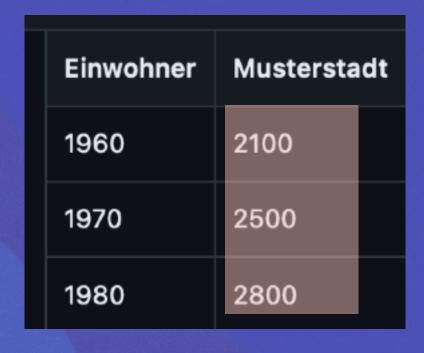
Funktionsweise der Animation

Diese Werte kann man einfach berechnen:

Wertänderung pro Bild= (Endwert - Anfangswert) / FPS

Zwischen 2100 und 2500 wäre dies (2500 - 2100) / 10, also 400 / 10 = 40

Um nun alle Zwischenwerte zu berechnen, müssen wir diese Erhöhung FPS-mal auf den Wert addieren.



```
Beispiel: FPS = 10 , Erhöhung pro Bild = 40
```

Wert = 2100 **← Anfangswert**

Werte für Musterstadt = []

Wiederhole 10 mal: ← FPS

Speichere Wert in "Werte für Musterstadt"

Wert = Wert + 40 ← Änderung pro Bild

Somit erhalten wir folgende Werte: 2100, 2140, 2180, 2220, 2260, 2300, 2340, 2380, 2420, 2460

Animation in JavaScript

Variablen: FPS = 10, Anfangswert = 2100, Endwert = 2500

Wertänderung pro Bild= (Endwert - Anfangswert) / FPS

Wert = Anfangswert

Werte=[]

Wiederhole FPS mal:

Speichere Wert in "Werte"
Wert = Wert + Wertänderung pro Bild