

Funktionsanalyse

Das Spiel orientiert sich an einem Spiel aus meiner Kindheit, namens Frogger. Hierbei geht es darum vom unteren Spielrand zum Oberen zu gelangen, ohne dabei von den vorbeifahrenden Autos überfahren zu werden. Zusätzlich können dabei noch Coins eingesammelt werden, welche aber nicht notwendig sind um das Spiel zu gewinnen. Sie stellen lediglich einen Anreiz da, das Spiel noch etwas schwieriger zu gestalten. Steuern kann es der Nutzer über Buttons.

Mögliche Interaktionen

4 Interaktionsmöglichkeiten:

Klick auf Button "Up" : Der Charakter bewegt sich nach oben

Klick auf Button "Down" : Der Charakter bewegt sich nach unten

Klick auf Button "Right" : Der Charakter bewegt sich nach rechts

Klick auf Button "Left" : Der Charakter bewegt sich nach links

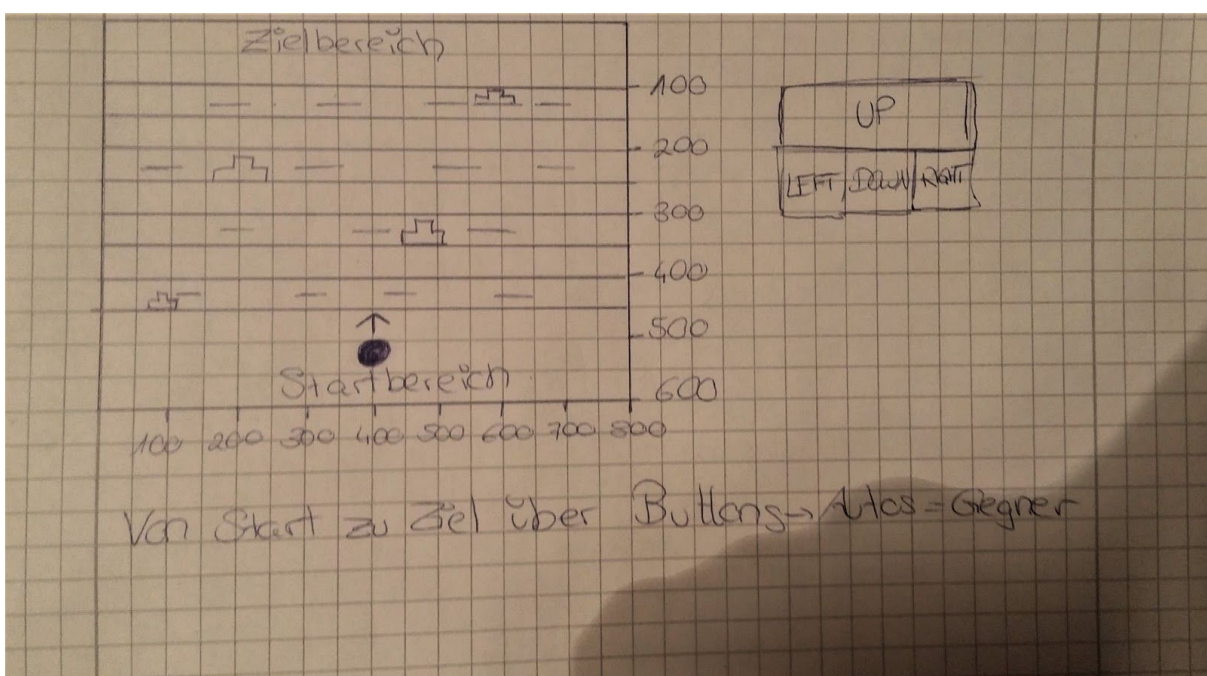
Münzen können eingesammelt werden, sind aber nicht nötig um das Spiel zu gewinnen

