PacMan

Konzept: Den Klassiker in JavaScript und HTML-Canvas programmieren

Das Ziel des Spieles ist es als gelber Ball alle Münzen einzusammeln während man von bunten Kugeln gejagt. Man kann neben den Münzen auch PowerUps einsammeln, um die Rolle vom gejagten Umdrehen und selbst die bunten Kugeln für kurze Zeit zu jagen.

1. Spielfläche

Als erstes müssen wir eine Spielfläche auf dem CANVAS auflegen und die Flächen mit Bildern auffüllen.

1. Spieler

Als nächstes müssen wir eine Spielfigur generieren und die Kollisionserkennung implementieren.

1. Punktesystem

Nun müssen wir Münzen auf dem Canvas erzeugen. Diese sollen mit einem Punktesystem verbunden sein, das nur dann, wenn Spielfigur und Münze kollidieren Punkte gezählt.

1. Gegner

In diesem Schritt generieren wir Gegner, die sich auf der Spielfläche bewegen und so die Spielfigur jagen sollen. Treffen sich Gegner und Spielfigur so ist das Spiel verloren.

1. PowerUps

Die PowerUps sind wie normale Münzen zu sehen, die es aber der Spielfigur möglichmachen für kurze Zeit unsterblich zu sein.

1. Ende

Das Ziel ist es, so lange wie möglich zu überleben. Nachdem man alle Münzen und PowerUps eingesammelt hat, wird die Spielfläche wieder mit aufgefüllt und das Überleben geht weiter.