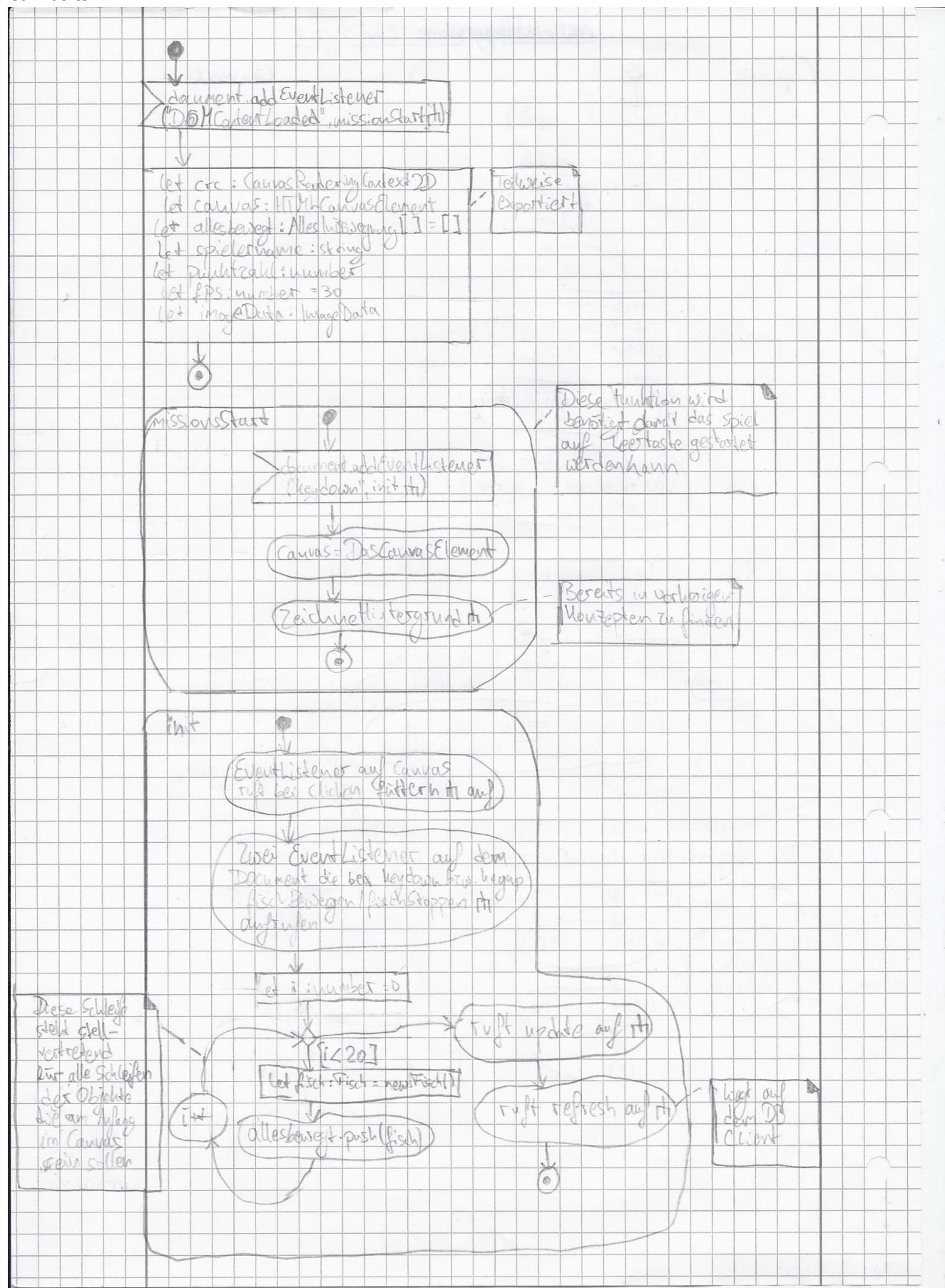
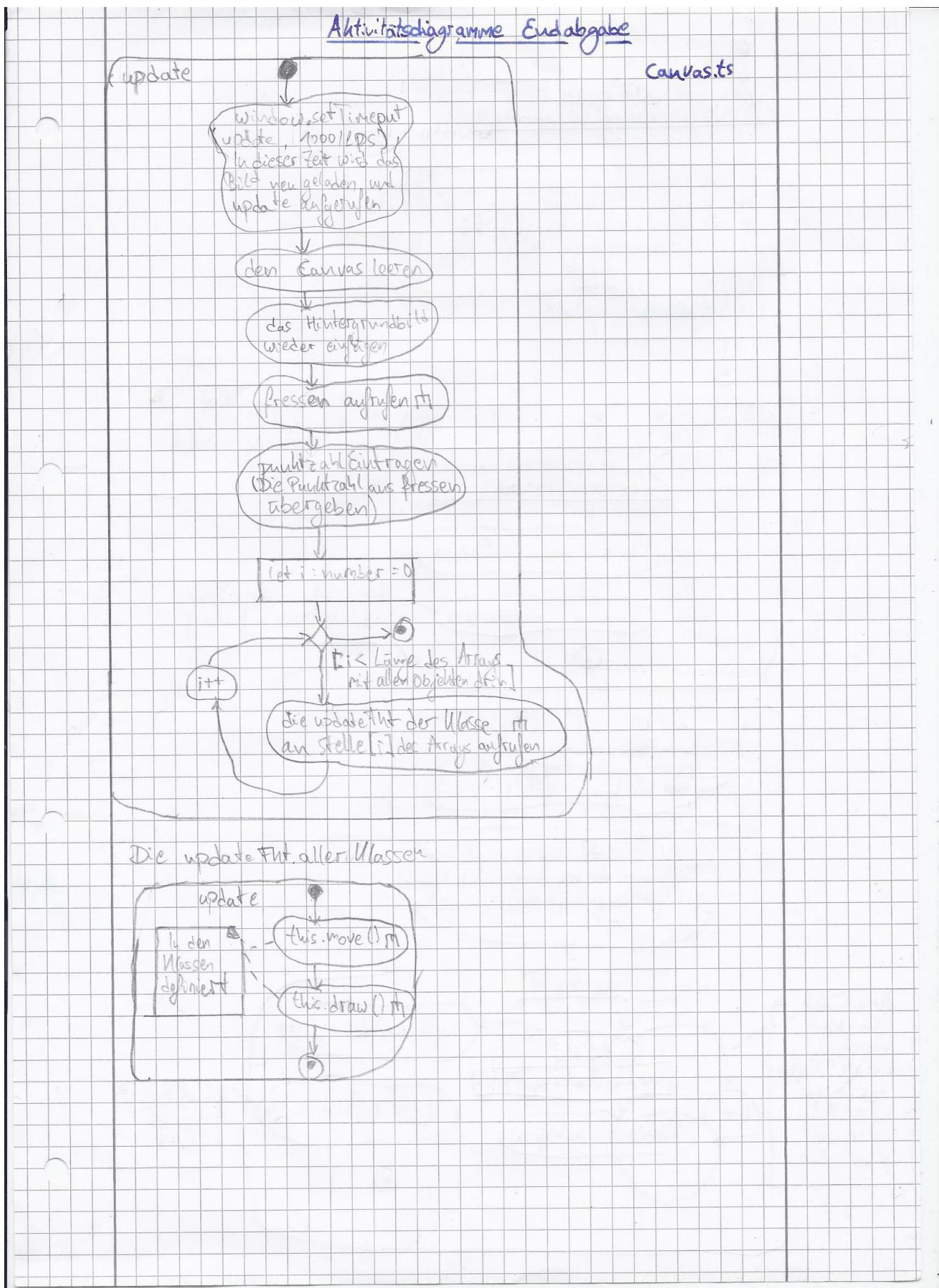


