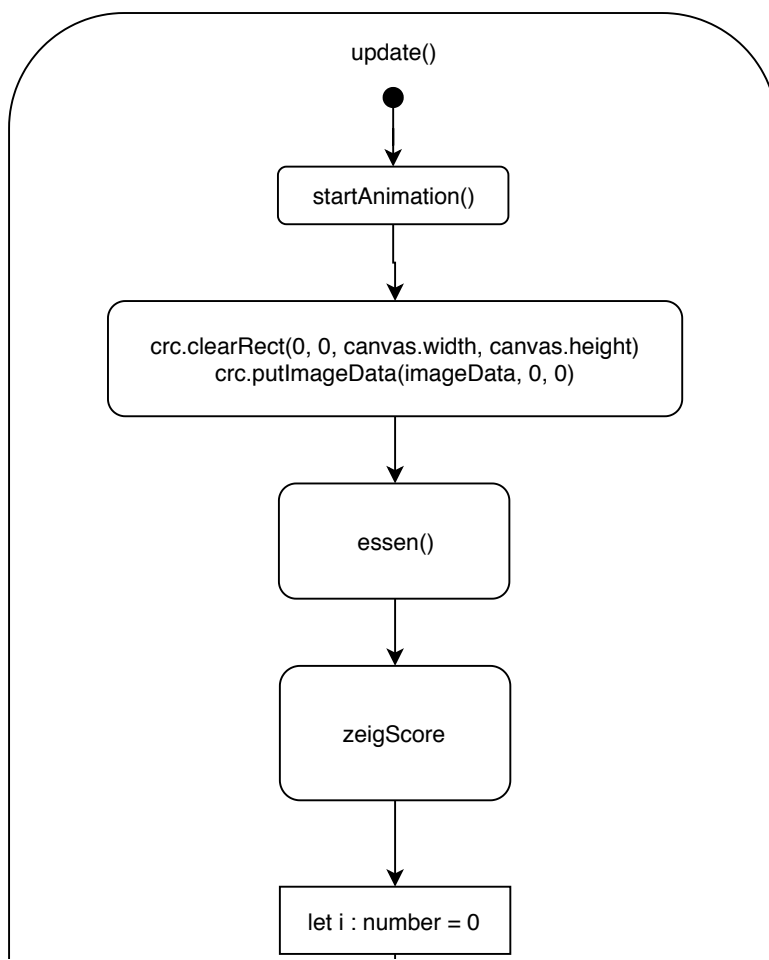
