

Snowflake
x: number y: number dx: number
draw(): void move(): void

Tree
x: number y: number
draw(): void

Children Down
x: number y: number dx: number dy: number
draw(): void move(): void

Children Up
x: number y: number dx: number dy: number
draw(): void move(): void

main

```
let crc2: CanvasRenderingContext2D  
let fps: number = 25  
let snowflakes: Snowflake[]  
let childrenDown: ChildDown[]  
let childrenUp: ChildUp[]
```

function init() {

updateSnowflakes()

updateChildDown()

updateChildUp()

}

init

```
let canvas: HTMLCanvasElement = document.getElementById("myCanvas")
```

createBackground()

[i > Anzahl], ②

[i < Anzahl]

```
let flake: Snowflake = new Snowflake();  
flake.x = Math.random() * crc2.canvas.width  
flake.y = Math.random() * crc2.canvas.height  
flake.dx = Math.random() * 4 - 2  
flake.dy = Math.random() * 4 - 2
```

snowflakes.push(flake)

i++

For-Schleife
auch für Kinder,
Bäume

Create Background

Himmel wird erstellt und
gezeichnet

Himmel wird erstellt und
gezeichnet

Sonne wird erstellt und
gezeichnet

Wolke wird erstellt und
gezeichnet

updateSnowflakes

`window.setTimeout(update, 1000/60)`

`ctx.clearRect(0,0, ctx.canvas.width,
ctx.canvas.height)`

`i > Anzahl()`, \odot

`let flake: Snowflake = Snowflakes[i];`

`flake.move()
flake.draw()`

`i++`

Selbe
Funktion
wird für Bäume
und Kinder genutzt