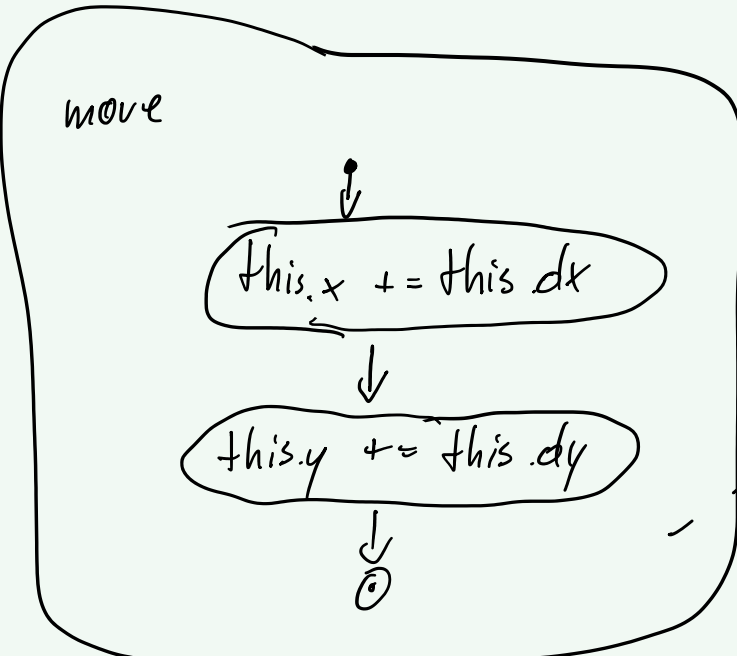
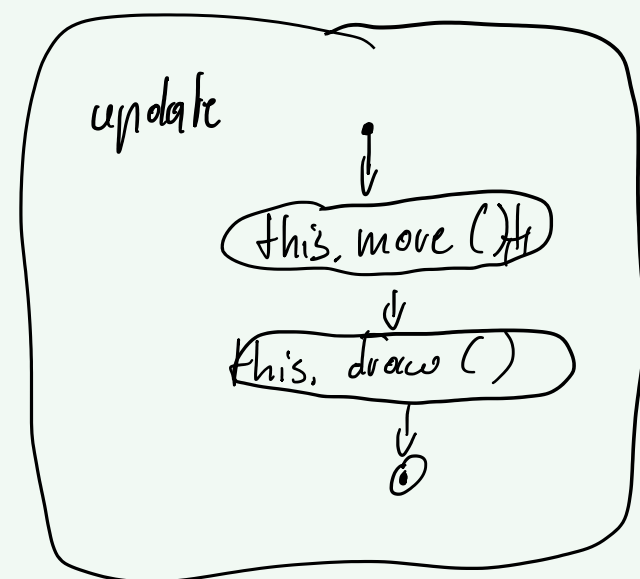