Aktivitätsdiagramme und Konzept zur Endabgabe Julian Schubert

Canvas.ts

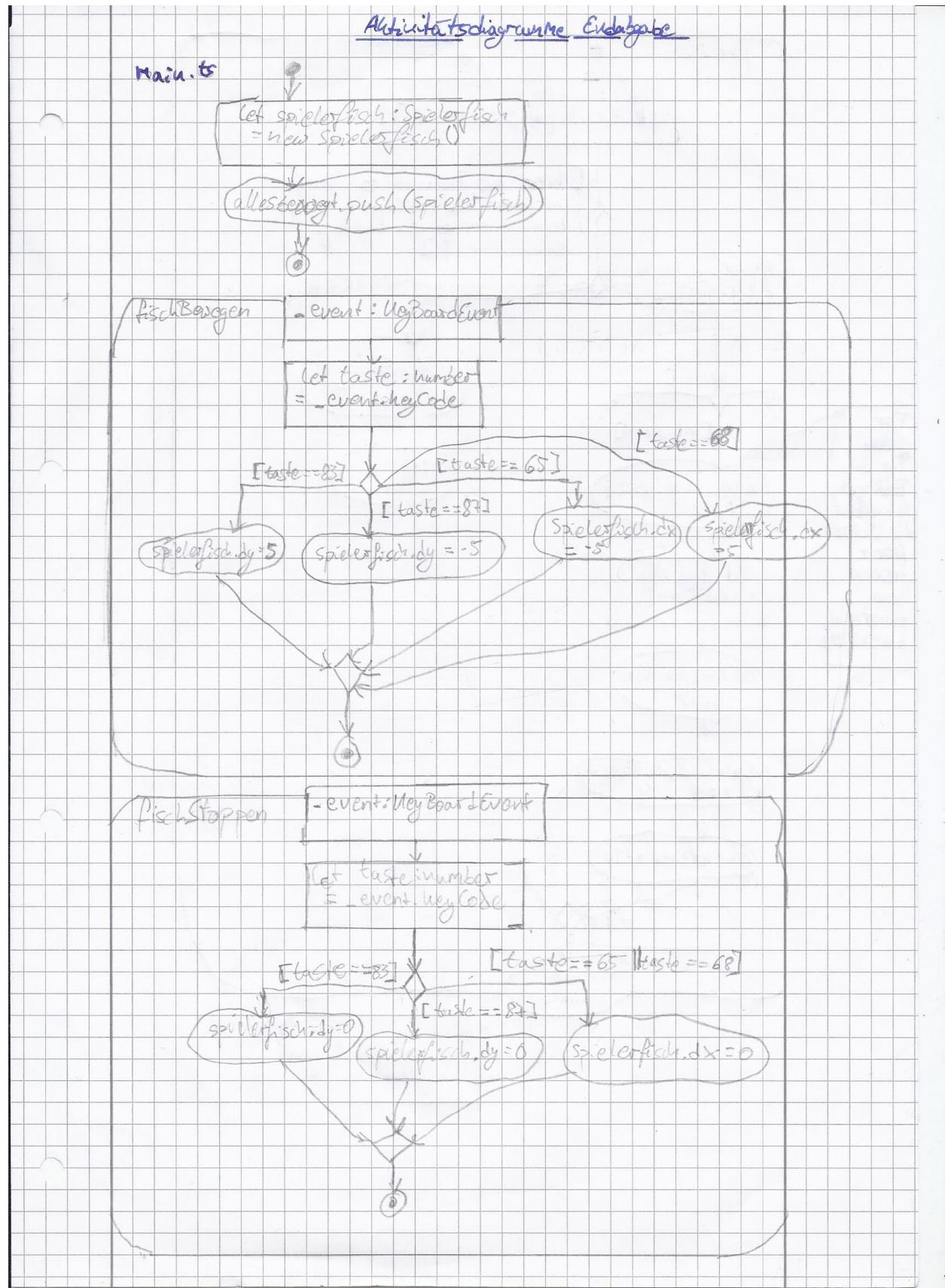


Aktivitätsdiagramme und Konzept zur Endabgabe Julian Schubert

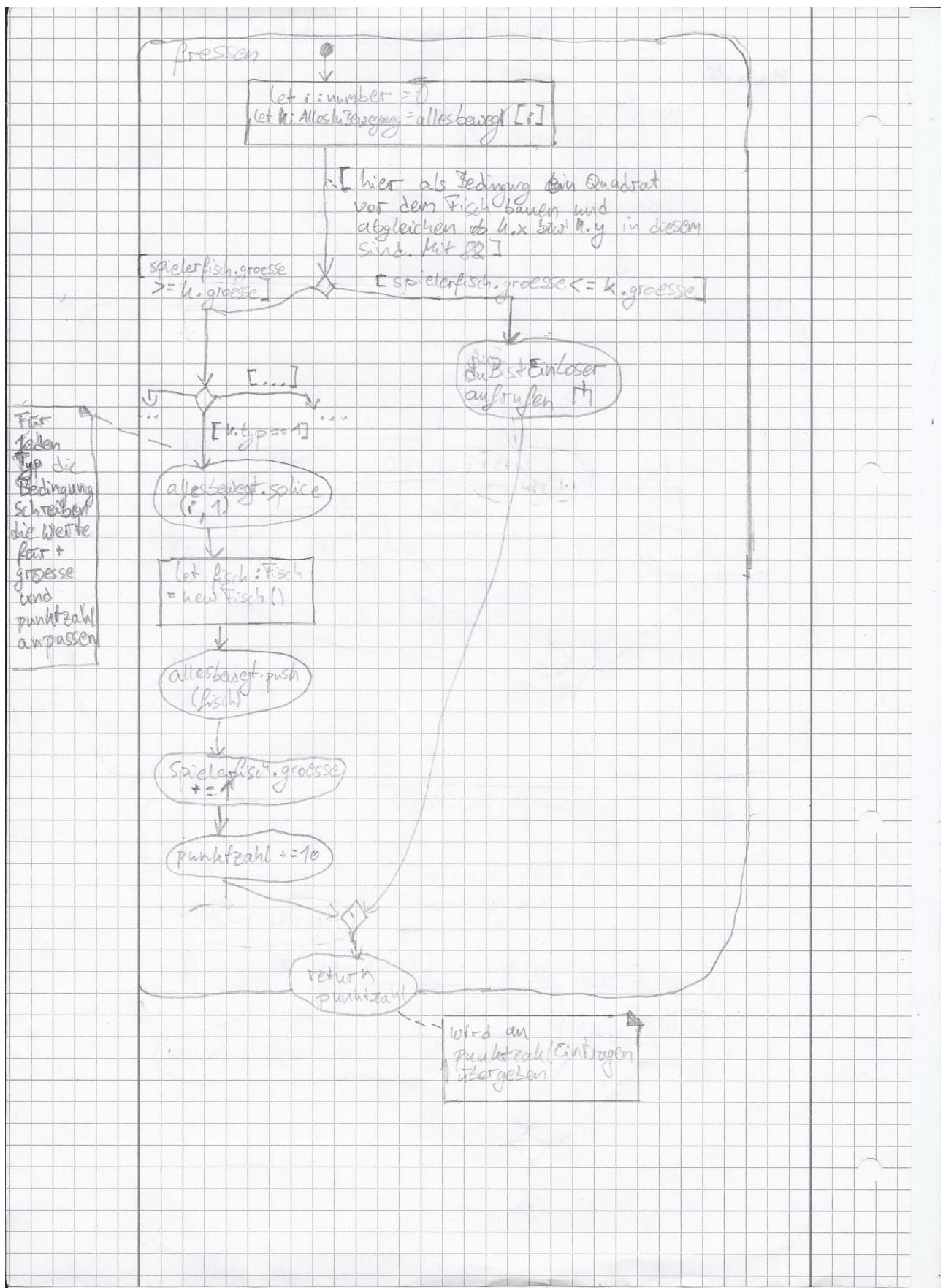


