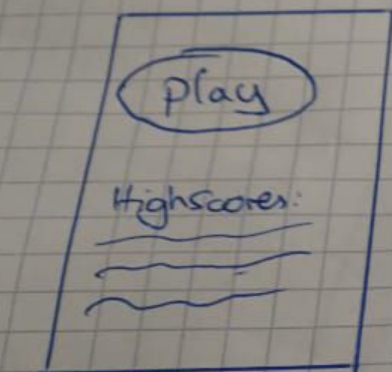# Rodelhang Abschlussabgabe
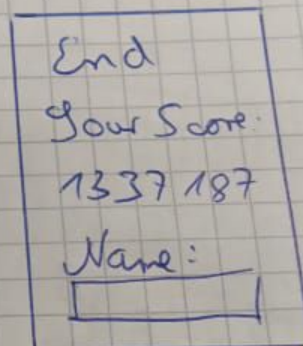
Funktional Analyse
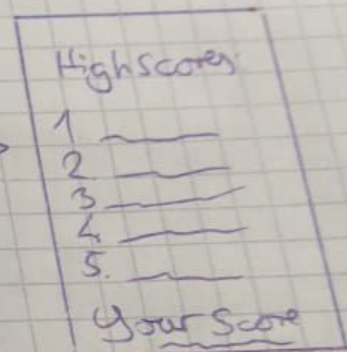

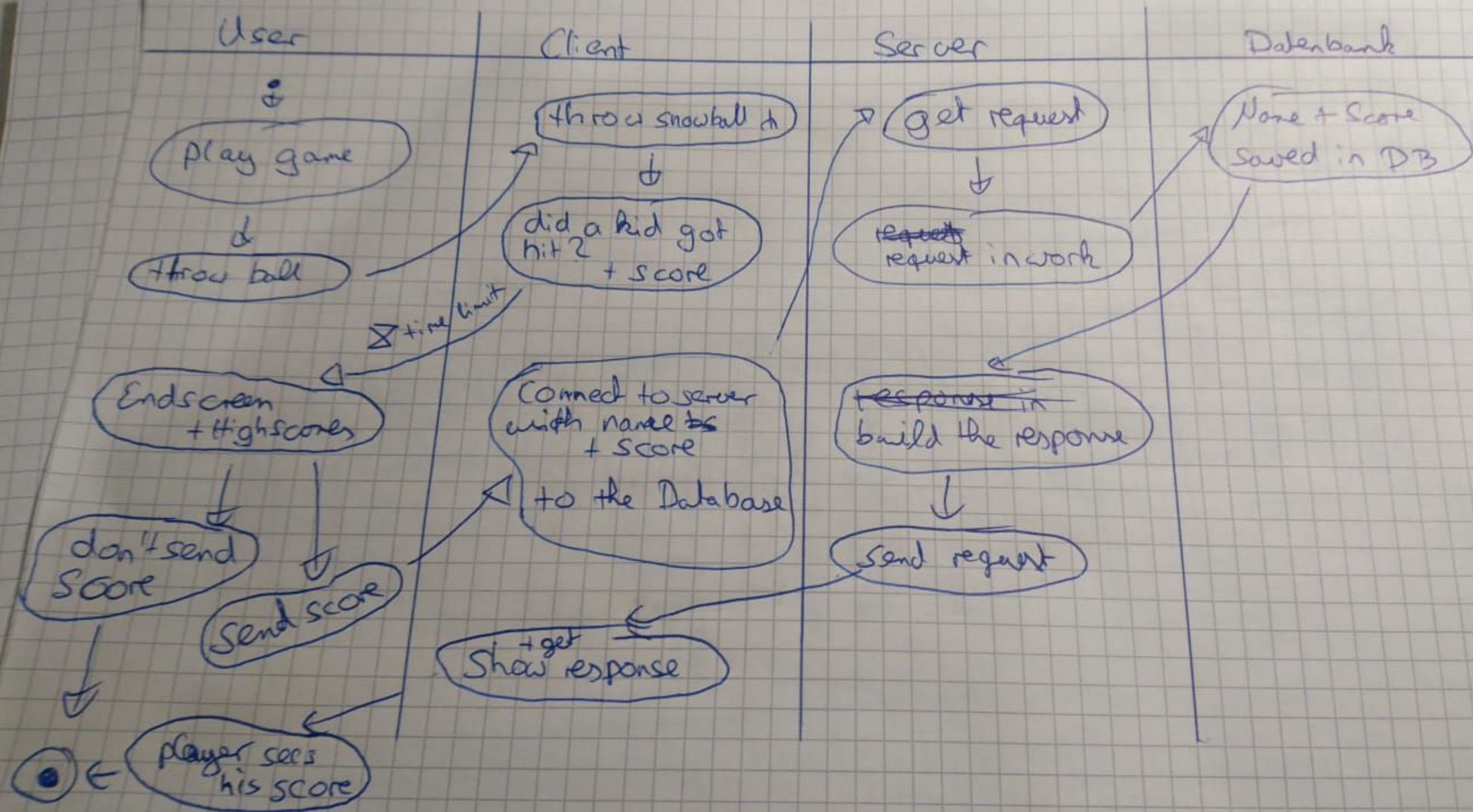click on play

click on the
screen to
throw snowball
too hit children

End

Your Score:

1337 187

Name:

After the game
you can
get your
Highscore with
your Name

Highscores:

1
2
3
4
5.

Your Score

View all
Highscores
from your
Database

User	Client	Server	Datenbank

User

Play game

&

throw ball

Endscreen
+ Highscores

don't send
score

Send score

player sees
his score

Client

throw snowball

did a kid got
hit?
+ score

⏱ time limit

Connect to server
with name
+ score
to the Database

+ get
Show response

Server

get request

request
request in work

response in
build the response

Send request

Datenbank

Name + Score
Saved in DB

Snowball

Snowballlbln
x: number
y: number
draw ()

→

Snowball Move
dx: number
dy: number
move ()

↓

Throw Ball
time: number
draw ()

Bei dem Der Timer
wird runtergezählt.

Bei jeder Zahl wird
ein neues Bild vom
Schneeball gezeichet.

Anfangs noch ein großer
Ball und je länger
der Ball fliegt desto
kleiner wird er.

Der Ball fliegt auf
den Punkt, den man
angeclickt hat.
Wenn falls der ball am
ende des Timers ist,
wird geschaut ob
der Ball ein Kind
getroffen hat. Wenn
ja bekommt der
Spieler einen Punkt

{click] ──▷ (throw snowball ⚡) ──→ ⊙

throw snowball

x: number
y: number

↓

(generate snowball)

↓

(Push to snowball array)

↓

⊙

update

(⏱ (1sec))

↓

i++ ──▷ ◇
              ↓ [i<allObjects.length]

(allObjects[i].move()
allObjects[i].draw())

↓

i++ ──→ ◇ ──→ ⊙
             ↓ [i<snowball.length]

↑

(snowballs[i] draw)