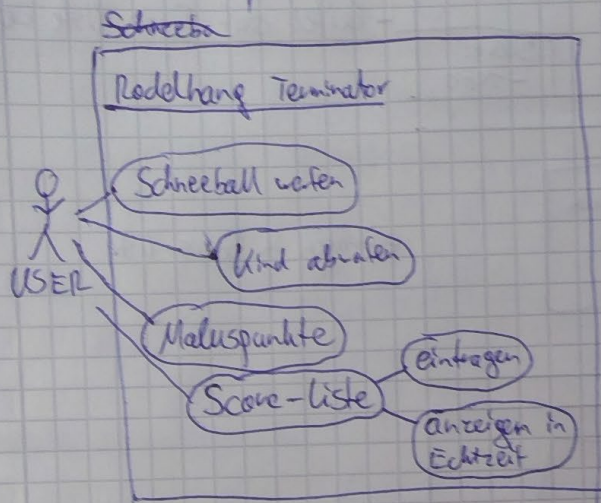


EIA 2 Endabgabe Dokumentation

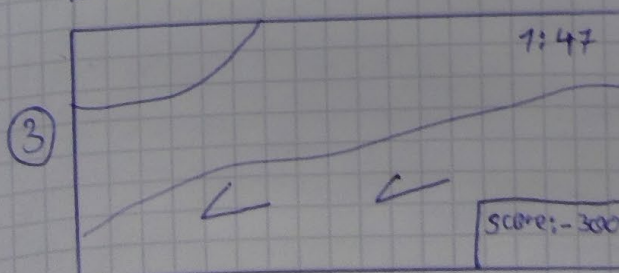
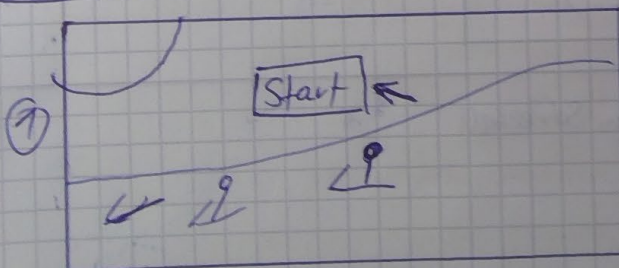
Funktionsanalyse

Konzept Abschlussaufgabe

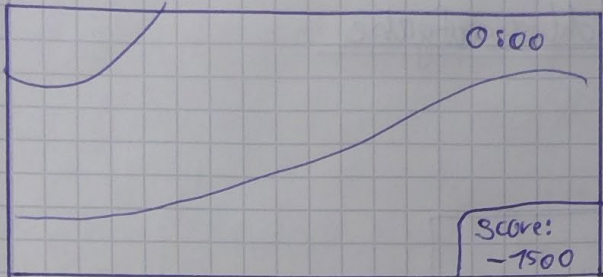
Funktionale Analyse



Desktop



④



Ablauf der Zeit
- Geht auf Score-Liste weiter

⑤

| |
|----------------------|
| Name: Max Mastermann |
| Score: 1500 |

eintragen in Score-Liste

⑥

| |
|--------------|
| Name: ~~~~~ |
| Score: ~~~~~ |
| Name: ~~~~~ |
| Score: ~~~~~ |
| etc. |

Zeigen der Besten Liste

Kinder interagieren mit geworfenen Schneeball

Kriterien Plattform

Meine Anwendung ist für den Desktop ausgelegt und verwendet aus diesem Grund Click-Events. Der Desktop bietet eine große Fläche für die Darstellung der Winterlandschaft.

Interaktion der Objekte

Wenn ein Kind von einem Schneeball getroffen wird gibt es zum einen Punkte und zum anderen verschwindet das Kind vom Bild und es gleitet nur noch der Schlitten den Berg runter.

Anleitung Installation

Zuerst Zip.Datei Downloaden

Zip Auspacken

Terminator.html im Browser öffnen

Let's go Button drücken

Highscore knacken

Anleitung Interaktion

Spiel im Browser öffnen

Let's go Button drücken

Versuchen so viele Kinder wie möglich zu treffen

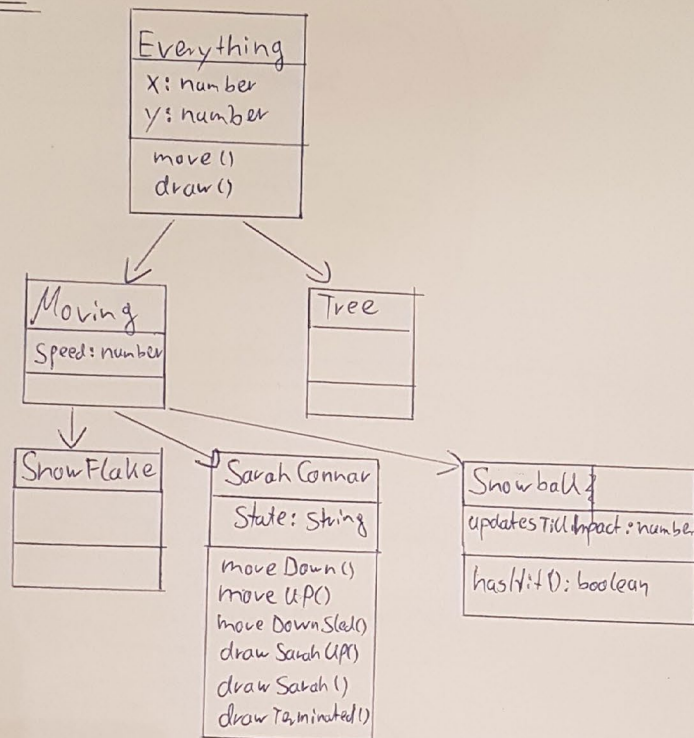
Name eintagen und insert to database drücken

