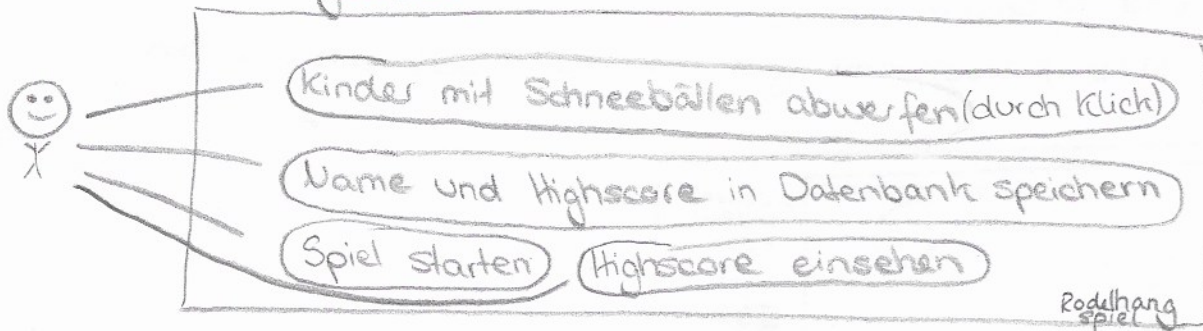


Funktionale Analyse

Use-Case-Diagramm



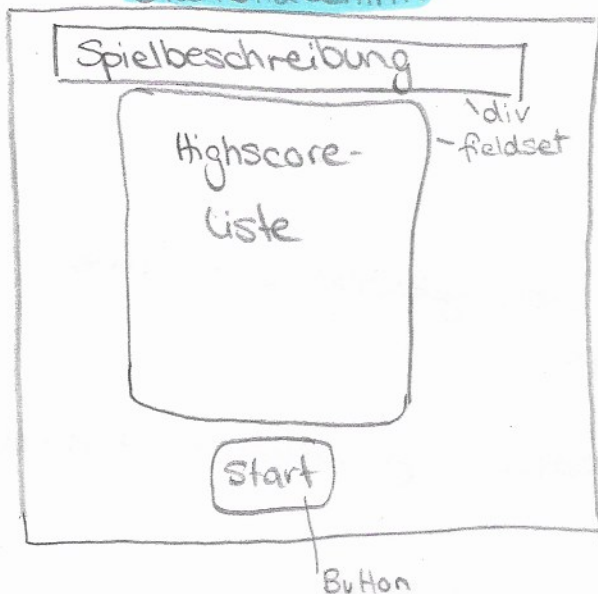
Kinder abwerfen:

- click auf Bildschirm
 - Schneeball wird an angeklicktem Punkt in die Bildebene hineingeworfen
 - befindet sich Kind an dem Punkt ist es abgeworfen und verschwindet

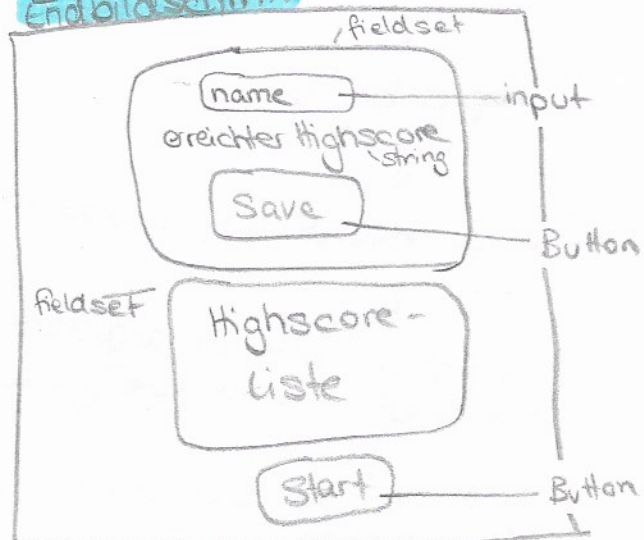
Name und Highscore speichern/einsehen

- Highscore wird während des Spieles gezählt
- Ende Spiel \Rightarrow Spieler hat Möglichkeit seinen Namen in Input-Feld einzutragen
 - \Rightarrow mit Klick auf "Save"-Button wird Name mit Highscore gespeichert
- Highscore-Liste wird am Spielende und im Startbildschirm angezeigt

