

Klassen und dazugehörige move

```

document.addEventListener ("load", init)
export let circ: CanvasRenderingContext2D
let canvas: HTMLCanvasElement
let fishArray: Fish[] = []
let fps: number = 30
let imageData: ImageData
    → event vom Arrays
    für die versch. Klassen

```

init ->

EventListener
 canvas = document.getElementsByTagName("canvas") [0];
 (circ = canvas.getContext("2d"))

Hintergrund()

Speichert derzeitigen
Canvas als imageData
ab.

imageData = circ.getImageData(0, 0, canvas.width, canvas.height)

let i: number = 0

updateFish

i++
 [i < 10 (gewollte Anzahl)]

let x: number = Randomzahl im gewählten Bereich
 let y: number = Randomzahl im gewählten Bereich
 let dx: number = Randomzahl * gewählten Schritten
 let dy: number = gewählte Zahl oder Random
 let fish1: Fish (Name des Arrays)

(fish1 = new Fish())

fish1.x = x
 fish1.y = y
 fish1.dx = dx
 fish1.dy = dy

In vordefiniertes Array pushen

fish1 ins Array pushen

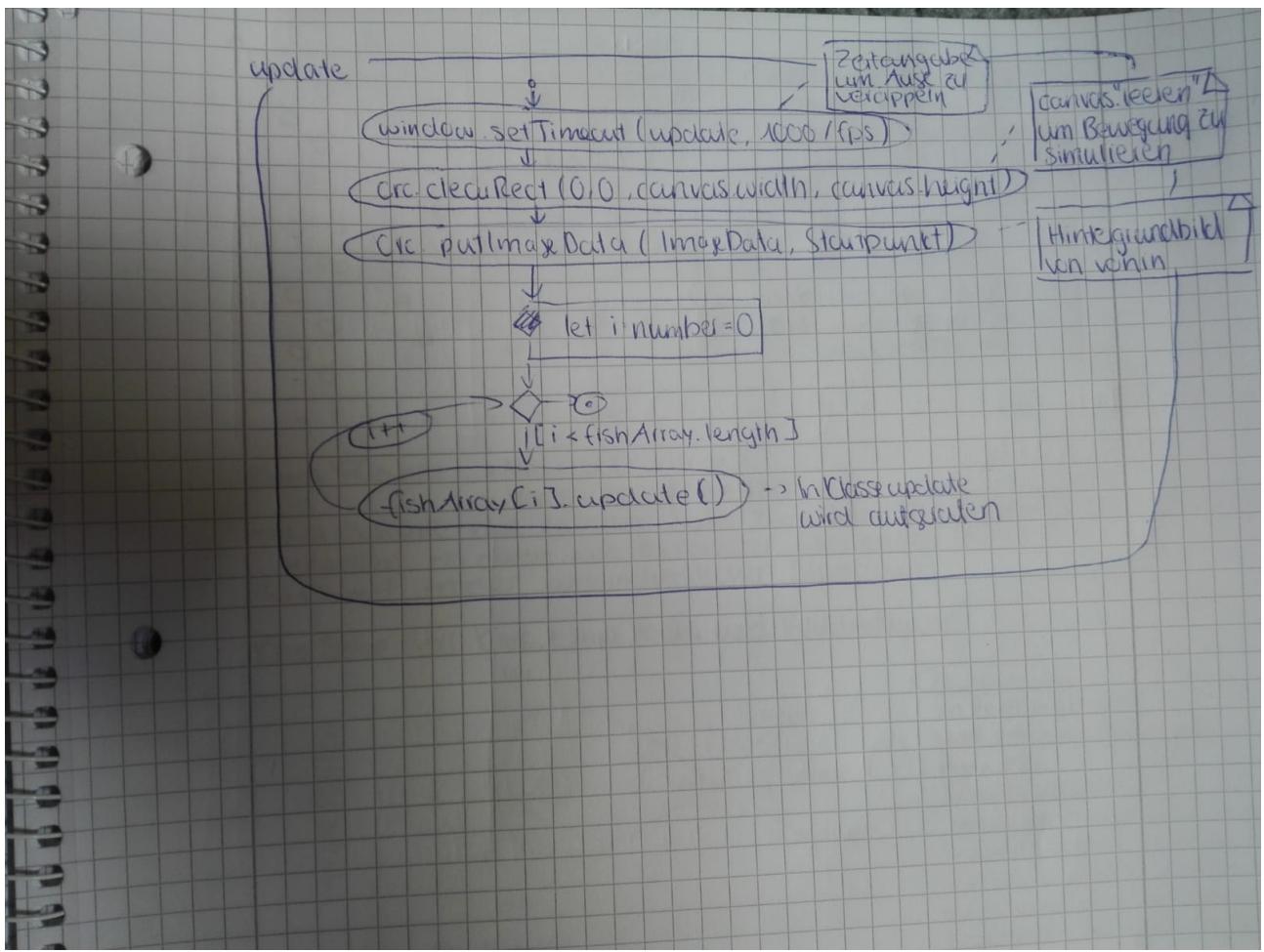
fish1.draw()

in Klasse feststehende
draw aufrufen

console.log(fish1)

Überprüfung
Console

init und eine beispielhafte Schleife



update und eine beispielhafte Schleife