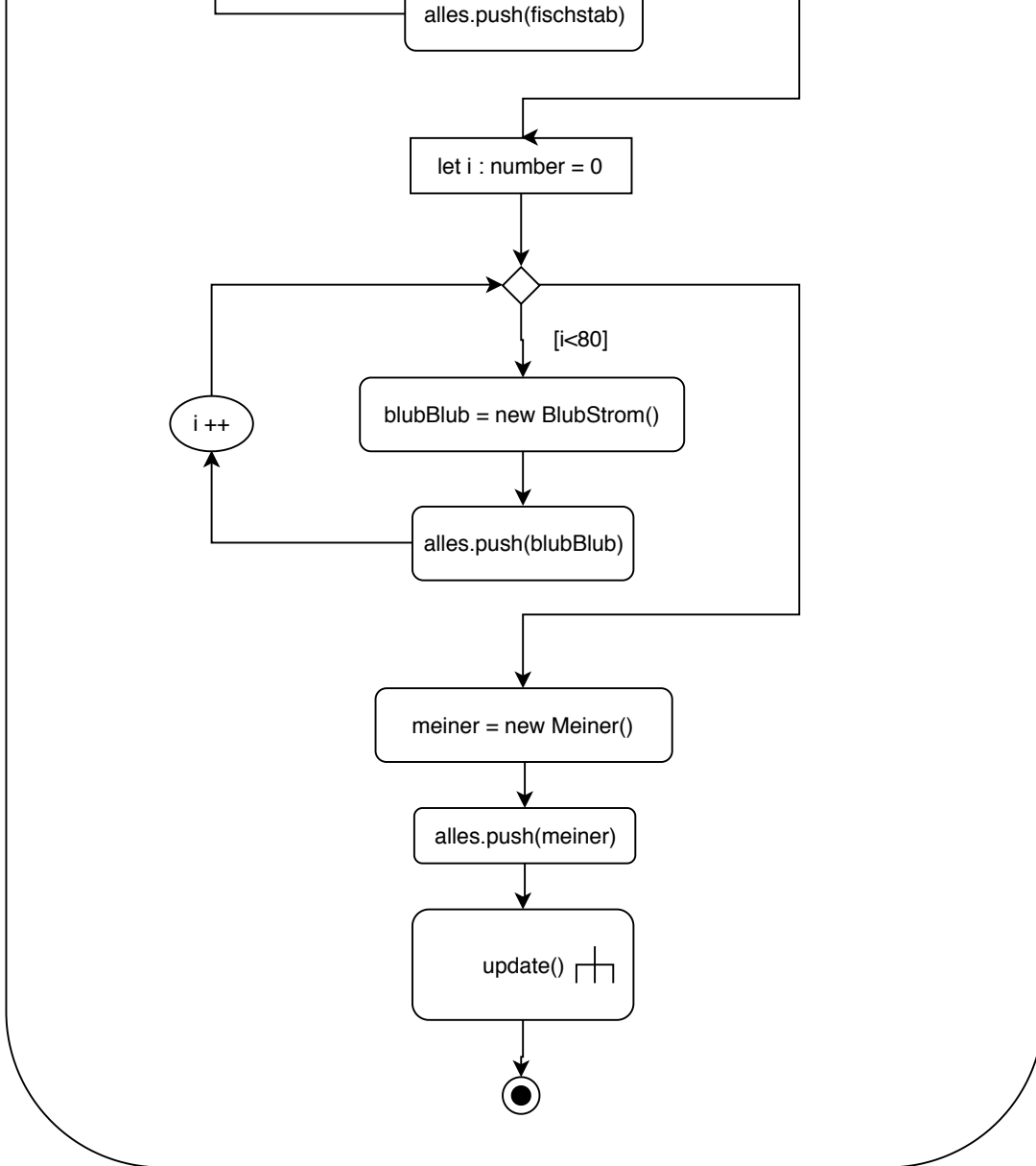