Startbildschirm

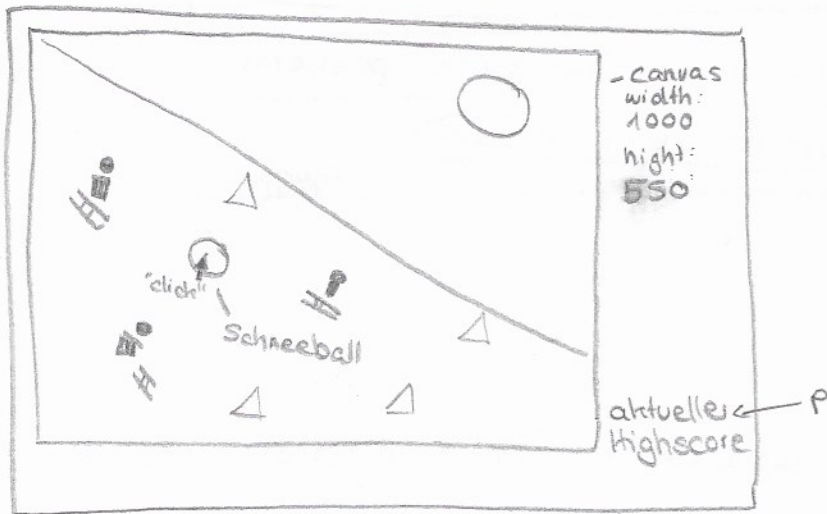


Endbildschirm



Plattform:

- PC
- Buttons sind klickbar
- Position des Mausklickes gibt Ziel des Schneeballs an



Interaktion zwischen Objekten

- Schneeball befindet sich auf Pfad des Kindes
 - ↳ Kind ist getroffen und verschwindet
 - ↳ Schlitten fährt Hang allein hinab
 - ↳ ein erneutes Abwerfen und Punkte sammeln ist nicht möglich

Ablauf:

- Nutzer befindet sich auf Startbildschirm

↓
klick auf „Spiel starten“-Button

↓
Startbildschirm wird ausgeblendet / Canvas eingeblendet

↓
Spiel beginnt

↓
Nutzer klickt auf Bildschirm

↓
Schneeball wird an angeklickter Stelle gezeichnet und radius verkleinert → wirkt wie geworfen

