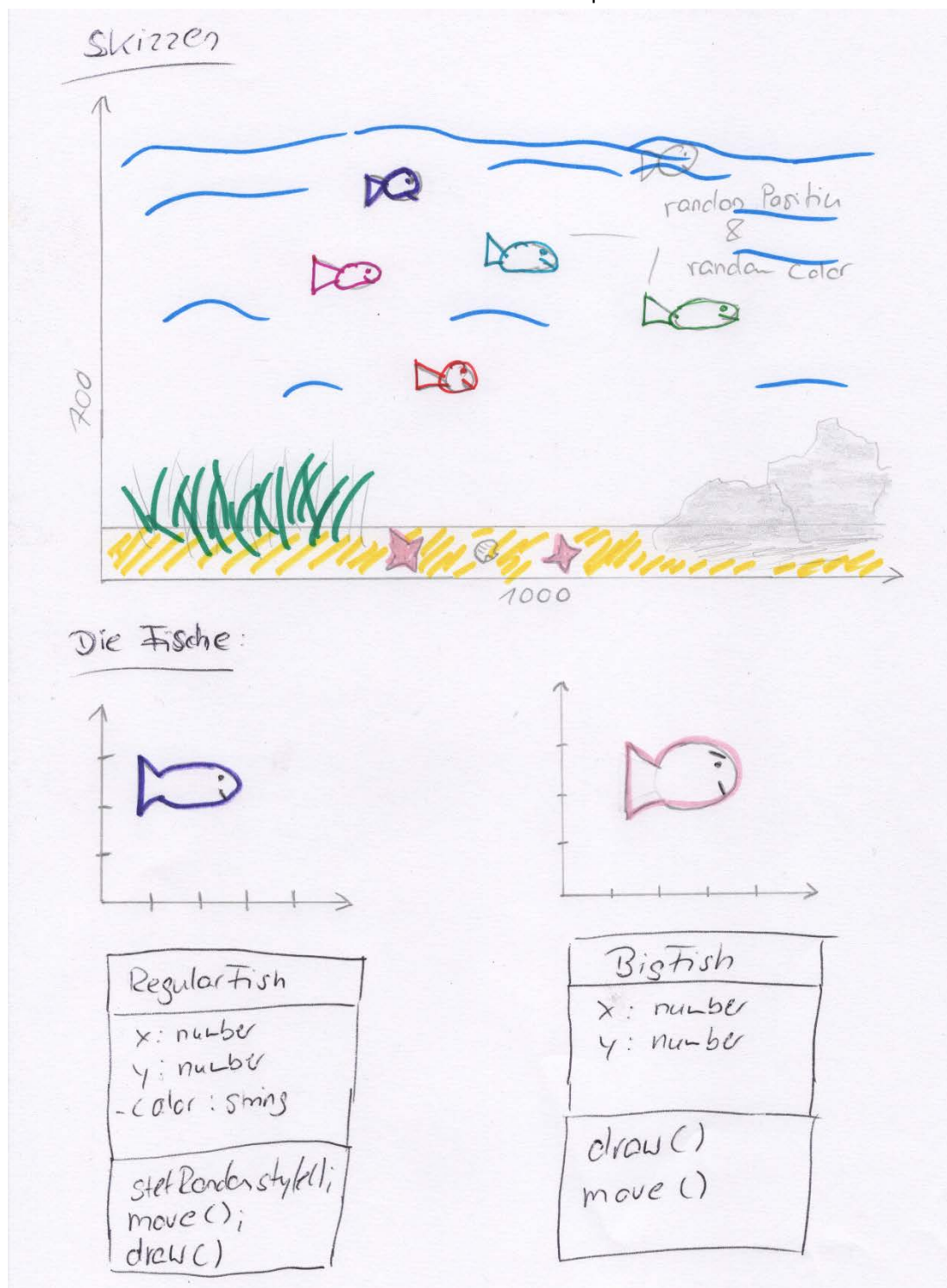


Eat the Fish

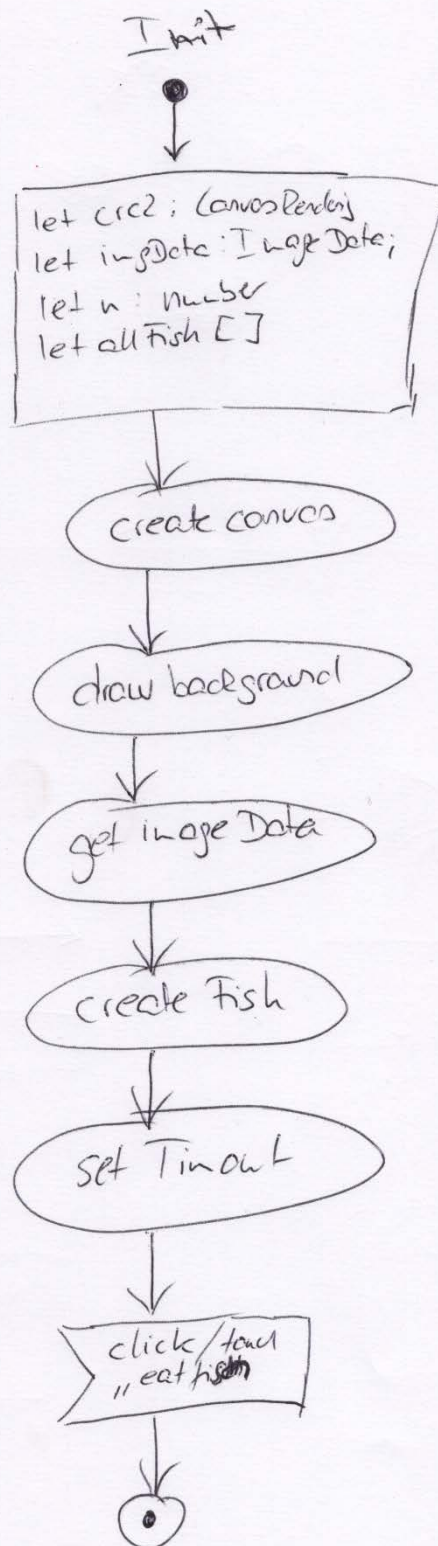
Funktionale Analyse

Der Nutzer übernimmt hier die Rolle eines Raubtiers im Wasser und kann durch Mausklick die einzelnen kleinen Fische „fressen“. Hat er alle Fische gefressen ist das Spiel beendet.

ZU Beginn des Spiels befindet sich eine zufällige Anzahl an generierten Fischen im Wasser. Durch „klick“ oder „touch“ auf den Bildschirm verschwinden immer ein Fisch. Der Nutzer kann so lange weiter klicken bis kein Fisch mehr da ist. Danach ist das Spiel beendet und er muss es neu starten.



Ablaufdiagramme



eatfish Funktion