Objekt - Reaktionen bei Berührung mit Charakter

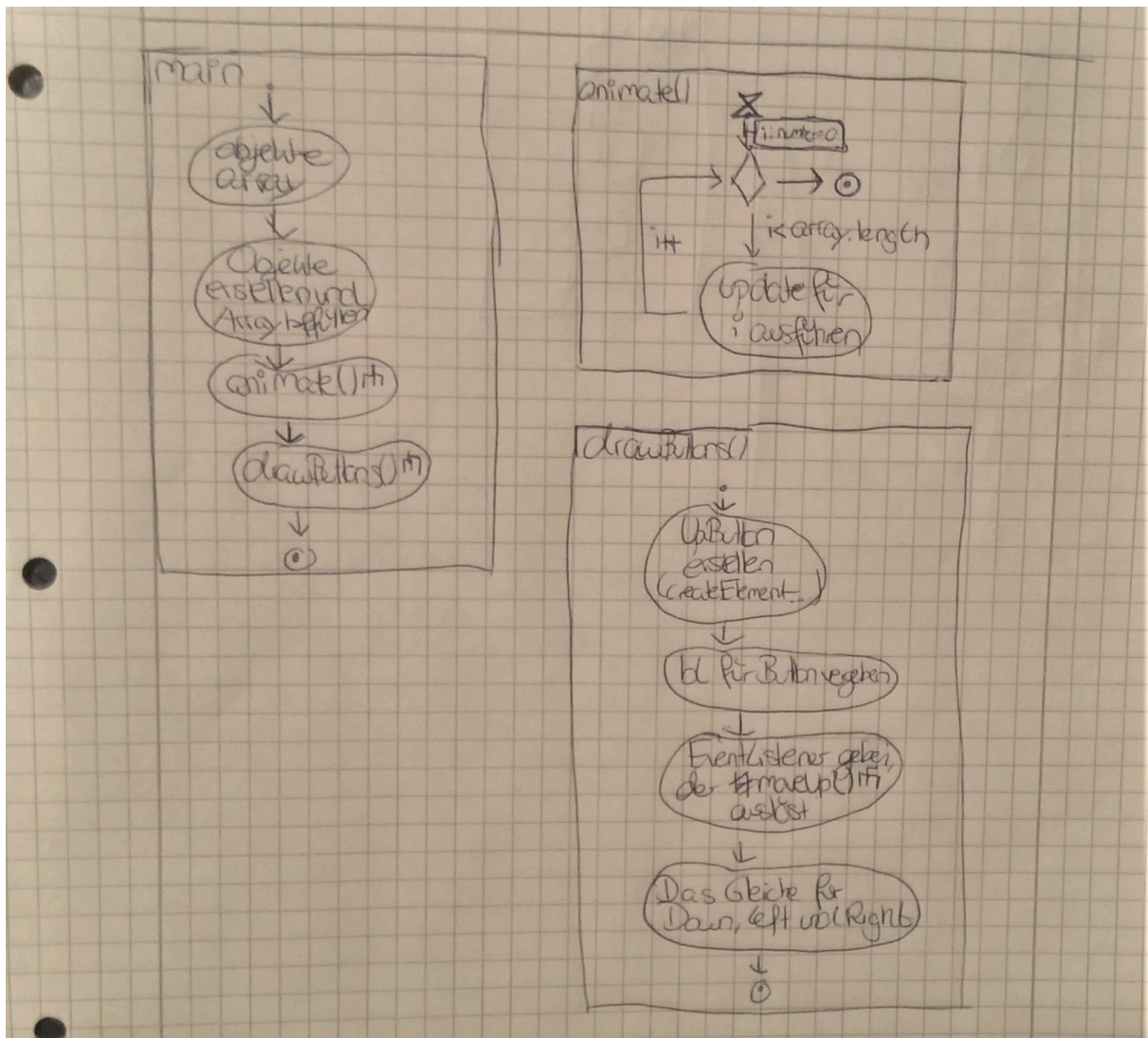
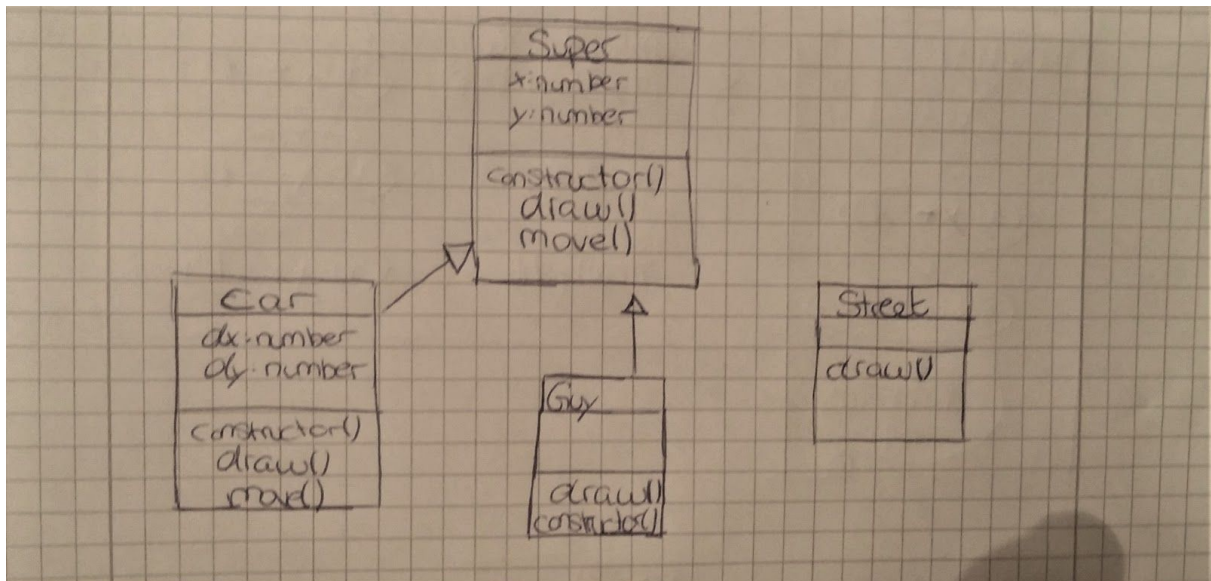
Münze : Verschwindet (als wäre ein Geldstück aufgesammelt worden)