Aktivitätsdiagramme und Konzept zur Endabgabe Julian Schubert

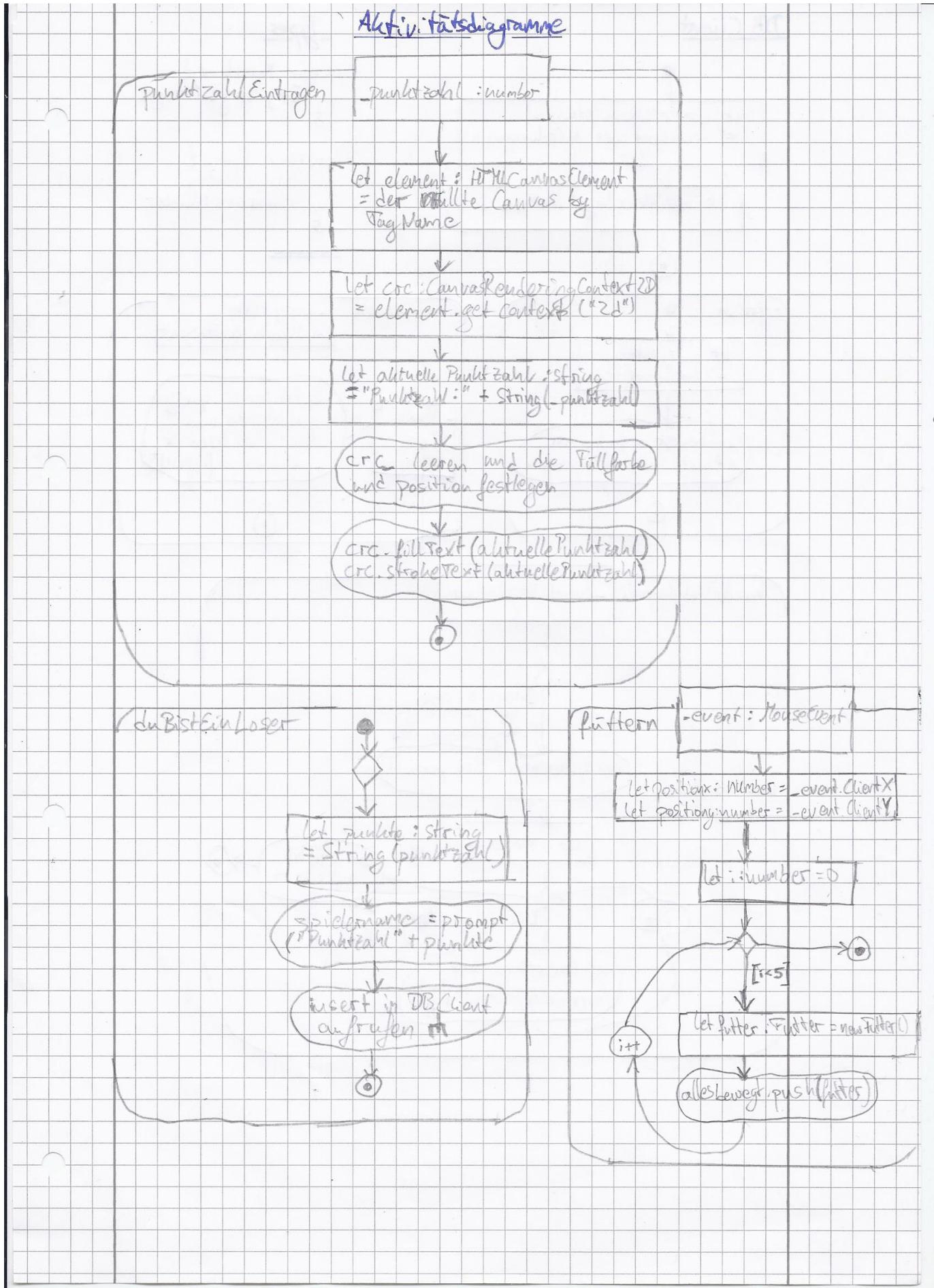
Main.ts



Aktivitätsdiagramme und Konzept zur Endabgabe Julian Schubert

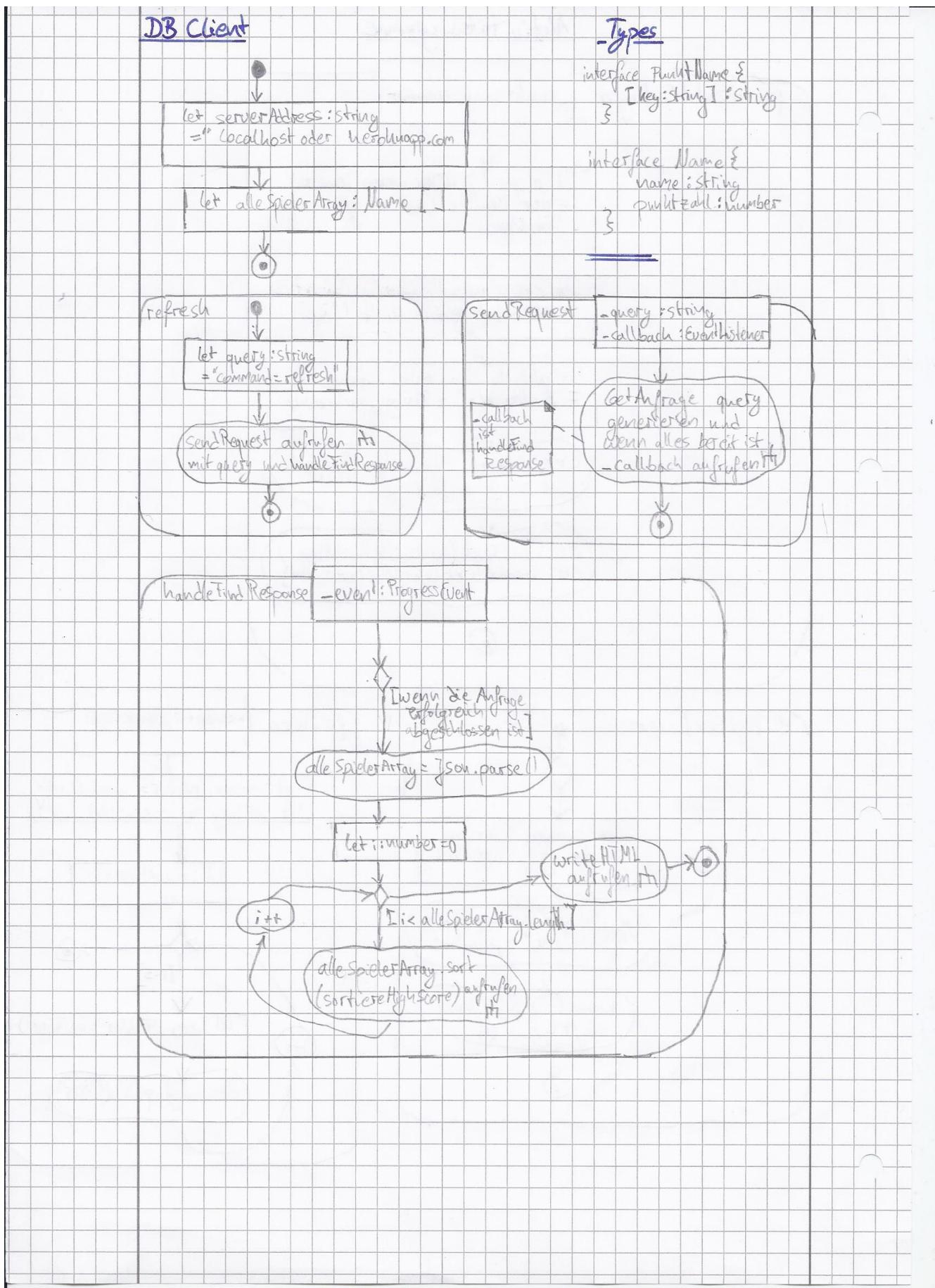