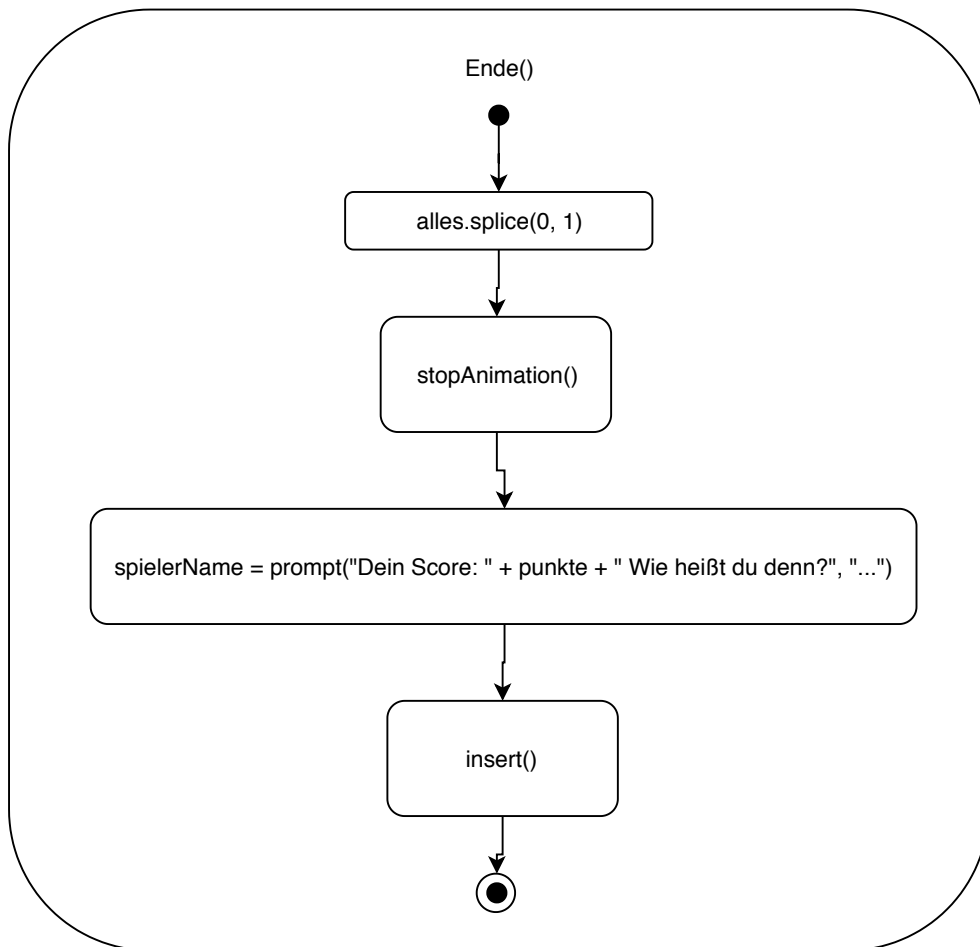
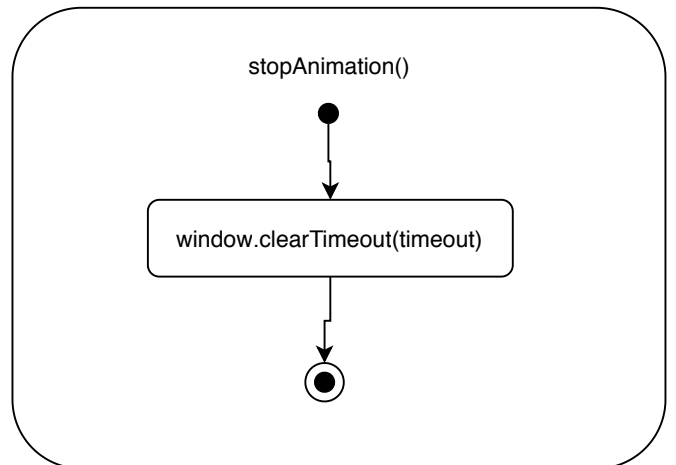
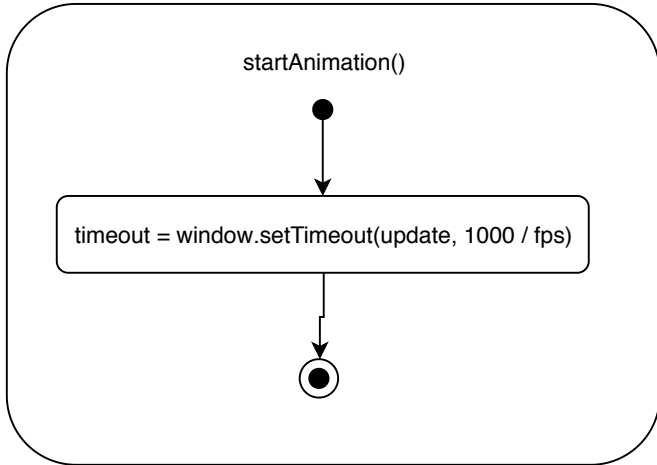
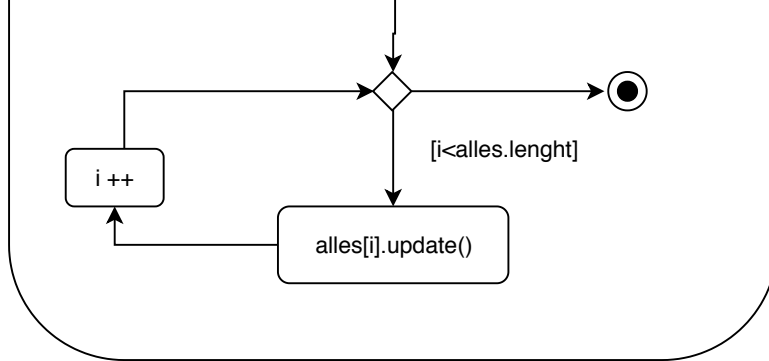


