

Funktionale Analyse:

Das Spiel besteht aus einer Biene, welche der Nutzer in y-Richtung steuern kann und Rohre, die sich in x-Richtung auf die Biene zubewegen und dann am linken Rand aus dem Canvas verschwinden. Die Rohre haben eine Lücke festgelegter Größe, die Position selbiger wird aber zufällig bestimmt. Punkte gibt es pro Sekunde die der Nutzer kollisionsfrei durch das Spiel steuert. Kollidiert der Nutzer mit dem oberen Spielfeldrand, wird die Biene ein Stück nach unten zurückversetzt. Kollidiert der Nutzer mit der Biene aber mit einem Rohr oder dem Boden, so ist das Spiel beendet und eine GameOver-Meldung erscheint.

Nutzerinteraktionen allgemein:

- Keine Interaktion Biene fliegt ein bisschen nach unten
- Start-Button Spiel startet
- Reload-Button Spiel wird neu geladen

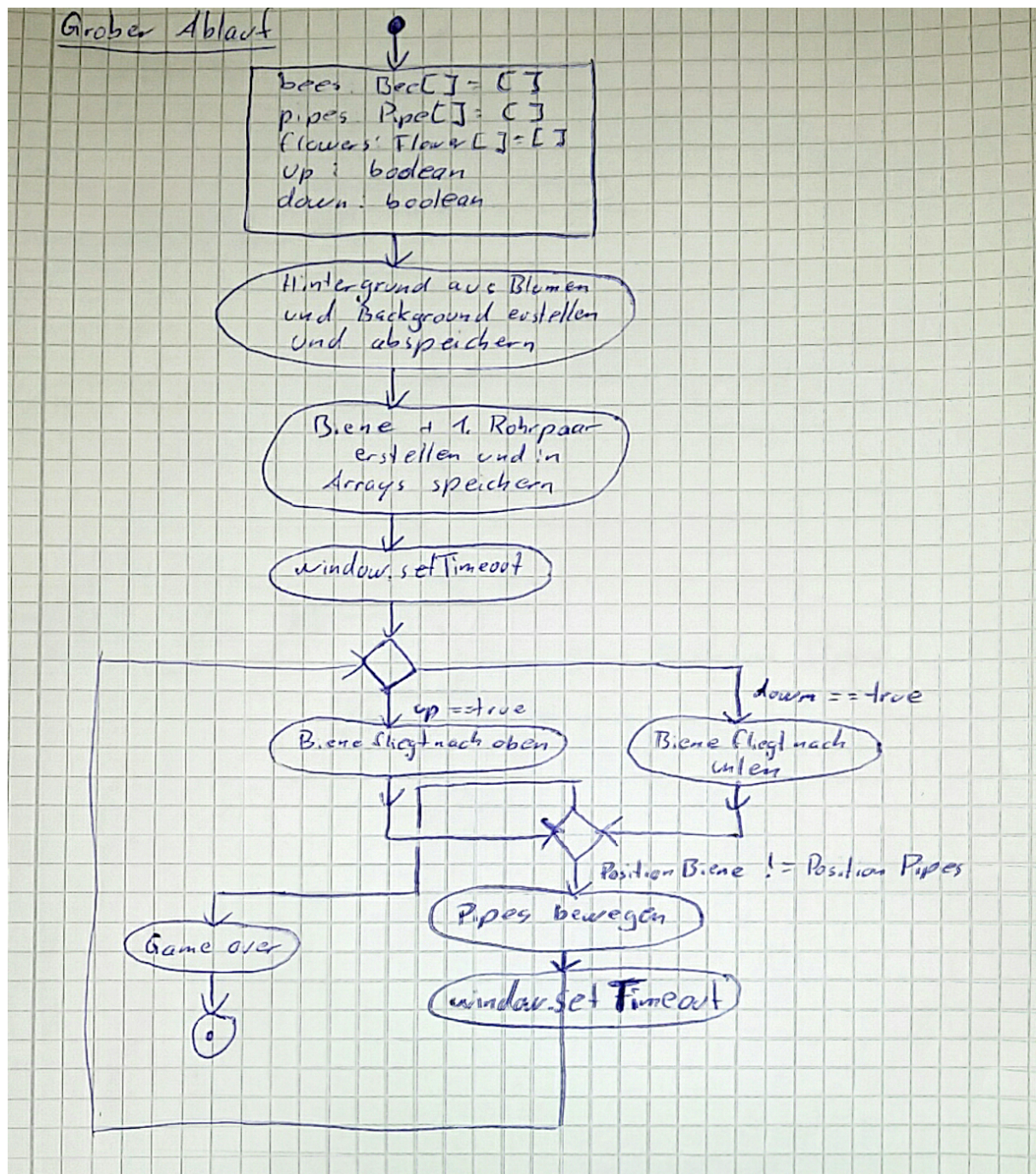
Nutzerinteraktionen Desktop:

- Pfeil-up: Biene fliegt nach oben
- Pfeil-down: Biene fliegt nach unten

Nutzerinteraktion Mobile:

- Button-up: Biene fliegt nach oben
- Button-down: Biene fliegt nach unten

Technische Analyse:



Biene Interaktion
+ Position Pipes