↓
Kind befindet sich dort wo Schneeball geworfen wird, Kind ist getroffen

↓
Spieler bekommt Punkte

↓
Punkte werden addiert

↓
Spiel nach einer Minute beendet

↓
Spieler gelangt auf Endbildschirm

↓
gibt Name in input-Feld ein

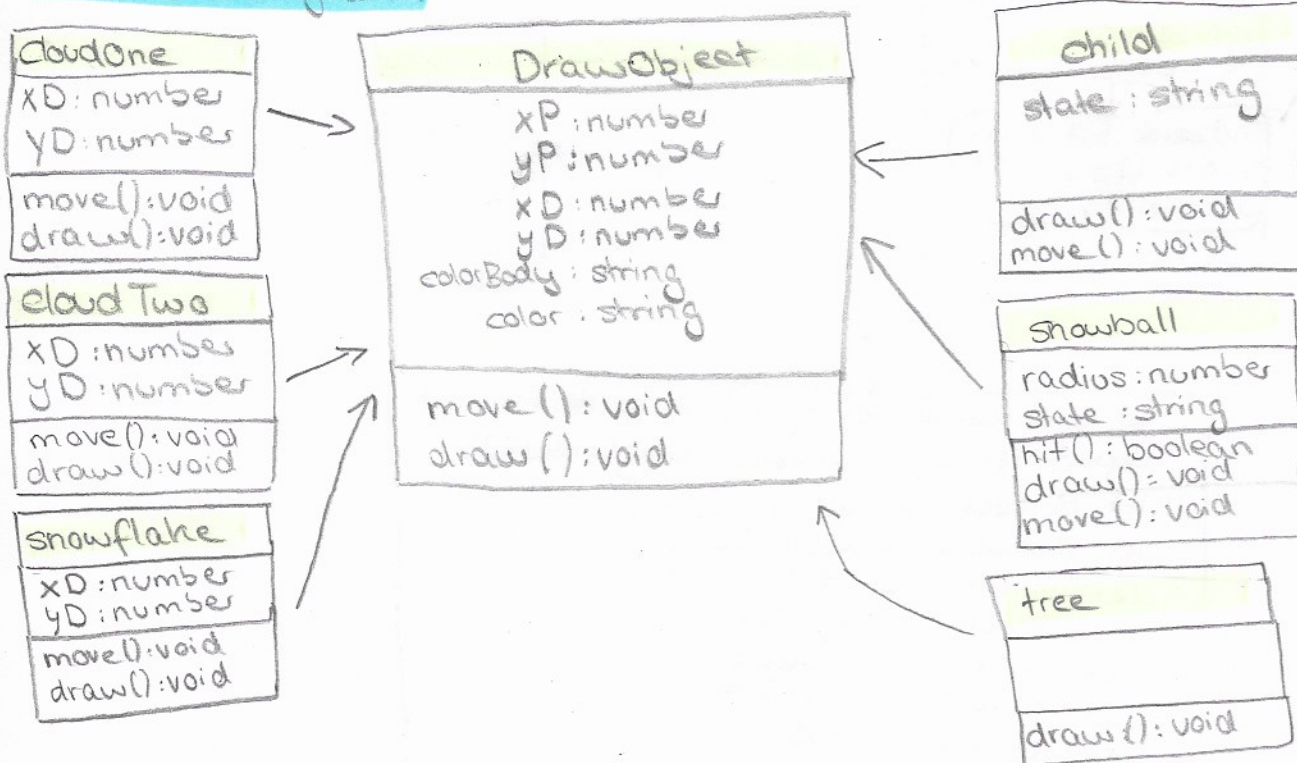
↓
klickt auf "Save"-Button

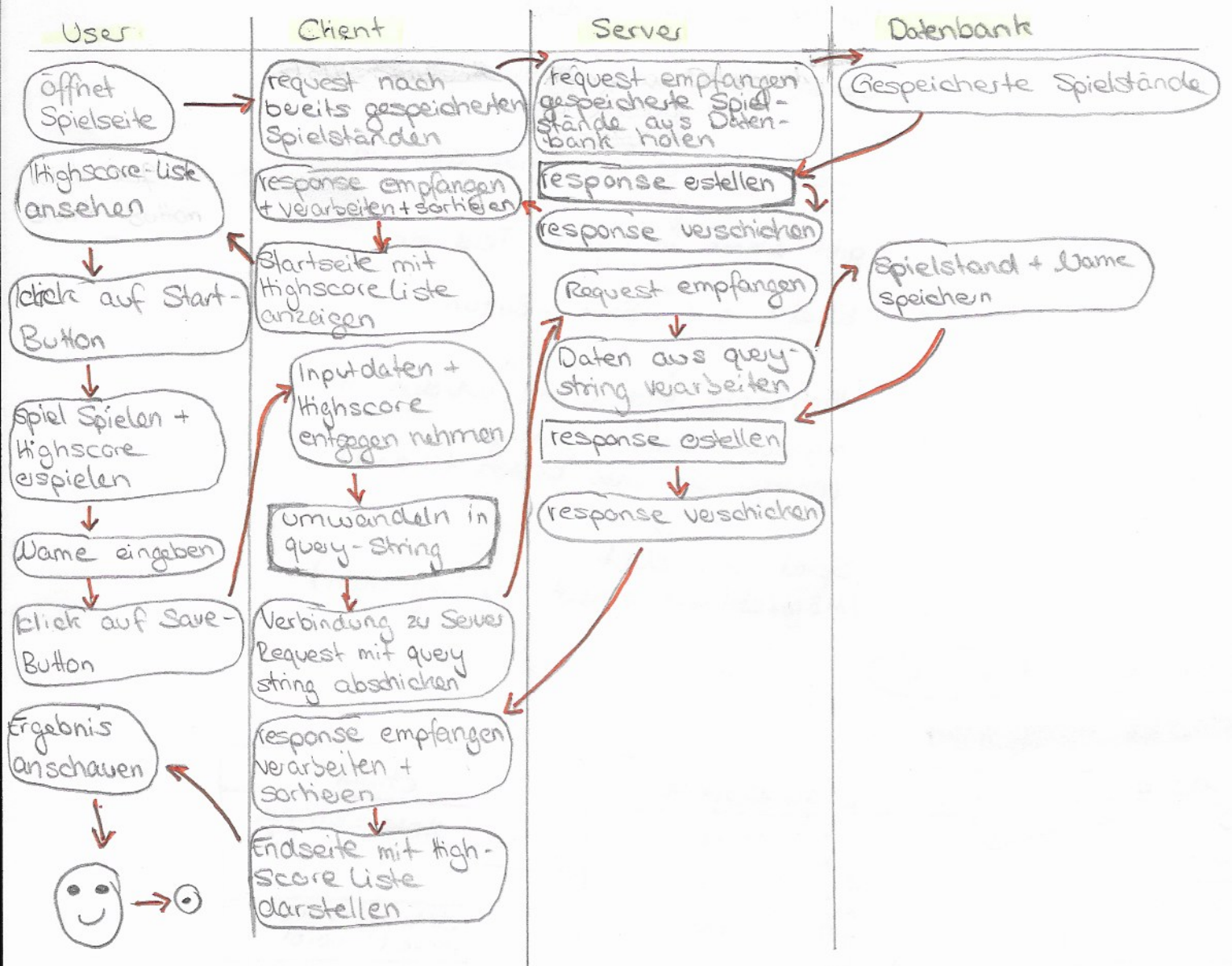
↓
Highscore und Name werden in
Highscore-List eingetragen
(solange sie unter besten 10 sind)