Aktivitätsdiagramme und Konzept zur Endabgabe Julian Schubert

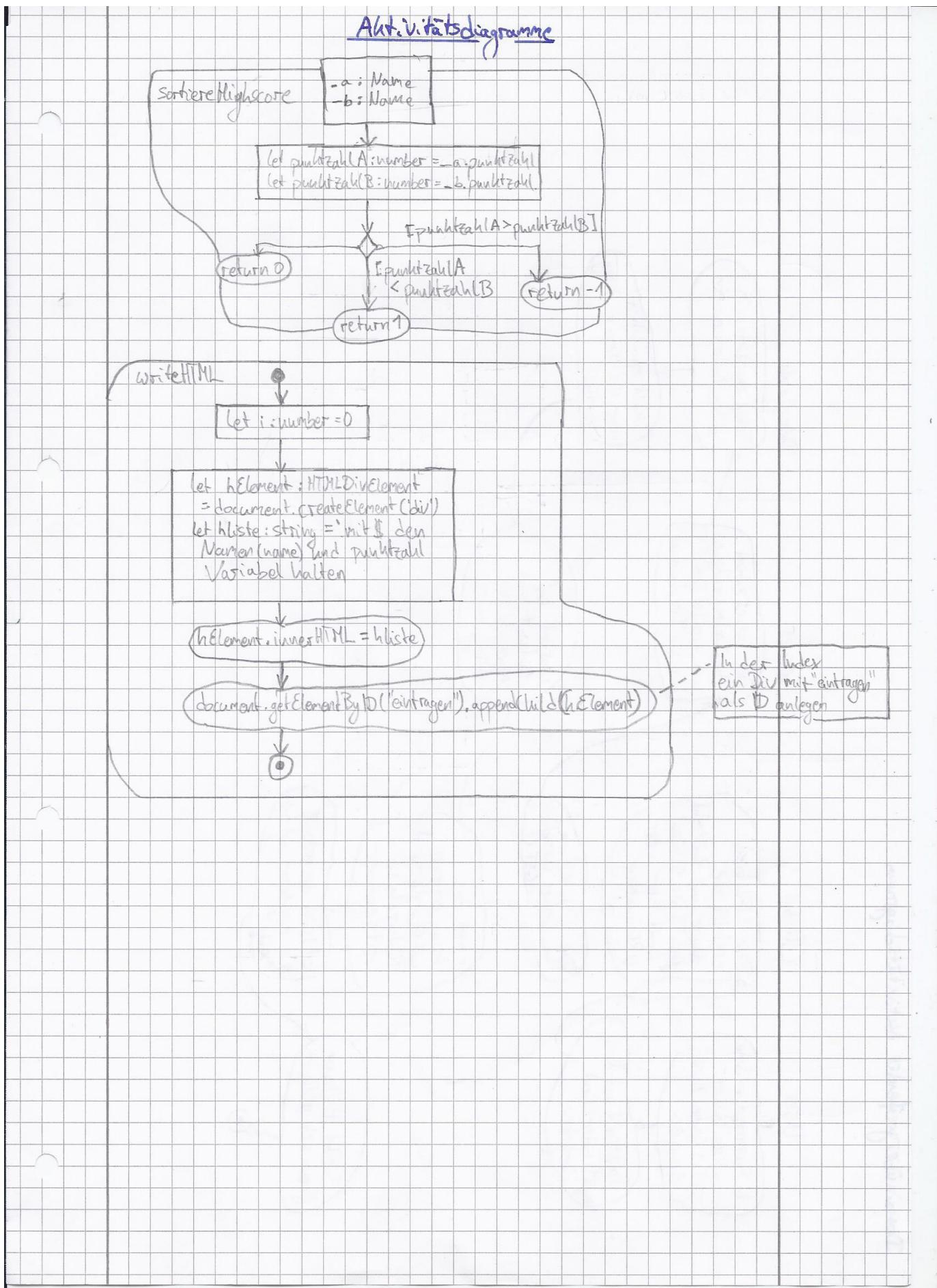


Aktivitätsdiagramme und Konzept zur Endabgabe Julian Schubert

DBClient.ts und Types.ts

