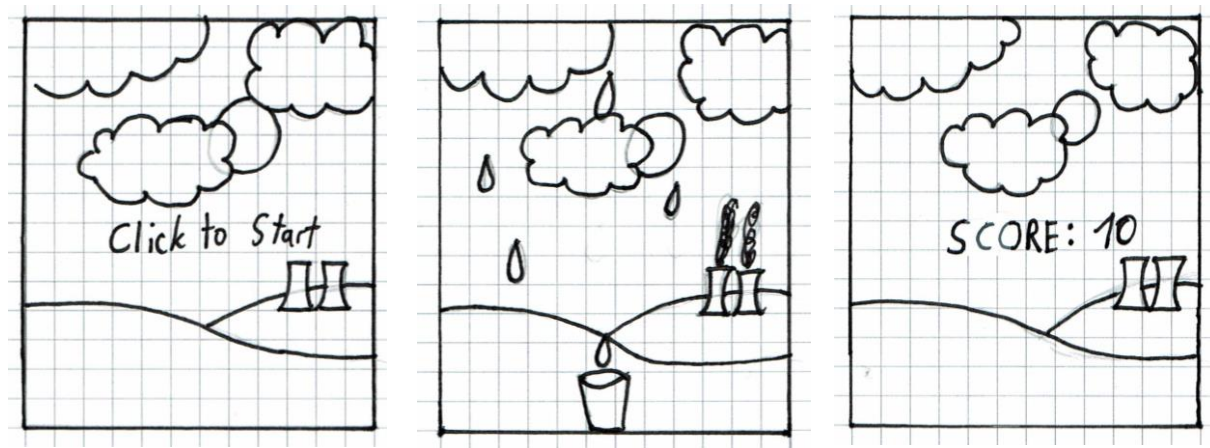


Konzept

Funktionale Analyse

Aufbau des Spiels:

- Canvas als Basis
- Startscreen als Aufgangspunkt des Spiels
- Hintergrund mit Landschaft und Atomkraftwerk
- (saure) Regentropfen als einzufangende Objekte
- Eimer als Objekt zum Einfangen der Tropfen
- Counter zum Zählen des Scores
- Blumen zum Darstellen der verbleibenden Leben
- Endscreen zum Darstellen des Endscores und Win/Loss



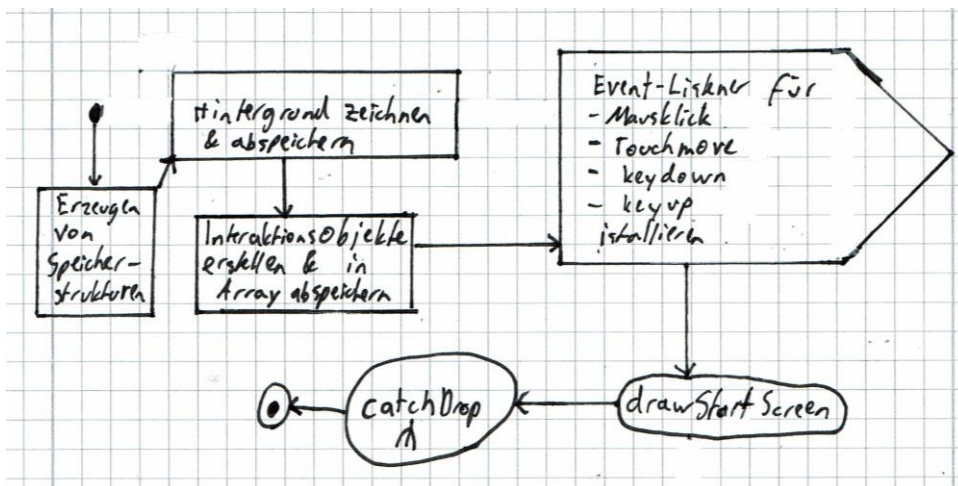
Ablauf des Spiels:

- Der Nutzer öffnet die Webseite und sieht den Startscreen
- Er wird dazu aufgefordert die grünen Tropfen einzusammeln und das Spiel durch einen Klick zu starten
- Wie aufgefordert klickt er auf den Canvas und das Spiel startet
- Nutzer sieht verschiedene Regentropfen fallen und einen Eimer, welchen er steuern kann, sowohl einen Score als auch 3 Blumen, welche die Leben darstellen
- Nutzer versucht mit dem Eimer die Tropfen einzufangen
 - Bei grünen Tropfen erhöht sich der Score
 - Bei blauen Tropfen vermindert sich der Score
 - Wenn der Nutzer einen grünen Tropfen auf den Boden lässt, verschwindet eine Blume
- Wenn Nutzer alle 3 Leben verloren hat, sieht er den Endscreen mit seinem Endscore und der Information ob er gewonnen oder verloren hat, des Weiteren wird er drauf hingewiesen, dass er Klicken muss, wenn er das Spiel erneut starten möchte

