

# EIA 2 – Abschlussaufgabe

## Funktionale Analyse

Der Spieler steuert einen weißen Block mit den Pfeiltasten und muss grauen Blöcken ausweichen. Die grauen Blöcke bewegen sich und können an einer zufälligen Position erscheinen und auch wieder verschwinden.

Pro Sekunde erhält der Spieler einen Punkt. Außerdem kann der Spieler grüne Blöcke einsammeln, die Bonuspunkte geben.

Die grünen Blöcke erscheinen (ebenso wie die grauen) an zufälligen Positionen.

Auf mobilen Geräten wird der weiße Spielerblock mit digitalen Buttons gesteuert.

Kollidiert der Spieler mit einem grauen Block, ist das Spiel beendet.

## Anleitung Installation

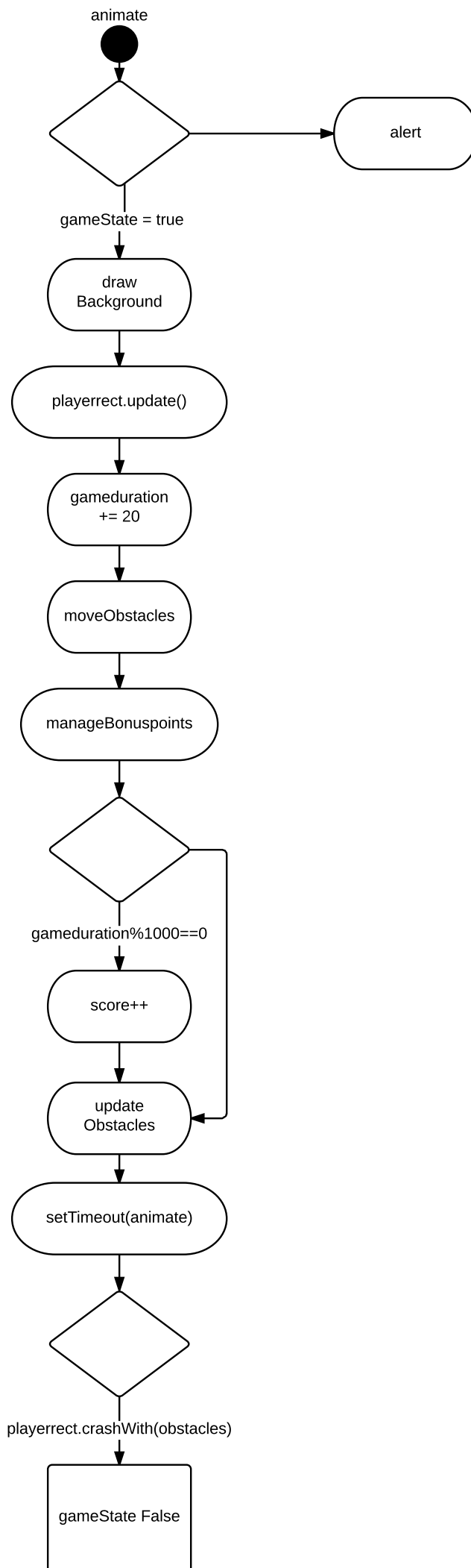
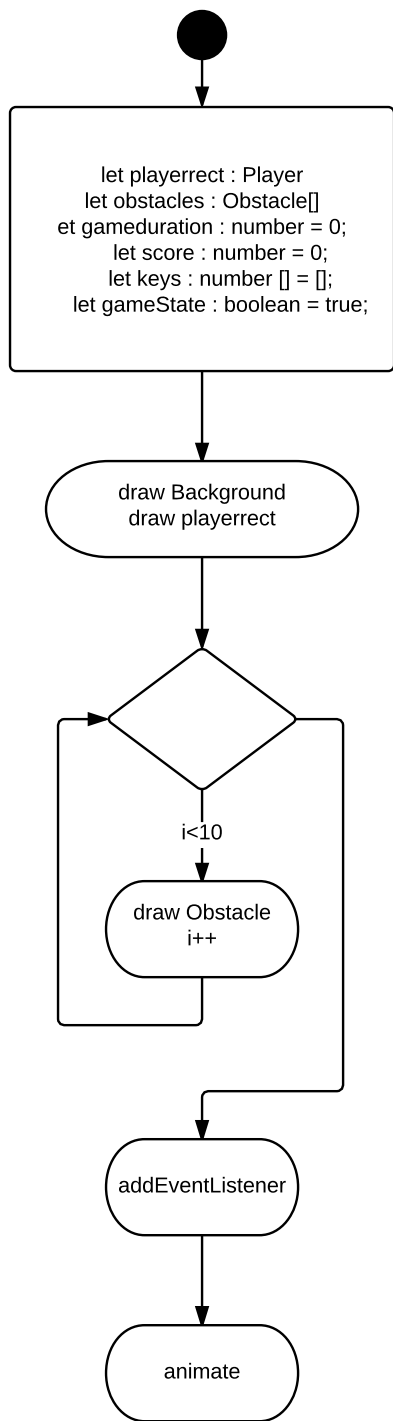
1. Archiv entdecken
2. index.html öffnen

## Steuerung Desktop

Mit Pfeiltasten weißen Spielerblock steuern um grauen Blöcken auszuweichen

## Steuerung Mobil

Mit Buttons weißen Spielerblock steuern um grauen Blöcken auszuweichen



Player
x: number y: number width: number height: number speed: number
update() move() crashWith(_obj)

Obstacle
x: number y: number width: number <b>height: number</b> speed: number direction: number switchDirection: number
draw() update() move()

Bonus
x: number y: number width: number height: number
draw() collected(_obj)