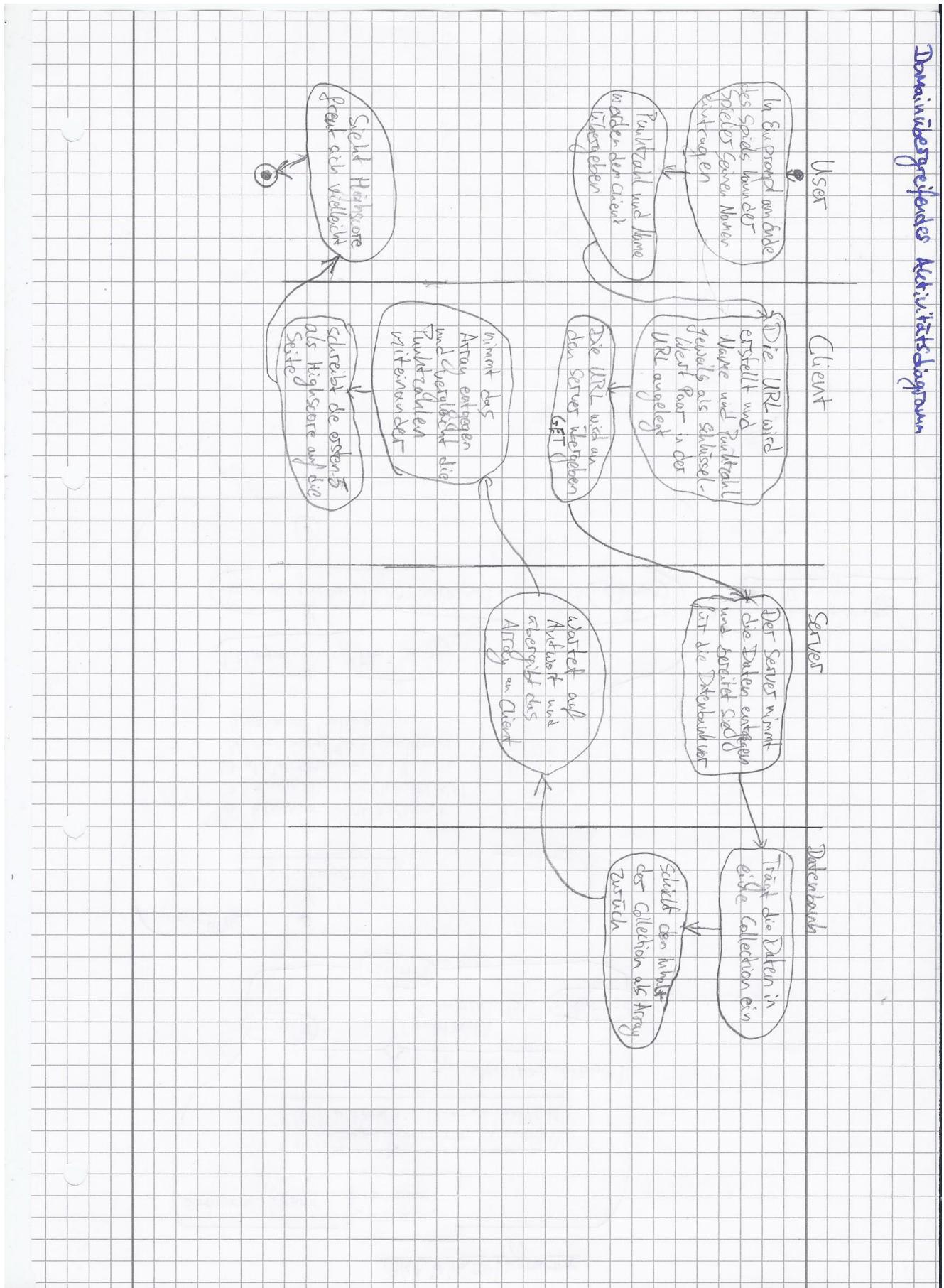


Aktivitätsdiagramme und Konzept zur Endabgabe Julian Schubert



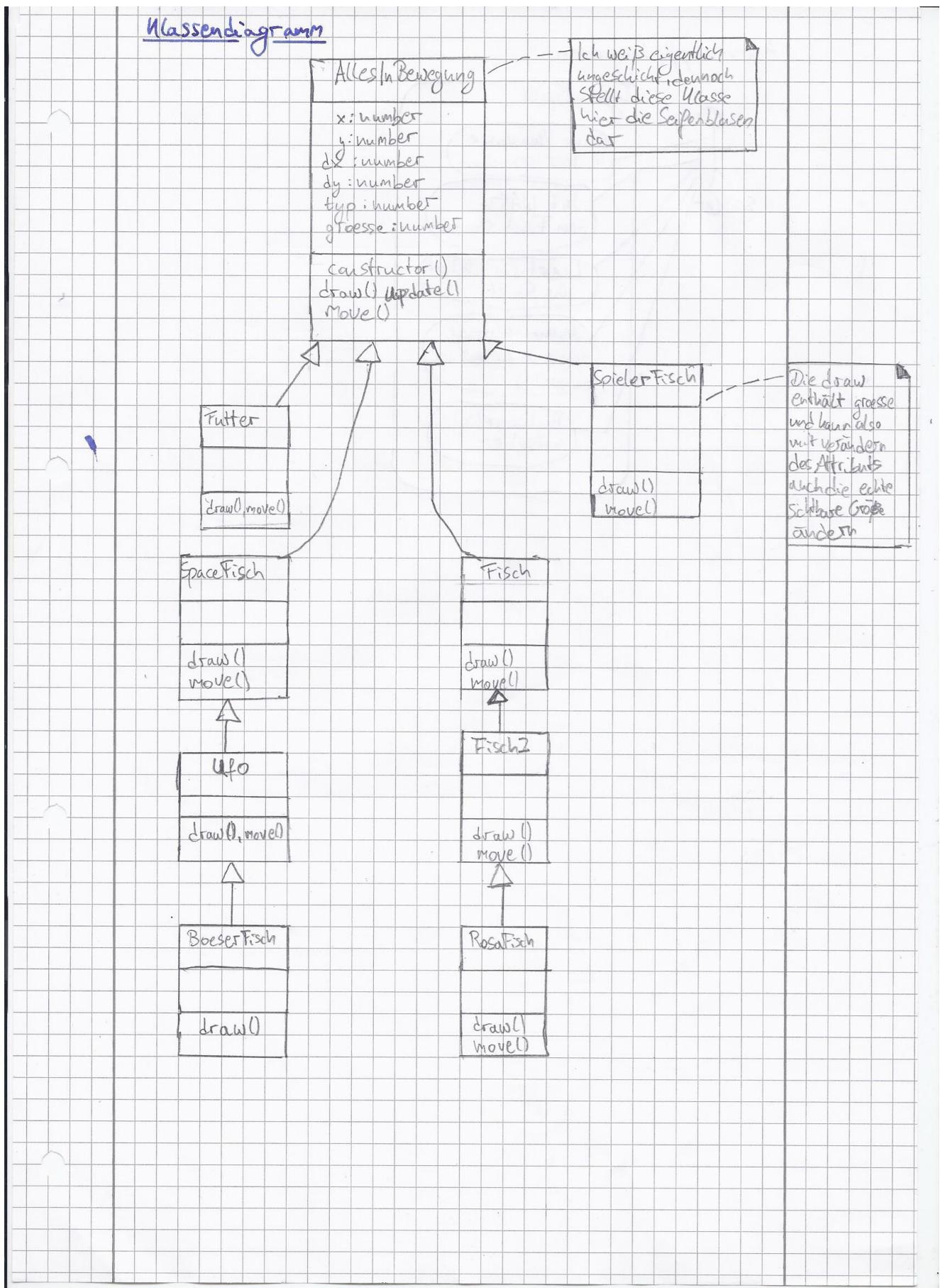
Aktivitätsdiagramme und Konzept zur Endabgabe Julian Schubert

