**Spielbeschreibung:**

**Shoot the ship**

Das Spiel wird mit dem Drücken der Start Taste gestartet. Man steuert den Spieler mit W und S, dieser bewegt sich dann jeweils am linken Canvasrand auf und ab. Die Torpedos werden mit Space (Leertaste) abgeschossen. Wird ein Gegner vom Torpedo erwischt, despawnt er und es wird beim Hitcounter ein Punkt hinzugefügt. Wenn der Gegner den linken Canvasrand erreicht, wird Leben abgezogen. Ziel ist es so lange wie möglich zu Überleben. Wenn man stirbt und erneut startet, erhöht sich die Geschwindigkeit der Torpedos.

Unser Spiel besteht grundsätzlich aus 3 Hauptfunktionen. Diese Funktionen wären: Funktion Start, Funktion Timer und Funktion Main. Alle anderen Funktionen sind Unterfunktionen, die das Spiel zum laufen bringen.

Unser Spiel beginnt mit der Funktion Start. In dieser Funktion definieren wir die Starthöhe unseres Spielers und setzen mList und tList auf ein neues Array. Es wird auch die Betätigung einer Taste überprüft. Wir rufen auch die Funktion Main auf und eine Funktion die immer alles vor einer Bildschirmaktualisierung zeichnet. Dort wird auch die Funktion Timer aufgerufen.

In der Main wird das Canvas, der Hintergrund und der Spieler erstellt. Es werden auch der Gegner und die Torpedos als grafisches Objekt definiert. Zum Schluss werden auch noch unsere Anzeigen erstellt.

Im Funktion Timer wird der Hintergrund geladen und die Gegner Random generiert. Es wird zusätzlich die Geschwindigkeit des Gegners und der Torpedos definiert. Es werden auch die Funktion hit (hier wird die Kollision zwischen Torpedo und Gegner erkannt / Leben wird abgezogen), Funktion Main, Funktion Volume (für Lautstärke von Torpedo und Hintergrund zuständig), Funktion Loose (hier wird erkannt, wenn der Gegner hinter dem linken Canvasrand kommt und es wird Leben abgezogen) und Funktion Keypress (wird in der Funktion Start geladen/ wird das drücken von W, S und Space erkannt/ zusätzlich werden beim drücken der jeweiligen Taste Sounds geladen). Damit das Spiel flüssiger läuft, laden wir zum Schluss requestAnimationFrame(timer).