↓
Spiel beendet
(Möglichkeit erneut zu beginnen)

Technische Analyse

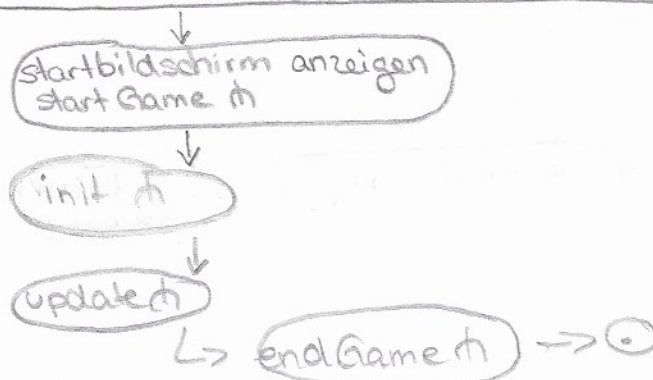
Klassen-Diagramm

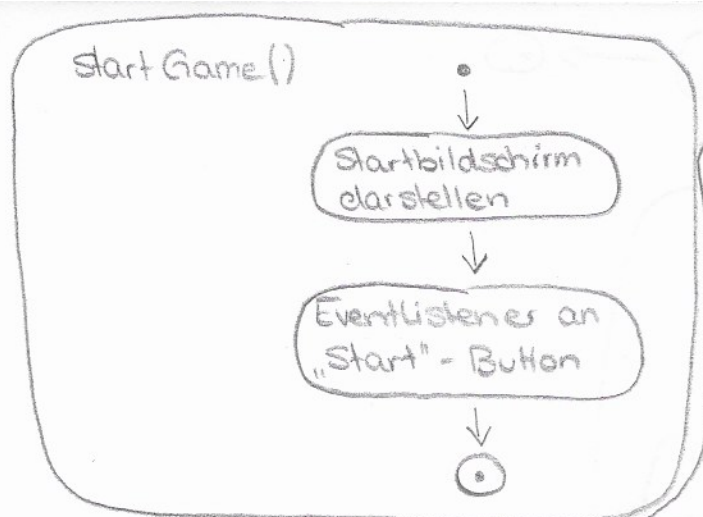




```

let serverAddress: string = (link zu Herokuapp)
export let crc: CanvasRenderingContext2D
let objects: DrawObject[] = []
let snowballs: Snowball[] = []
let children: Child[] = []
let imgData: ImageData
let cloudOne: CloudOne
let cloudTwo: CloudTwo
let fps: number = 0
export let highscore: number
let gameState: string
  
```





generieren mit Hilfe von new