Domainübergreifendes Aktivitätsdiagramm



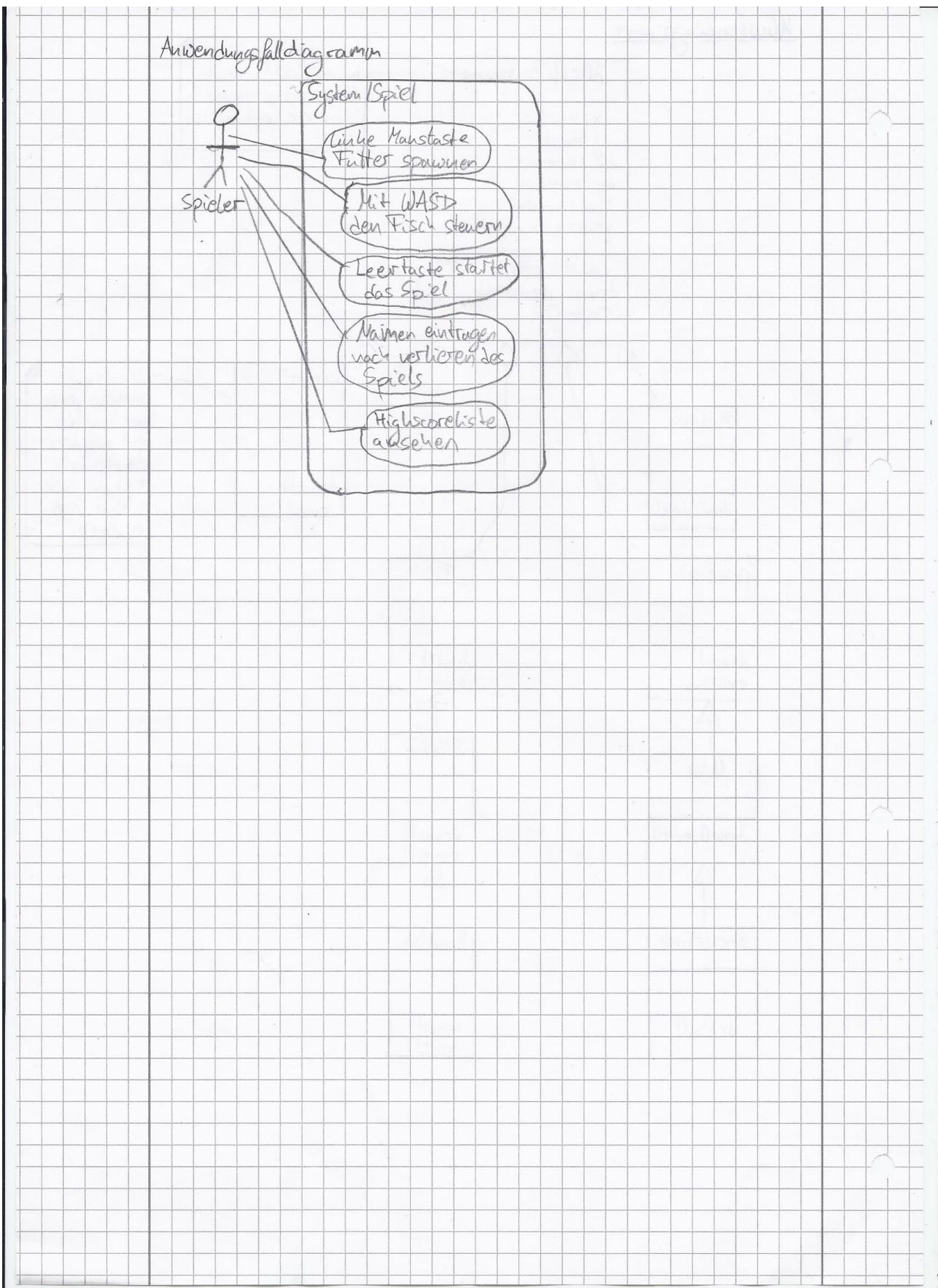
Aktivitätsdiagramme und Konzept zur Endabgabe Julian Schubert

Klassendiagramm



Aktivitätsdiagramme und Konzept zur Endabgabe Julian Schubert

Anwendungsfalldiagramm



Aktivitätsdiagramme und Konzept zur Endabgabe Julian Schubert

Vorüberlegungen

EIA Endabgabe Konzept

- Aufgabe :**
- kleiner Fisch frisst bzw. wird gefressen (Game Over)
 - weitere Lebewesen in der Unterwasserwelt
 - Punkte anzeigen + System
 - versch. Aktionen bringen auch Punkte
 - Cloudbasierte Highscore Liste vor und während des Spielrunden einsehbar

Steuerung: WASD oder über Mouse?

Startfisch/Spielerfisch:

- auffällig gestaltet, und mit Größenangaben kann es führen
- die variabel sind, bsp Radius Kopf schwimmen? ist A belastet?
- beim Fressen eine bestimmte Anzahl auf die Werte addieren
- abgeleitet von Alles in Bewegung Klasse

Gegner:

- ent. zwei verschiedene Größen pro Gegner
- farblich auffällig
- die Gegner sollten nach kommen, bzw maximal/mindest Anzahl nicht unterschreiten
- alle Fische bleiben im Canvas? Oder schwimmen Sie raus?

Angerichtet?



Punkte:

- Was bzw. Wie viel habe ich gefressen, also Standardwert auf Gesamtpunktzahl pro gefressenen Objekt
- Bonus Quelle? als Aktion - siehe Mariostern!

Endbildschirm: Game Over Alert
2 Buttons (Neustart, Bestenliste anfragen)

einfliegen in Highscore

Futter
Schwimmend!

