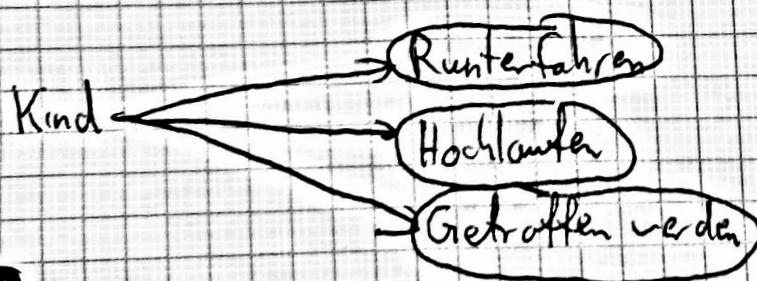
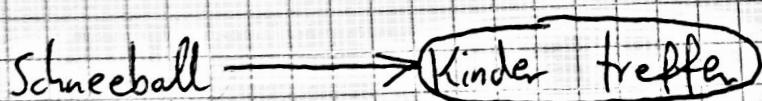
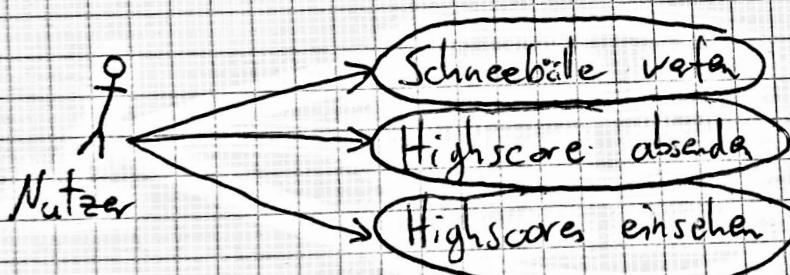
