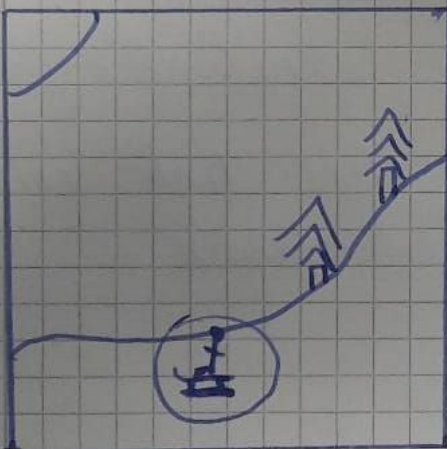


→ click (Spiel wird gestartet)



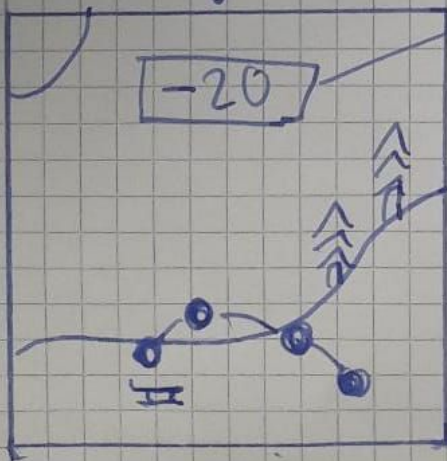
→ Bevor das Spiel beginnt (Anzeige Score Liste)

→ Input Feld



○ = click on Screen

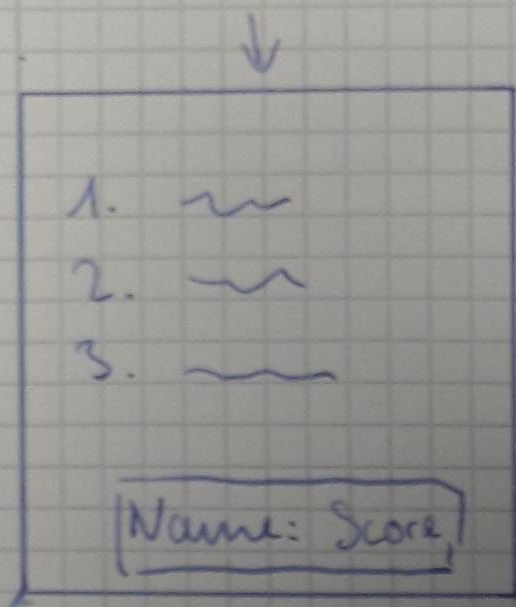
→ Position für Schneeballwurf wird festgelegt



bei jedem Treffer Maluspunkt anreize

→ Schneeball fliegt an die gefährliche Stelle / wenn Person getroffen wird, verschwindet diese

(Kollisionsberechnung)



- Spiel ist zu Ende
- Zeitablauf (Systemzeit-abfrage)

→ Input Button

- nach dem Spiel kann der Spieler per Submit Button seinen Namen und seinen Score an eine Datenbank schicken

Spielzeitbegrenzung:

→ Systemzeitabfrage / um einen Spieldurchgang zu definieren

- Kollisionsberechnung für Schneeballtreff
- Input - Submit Button für High-Score Übermittlung an die Datenbank