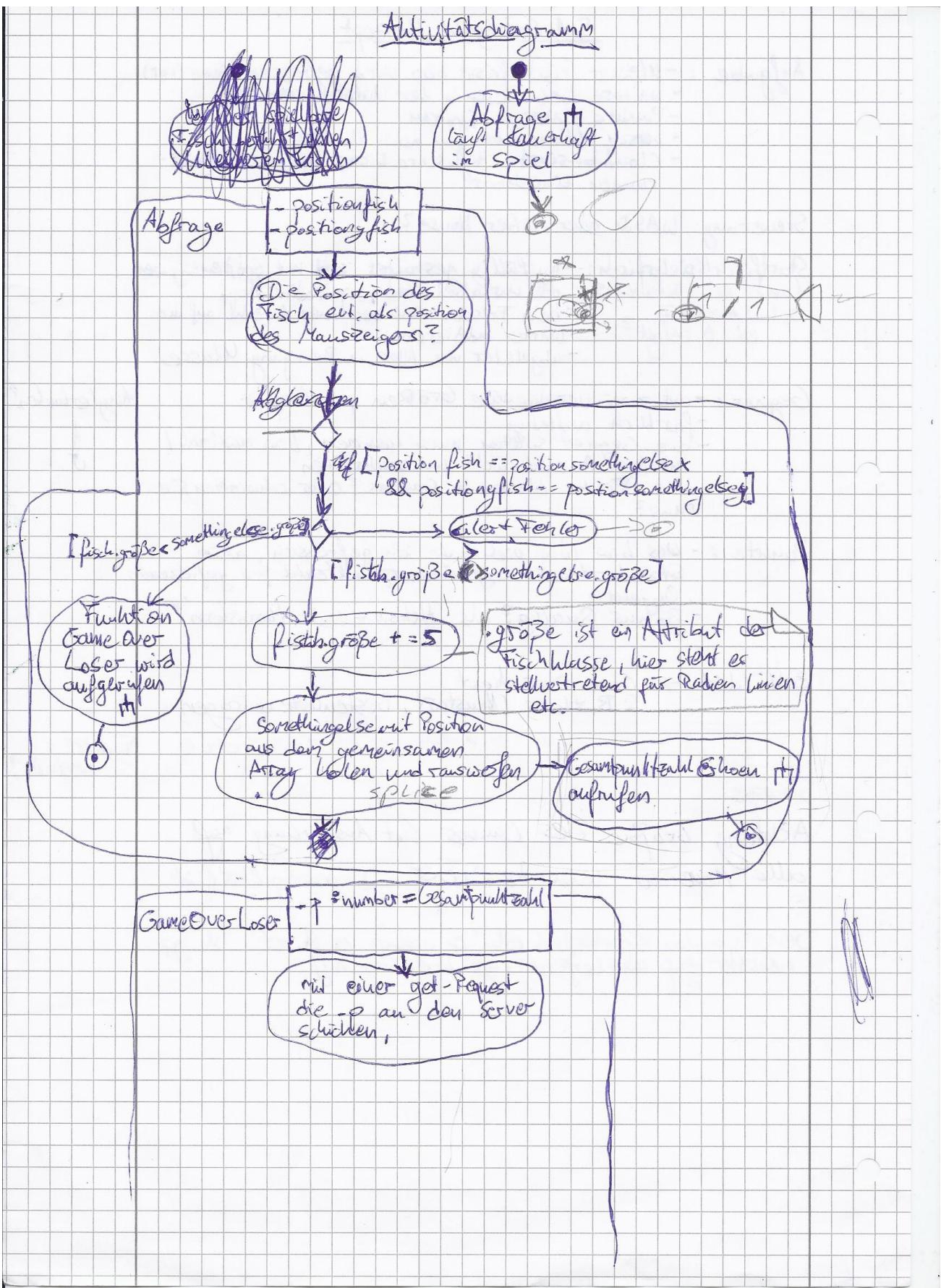
Skizze

Achtung Größe des Canvas hat Auswirkung auf alle MoveTo und den Text und den Spielerfisch.

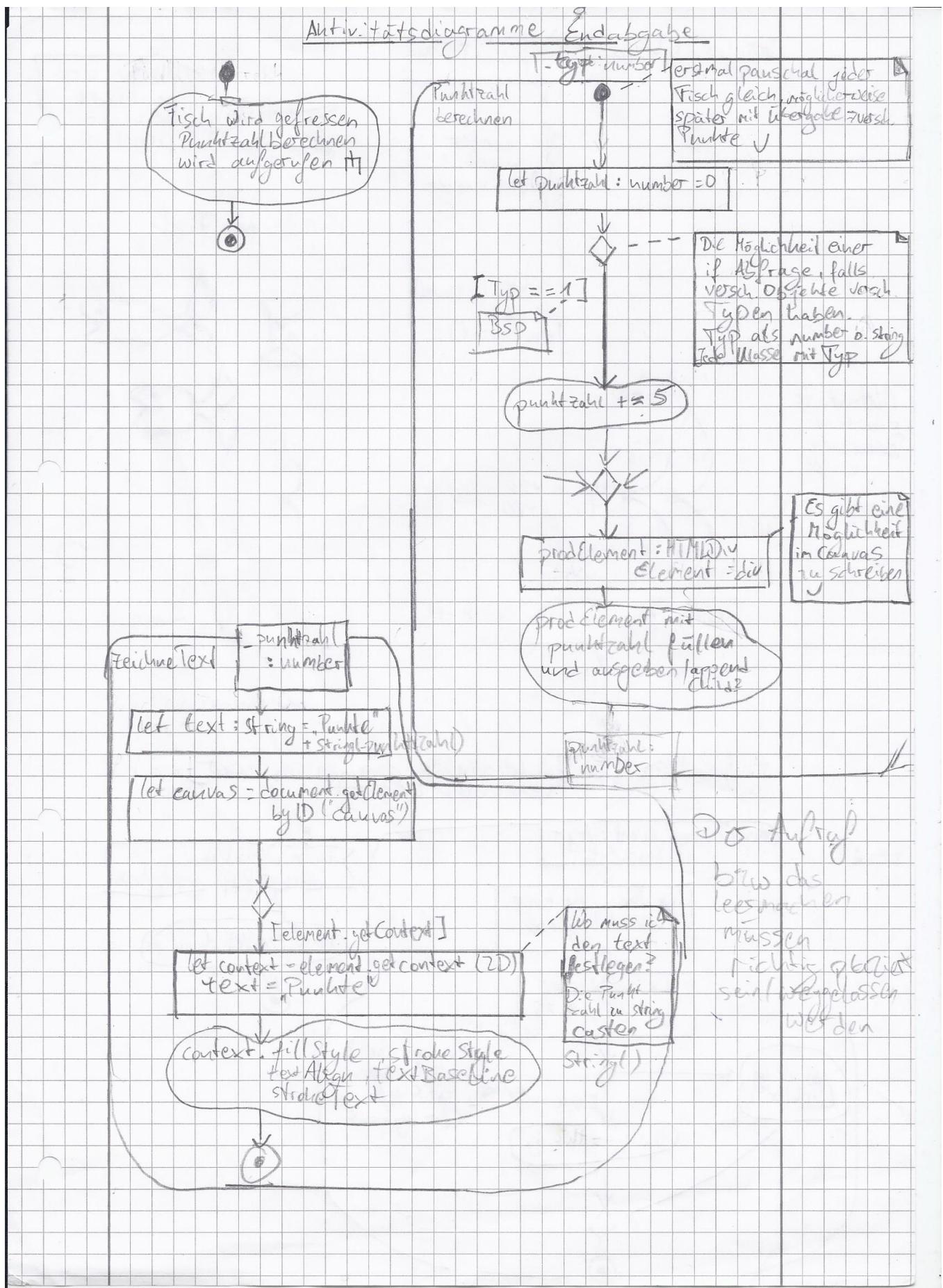
Den Typ von Spielerfisch erhalten, wenn er frisst! Ist Typ kleiner Typ Spielerfisch ruft frischen auf.