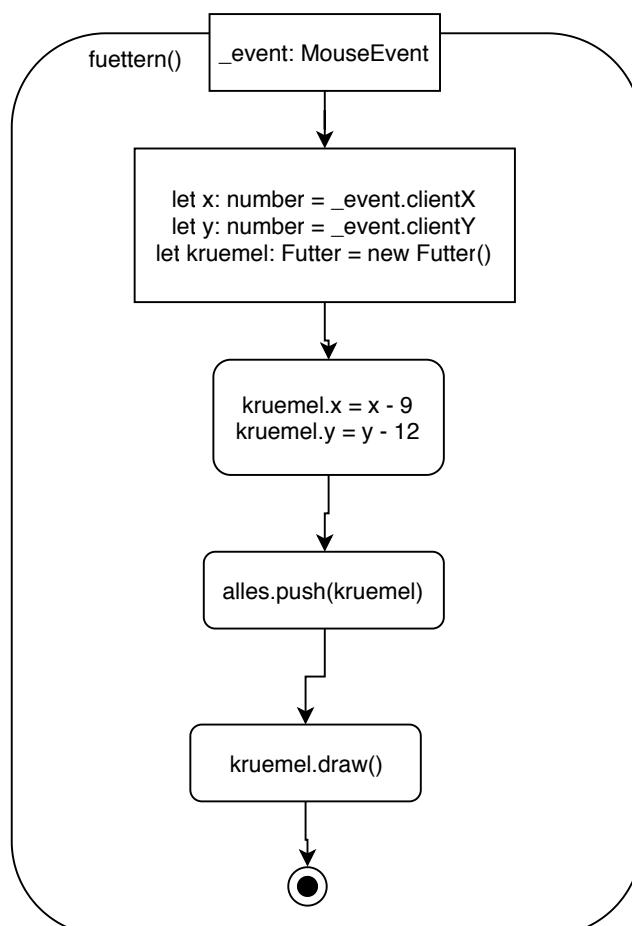
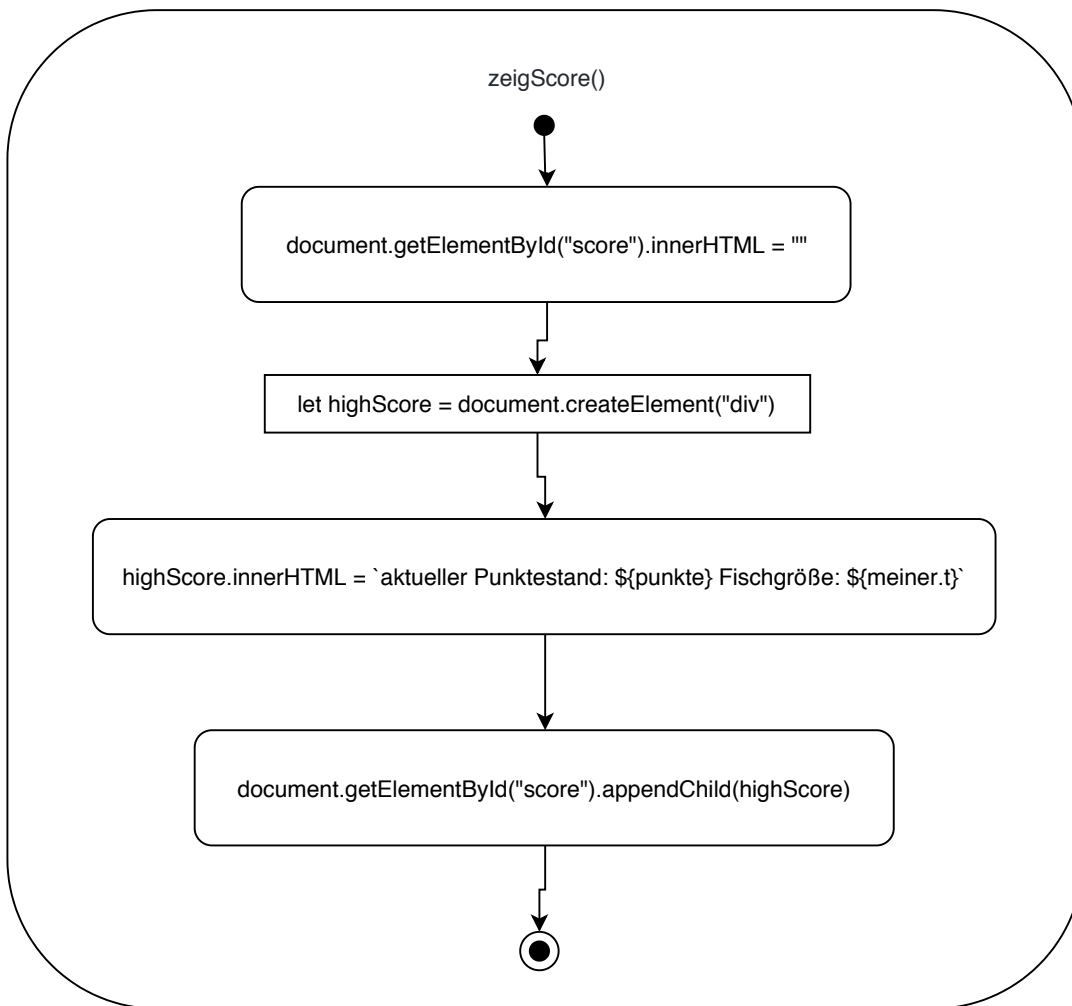














bewegMeiner()

welcher Keycode  
wird übergeben

[37]

meiner.x -= 15

[meiner.x < 0]

meiner.x = 600

[38]

meiner.y -= 15

[meiner.y < 0]

meiner.y = 350

[39]

meiner.x += 15

[meiner.x > 1200]

meiner.x = 600

[40]

meiner.y += 15

[meiner.y > 700]

meiner.y = 350

meiner.y += 0



# DBClient.ts

