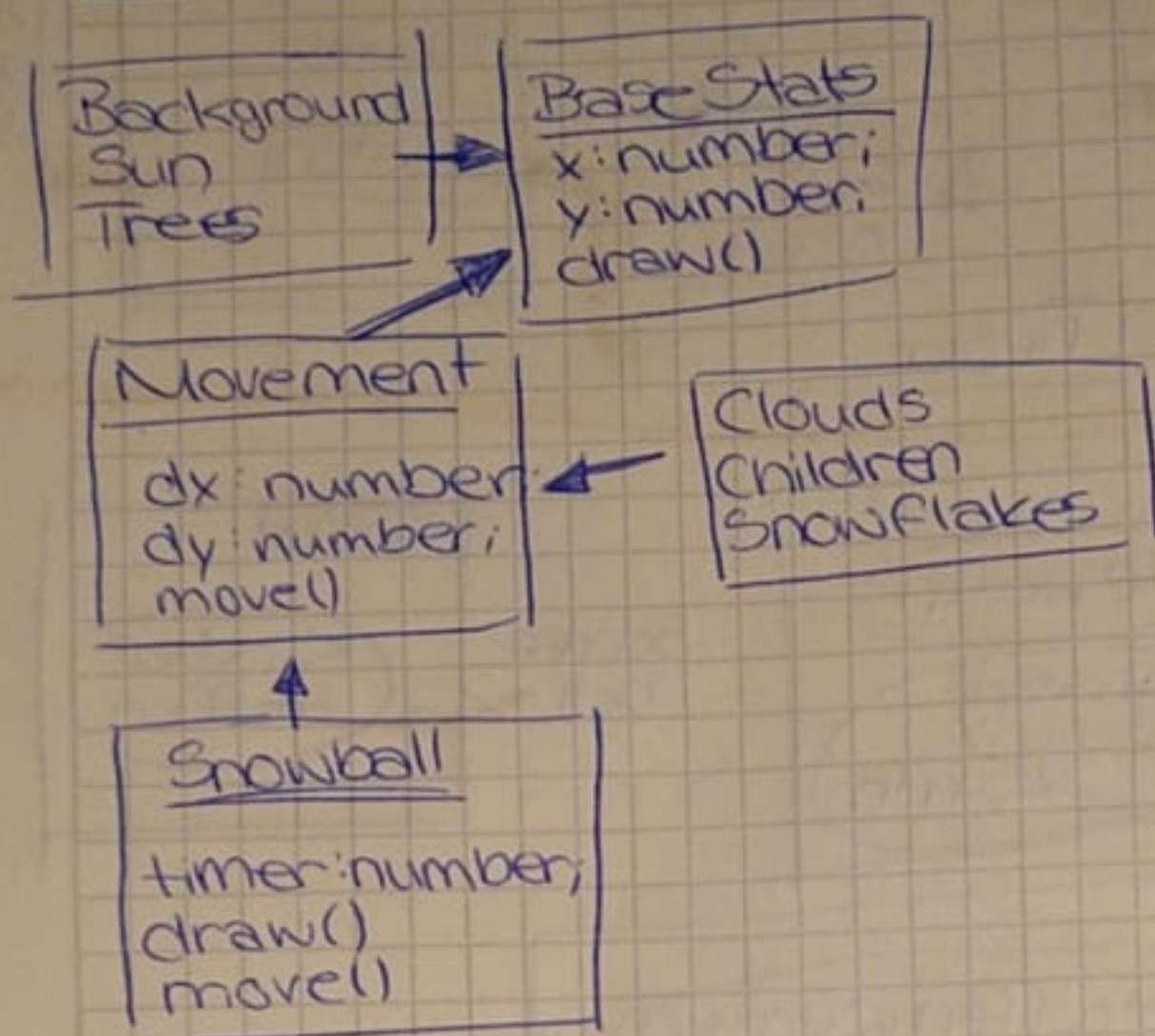


### Anleitung

- „Start“ klicken
- nach Timeout oder 20 Bällen → Endscreen
- Name eintragen, Score verschicken
- Highscore einsehen oder ~~erneut versuchen~~ „erneut versuchen“.



## Ball werfen



>.click("Start") → Start Game fn → ①

>.click("Highscore") → highscore fn → ②

### start Game

• → initialize HTML Elements → Create Background & save as Image  
② ← update timer

### highscore

• → initialize HTML Elements → Write Score in HTML  
② ←

> click → throw Snowball fn → ③

throw Snowball {  
- x: number  
- y: number

create Snowball → push Snowball in Array → ④



→ Δ nach 1/25 Sekunden