Aktivitätsdiagramme und Konzept zur Endabgabe Julian Schubert

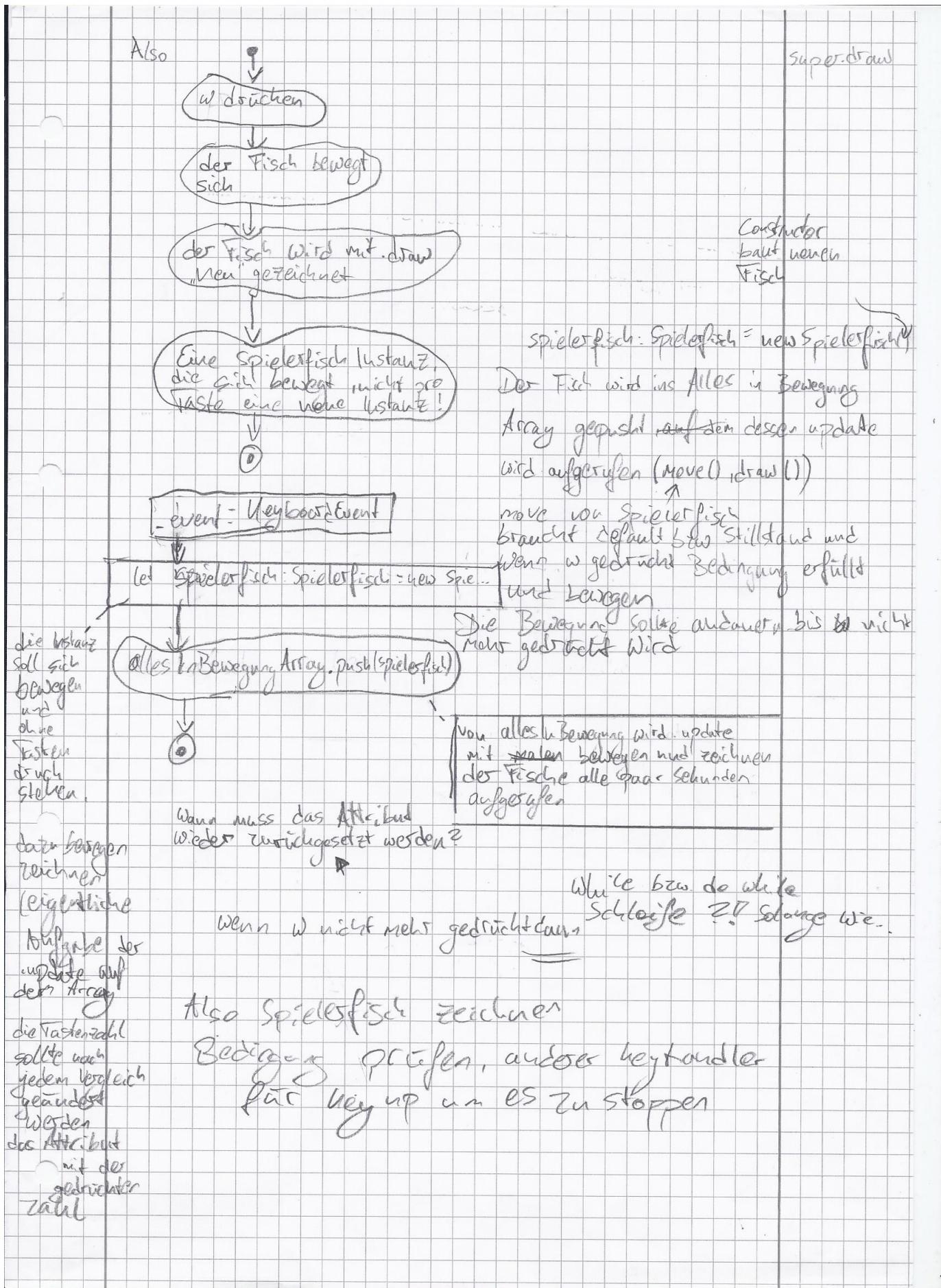
Erste Aktivitätsdiagrammideen



Aktivitätsdiagramme und Konzept zur Endabgabe Julian Schubert

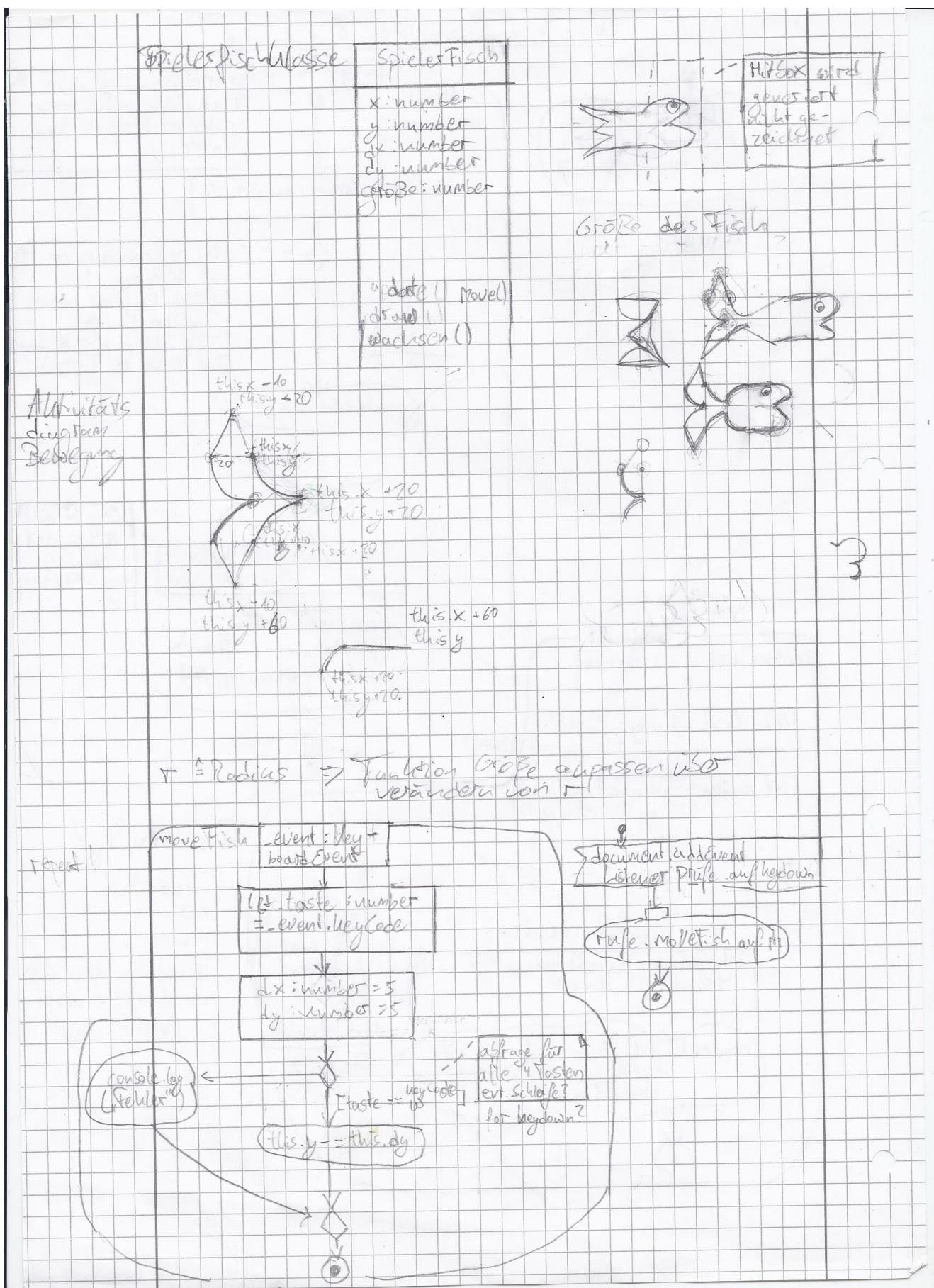


Aktivitätsdiagramme und Konzept zur Endabgabe Julian Schubert



Aktivitätsdiagramme und Konzept zur Endabgabe Julian Schubert

Skizzen zu Fischen



Aktivitätsdiagramme und Konzept zur Endabgabe Julian Schubert