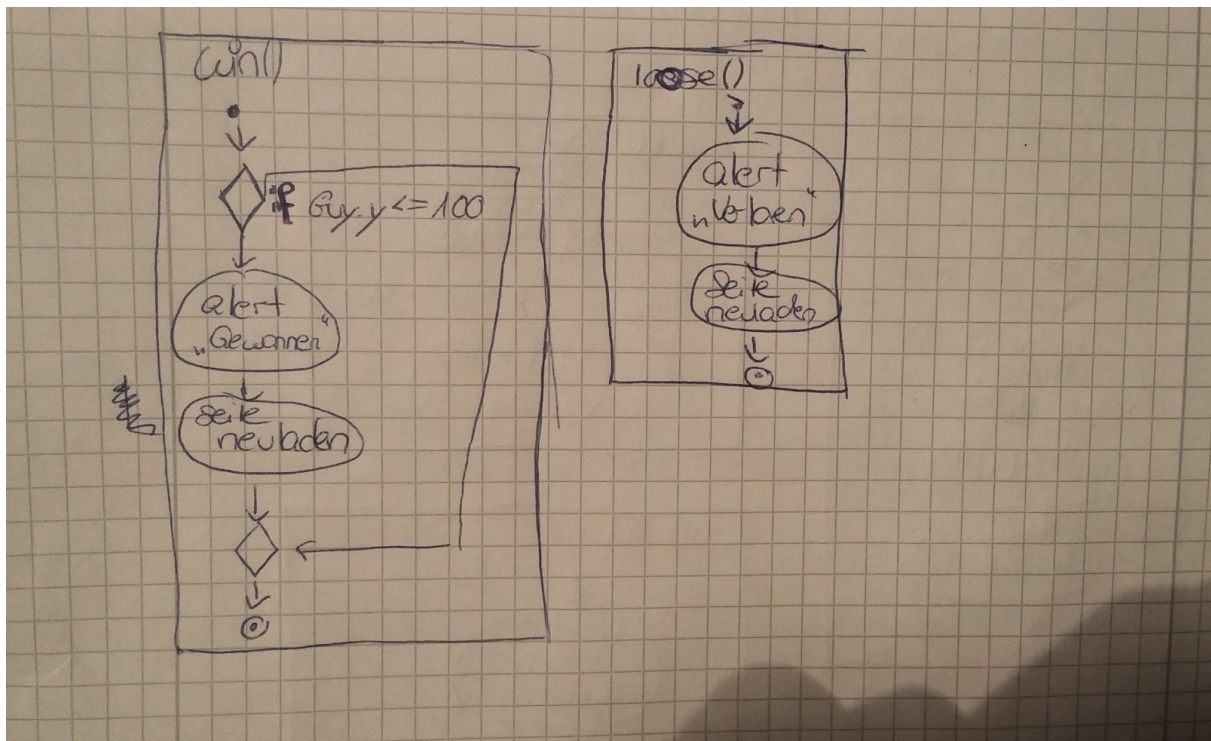
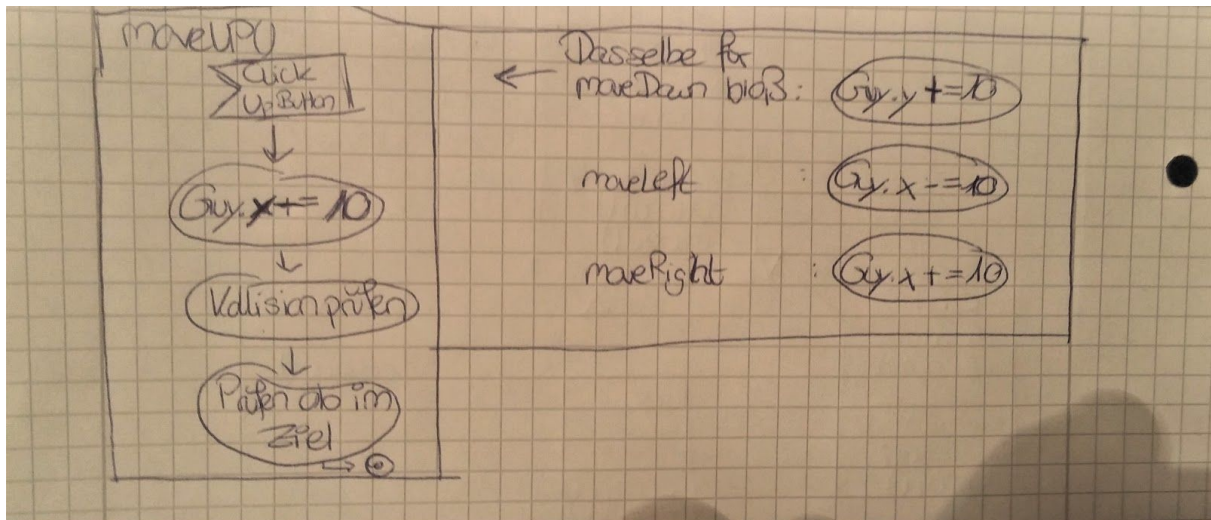
Auto : Game Over

Oberes Gras : Spiel gewonnen



Technische Analyse





collision()