Klassendiagramme:
→ wir brauchen:
• Fish 1
• Fish 2
• Bubbles
• Algen

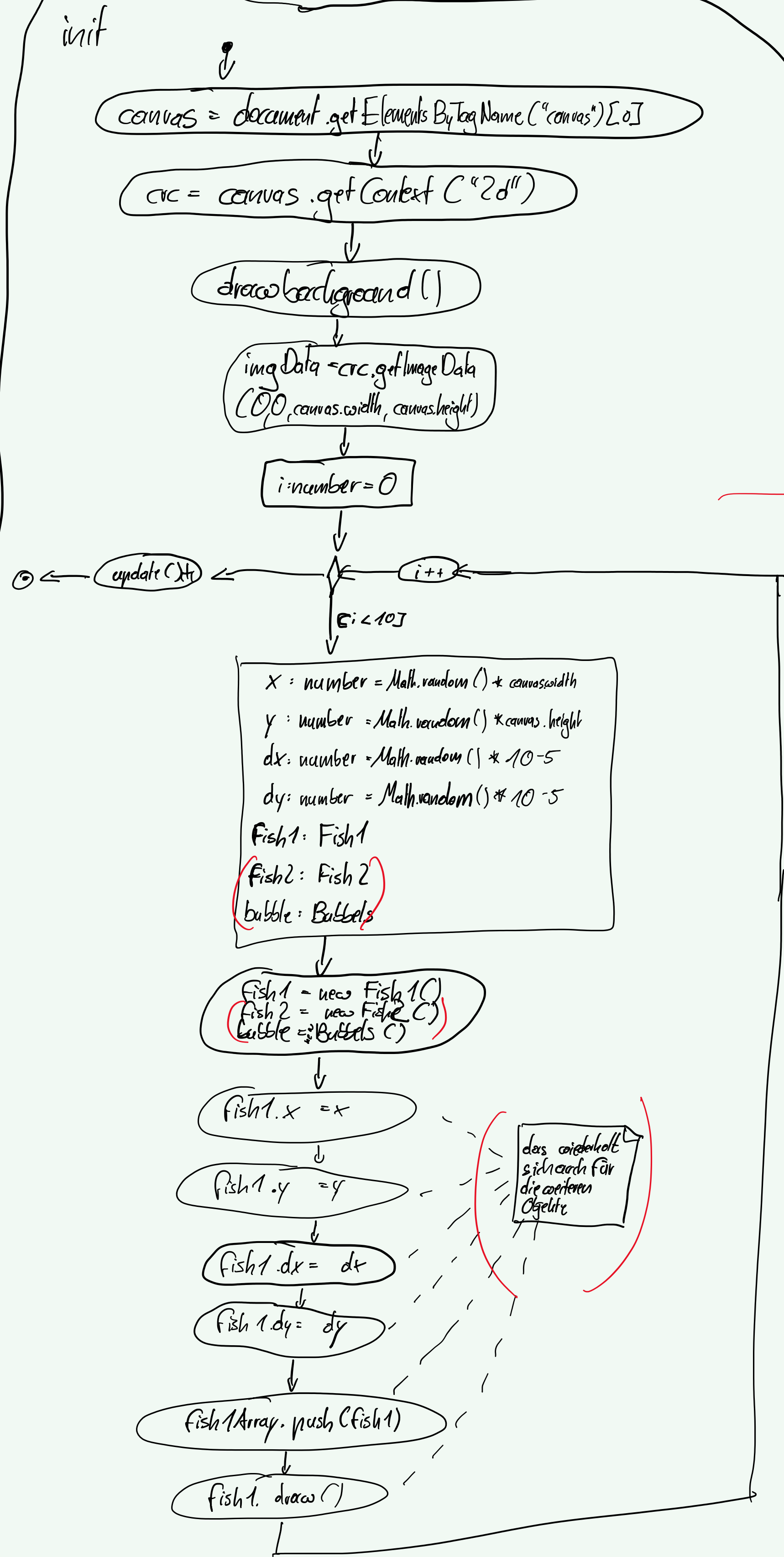
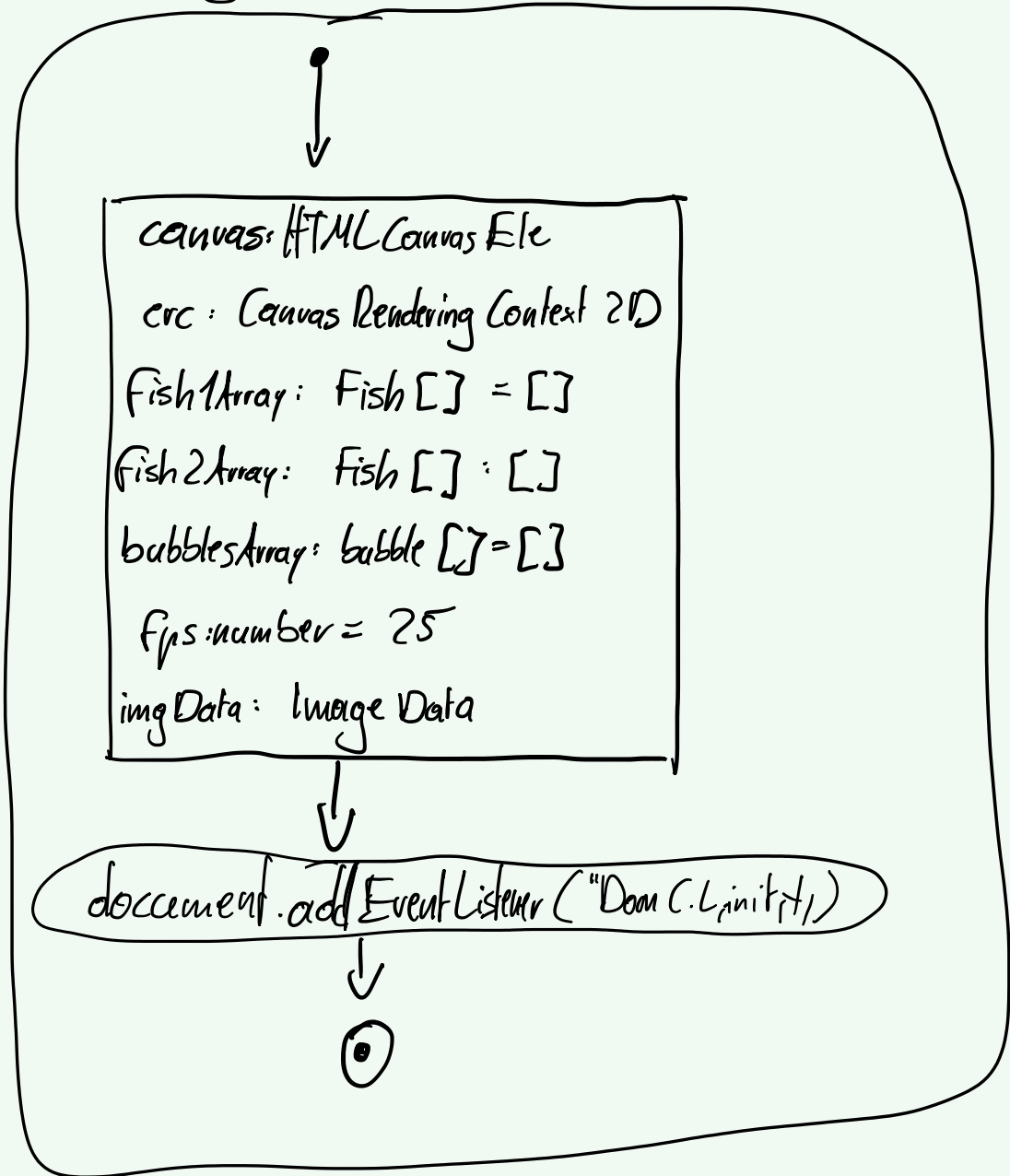
Fish 1	Fish 2	Bubbles
x: number y: number dx: number dy: number	x: number y: number dx: number dy: number	x: number y: number dx: number dy: number
update(): void move(): void draw(): void	update(): void move(): void draw(): void	update(): void move(): void draw(): void

