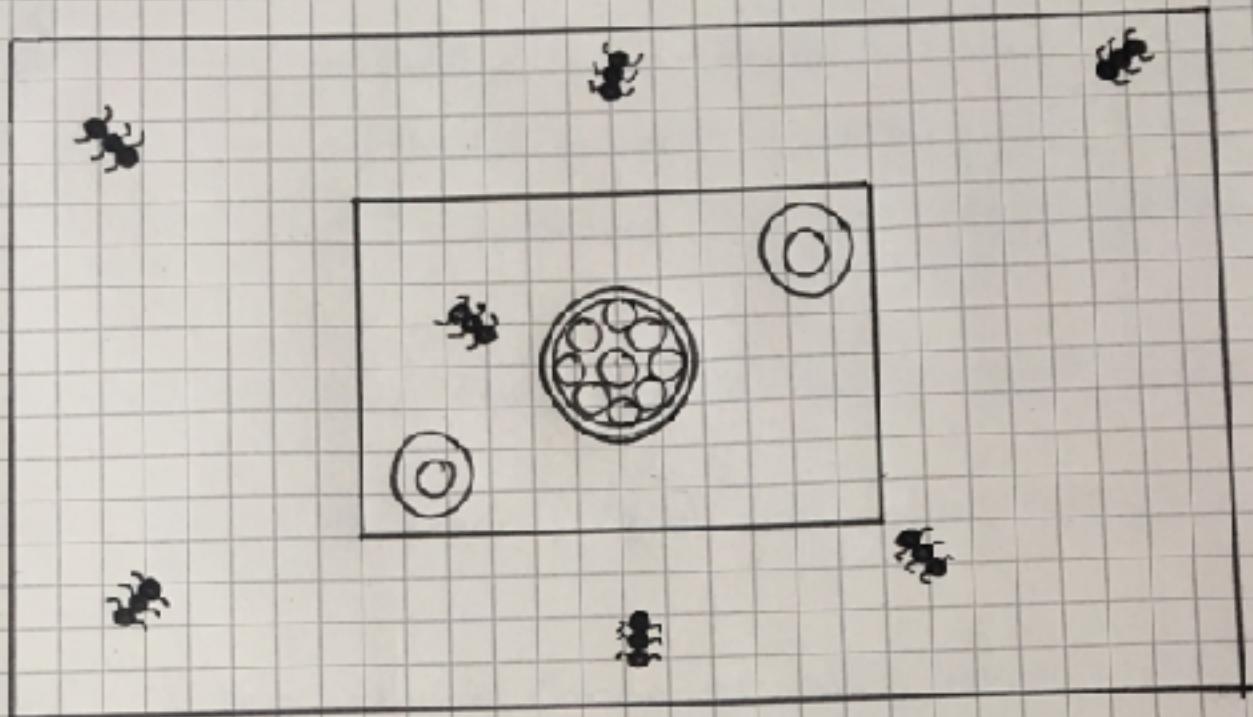


Spiel Idee 2:

Das große Krabbeln



- Ameisen krabbeln auf den Korb zu
- Durch Klick oder Touch auf die Ameise soll diese vernichtet werden
- ~~Zähler~~, kommt Ameise an Korb, → Spiel ~~ende~~ vorbei

START

ERKLÄRUNG



- Startbildschirm mit Titel des Spiels

- Klare Erklärung wie das Spiel funktioniert
- Ameisen brauchen Richtungsrichtung Korb

- Durch Klick auf Ameisen werden diese vernichtet



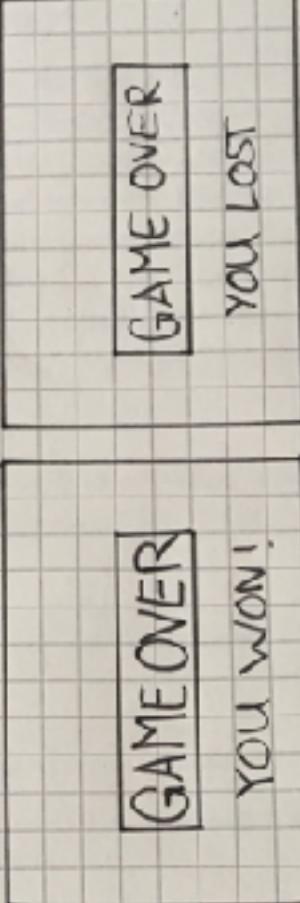
→ Spiel Ende 1

- Erreicht Ameise den Korb, so hat Spieler gewonnen



→ Spiel Ende 2

- Tötet Spieler alle Ameisen, so hat Spieler verloren



→ Game over Screen won

lost

Game over Screen

lost

- Für Ende 1
- Für Ende 2



- Startposition: random am Rand des Canvas
- Ziel : Korb
- Startzeitpunkt : versetzt
- Interaktion : Ameise durch Klick löschen

→ Wenn Ameise Korb erreicht hat → Spiel zuende

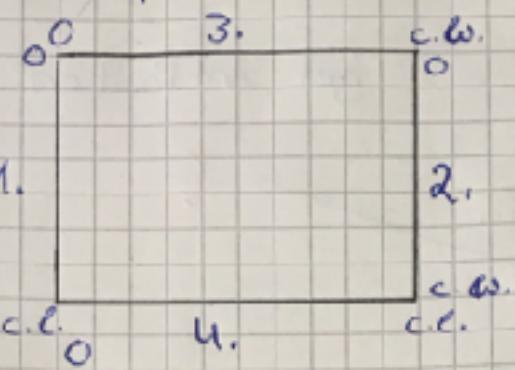
Benötigt: Start Screen, Spiel soll nicht sofort starten

→ Entw. timer → wie lange es gedauert hat alle Ameisen zu töten

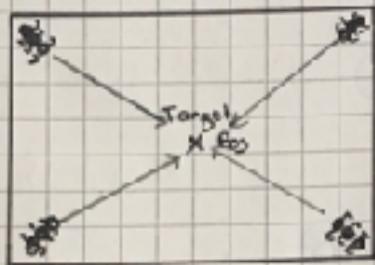
counter → wie viele Ameisen wurden geklickt

Probleme, wie 2.

Startpos



Target Pos. + Move



Startposition Möglichkeiten

1. $x = 0 \quad y = \text{random } 0 - c.l.$
2. $x = c.w. \quad y = \text{random } 0 - c.l.$
3. $y = 0 \quad x = \text{random } 0 - c.w.$
4. $y = c.l. \quad x = \text{random } 0 - c.w.$

Alle Ameisen wollen zu Target Pos. laufen

Start Zeitpunkt



- Ameisen sollen zu versch. Zeitpunkten starten

Rill Ant



- Ameise soll bei Klick entfernt werden
- EventListener auf Ameise ?
- aus Array Löschen

geht nicht

Kill Ant

get Click Position

Client X

Client Y

diff

clickPos - AntPos

wenn diff < (?)

~~delete Ant~~
Splice