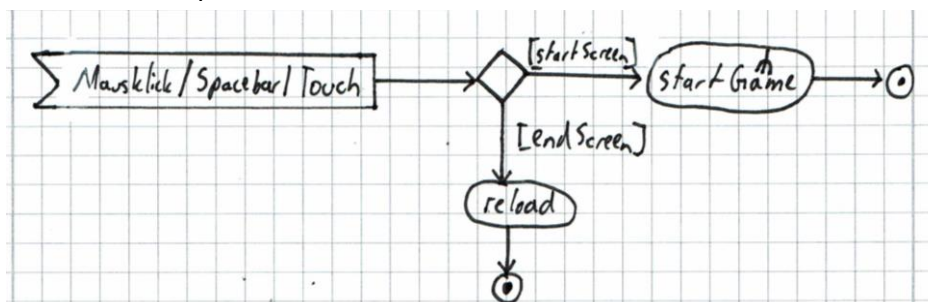
NUTZERINTERAKTION	REAKTION DES SYSTEMS
LEERTASTE / MAUSKLIK	Spielstart, erneut Laden
LINKE PFEILTASTE	Eimer bewegt sich nach links
RECHTE PFEILTASTE	Eimer bewegt sich nach rechts

Technische Analyse

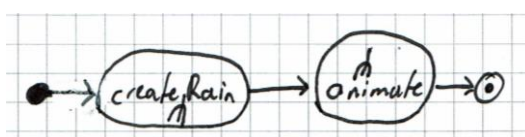
Init-Funktion



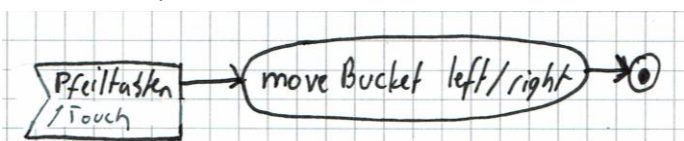
Mausclick / Spacebar / Touch-Handler