Auf Find Bestenliste anzeigen lassen

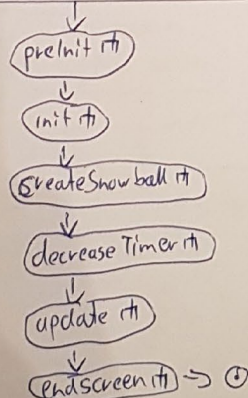
Drücke Restart um erneut zu spielen

Technische Analyse

Klassen



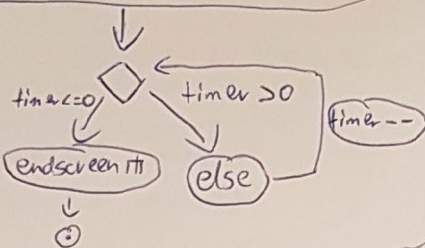
```
→ window.addEventListener("load", preInit);  
export let ccc = CanvasRenderingContext2D;  
let imgData: ImageData; let fps: number = 25; let score: number = 0; let time: number = 60;  
let snowFlakes: Everything[] = []; let trees: Everything[] = []; let sarahs: Sarah[] = [];  
let snowballs: Snowball[] = []; let snowballsLeft: number = 15; let ended: boolean = false;  
let timeCanceller: NodeJS.Timer;
```



Er...

decrease Timer

get Element By Id ("timer").innerHTML =
timer
snowballs left + " ^{sec} snowballs left";



hit

display = "none" für "startscreen" + "endScreen";
display = "block" für "overlay" + "canvas";

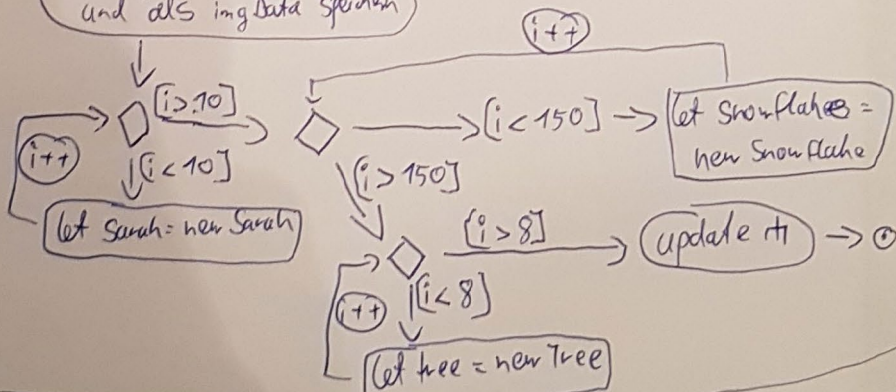
"canvas".addEventListener("click", createSnowball)

timeCanceller = setInterval(decreaseTimer, 1000)

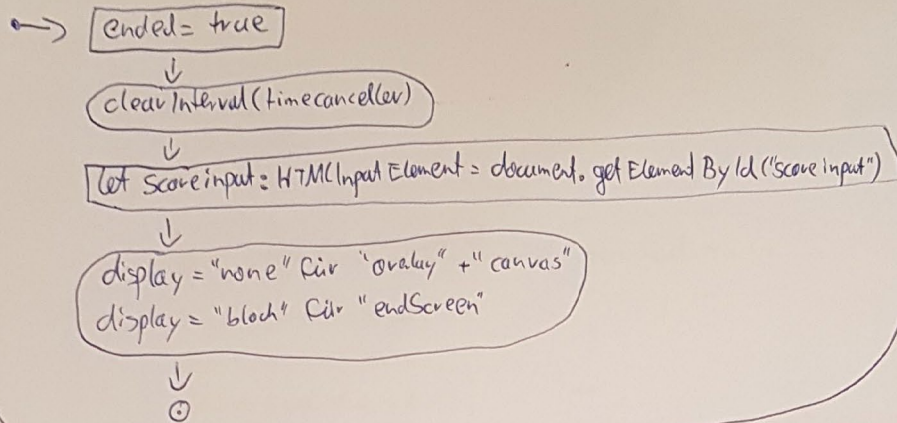
timer bei HTML einsetzen;
Snowballs left in HTML einsehen;
score in HTML einsehen;
über document.getElementById

Hintergrund ~~zeichnen~~ löschen
Canvas löschen

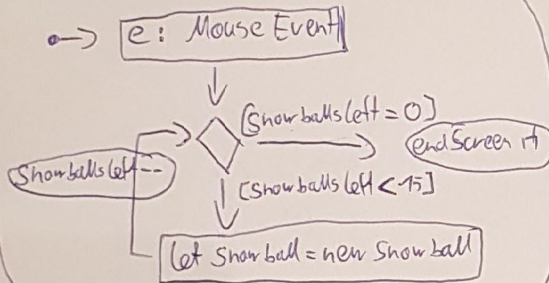
Hintergrund neu zeichnen
und als imgData speichern



endScreen



Create Snow ball



Update