in der Ice Cone.ts



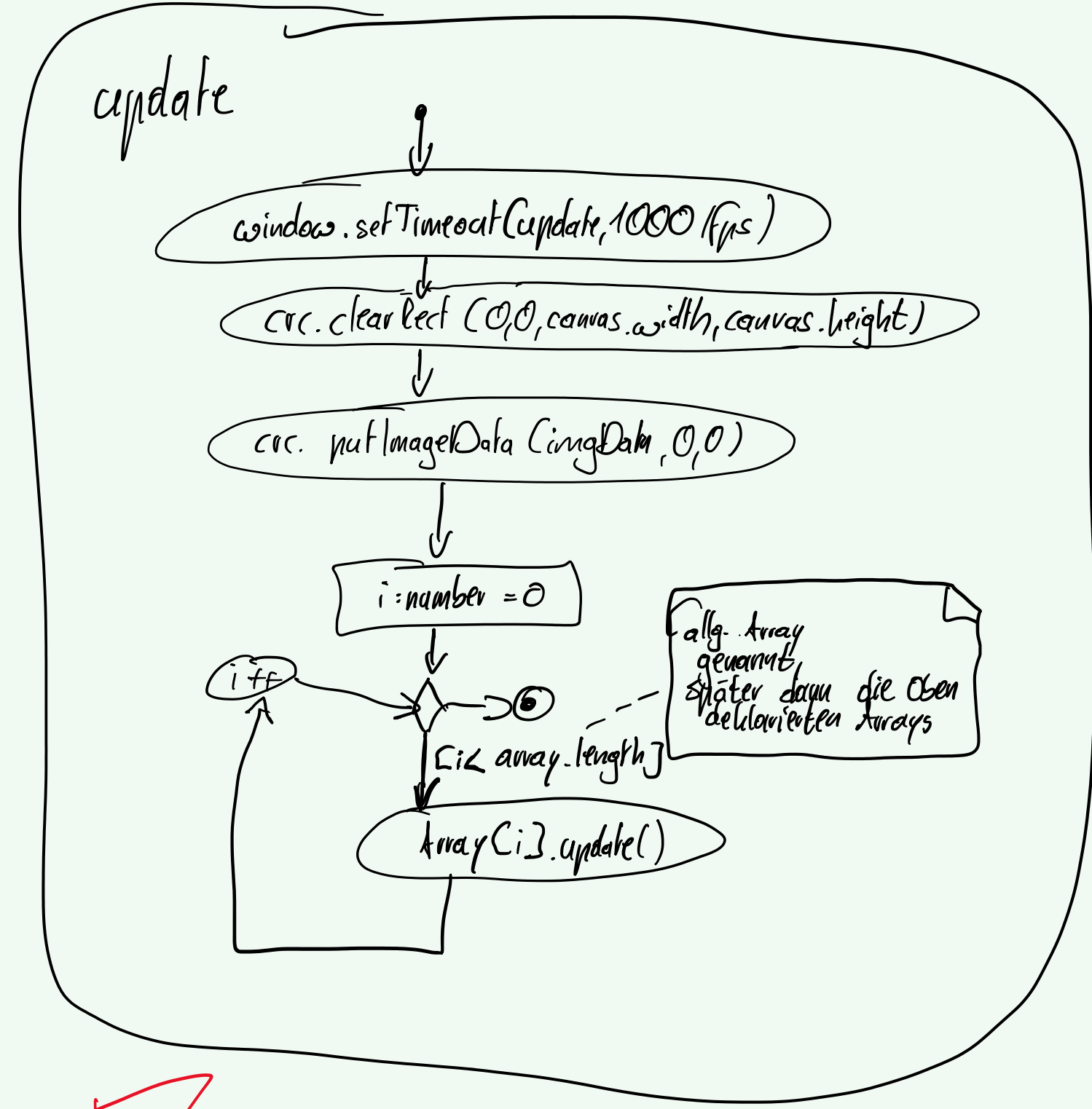
hier kommen dann noch if-Abfragen hin, die überprüfen ob sich das Objekt über den canvas Rand hinaus bewegt hat oder nicht

Algorithmdiagramme: in der canvas.ts



dieses enthält sich auch für die anderen Objekte

Dieser Part muss für jedes Objekt wiederholt werden



allg. Array genannt, später dann die oben definierten Arrays