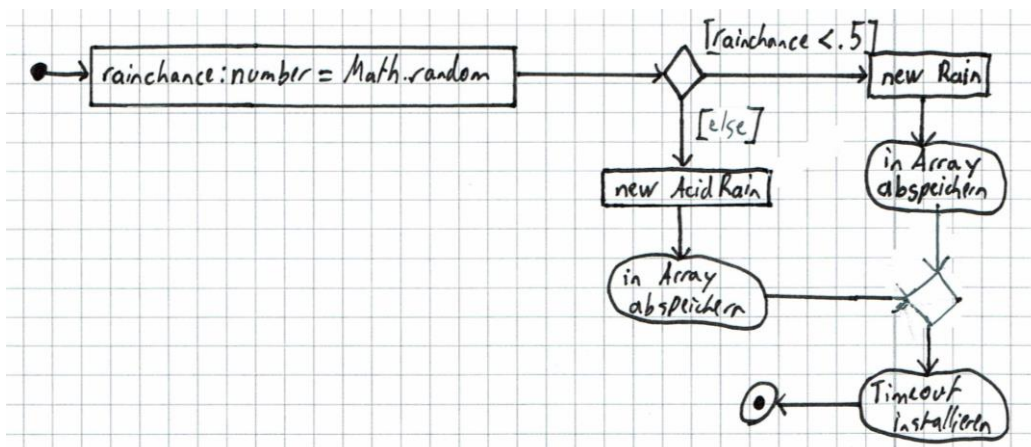
startGame-Funktion



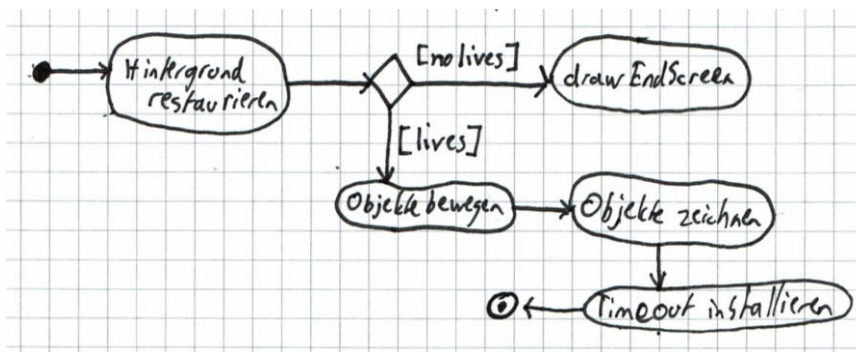
Pfeiltasten / Touch-Handler



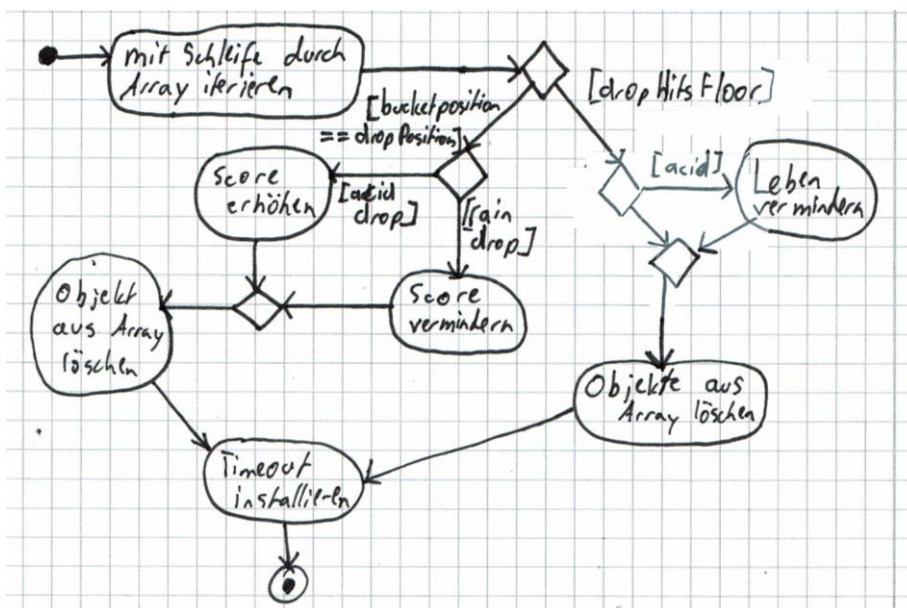
createRain-Funktion



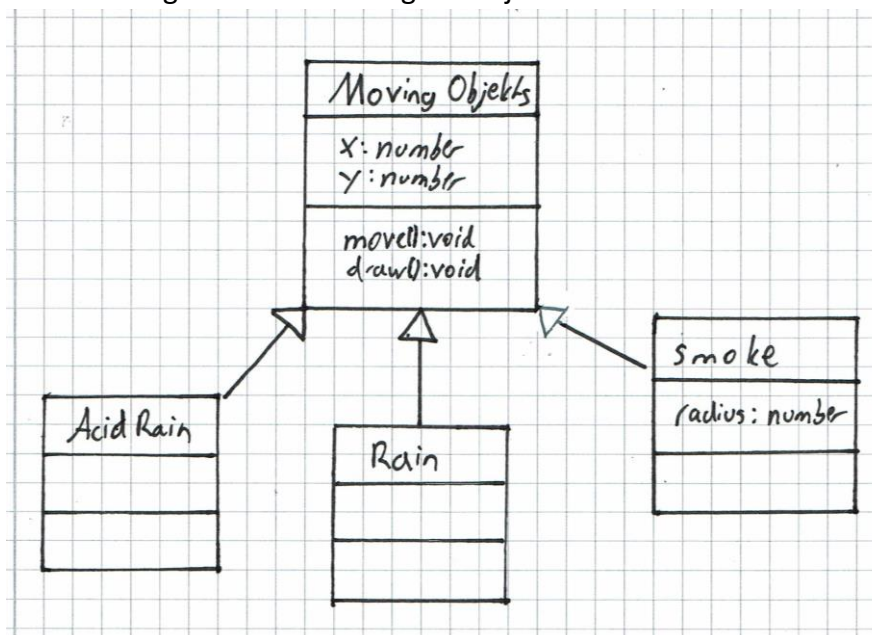
animate-Funktion



catchDrop-Funktion



Klassendiagramme der bewegten Objekte



Klassendiagramme