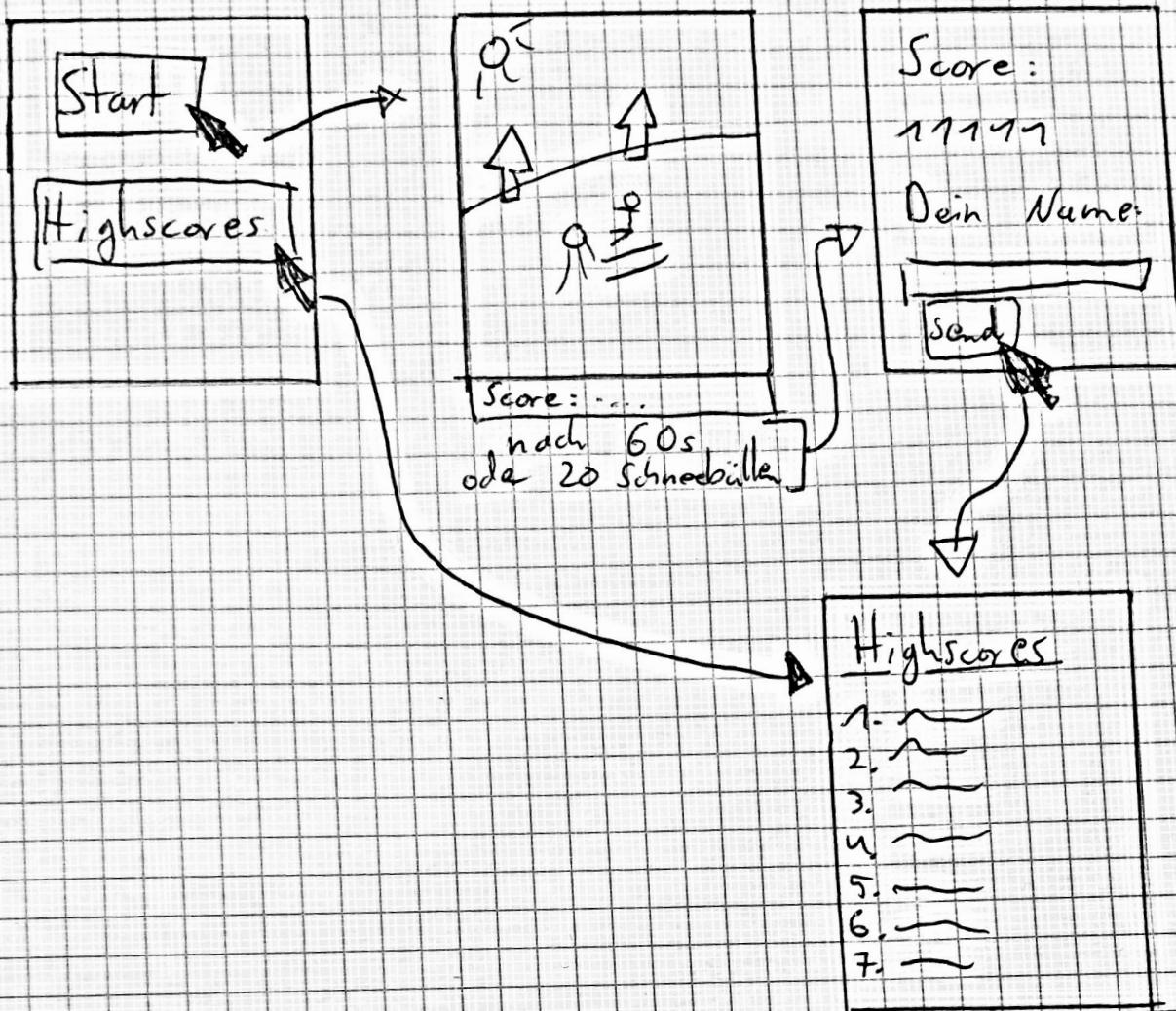
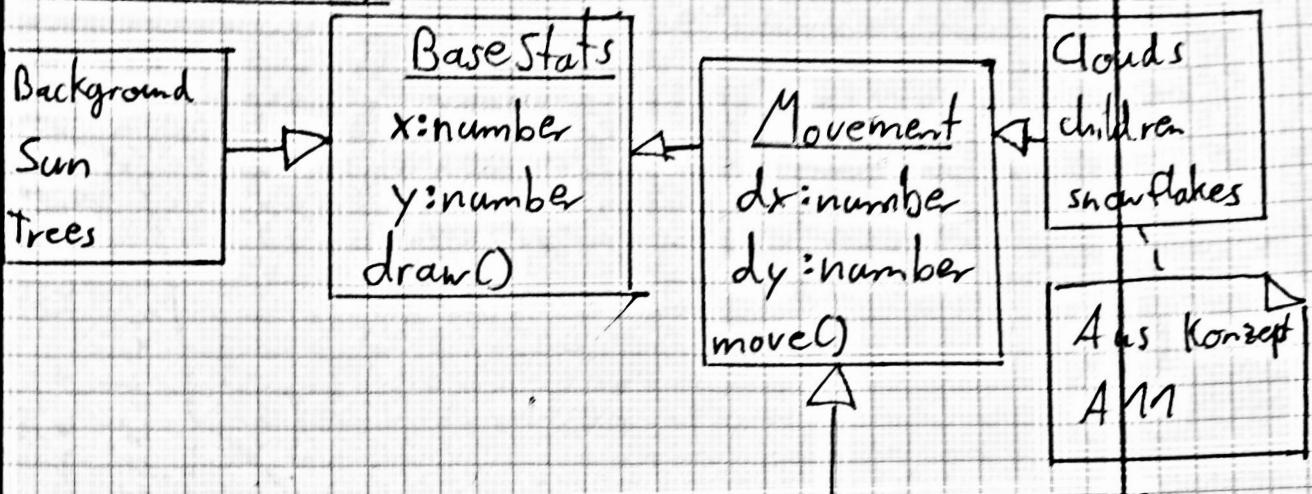


Rodelhang Terminator

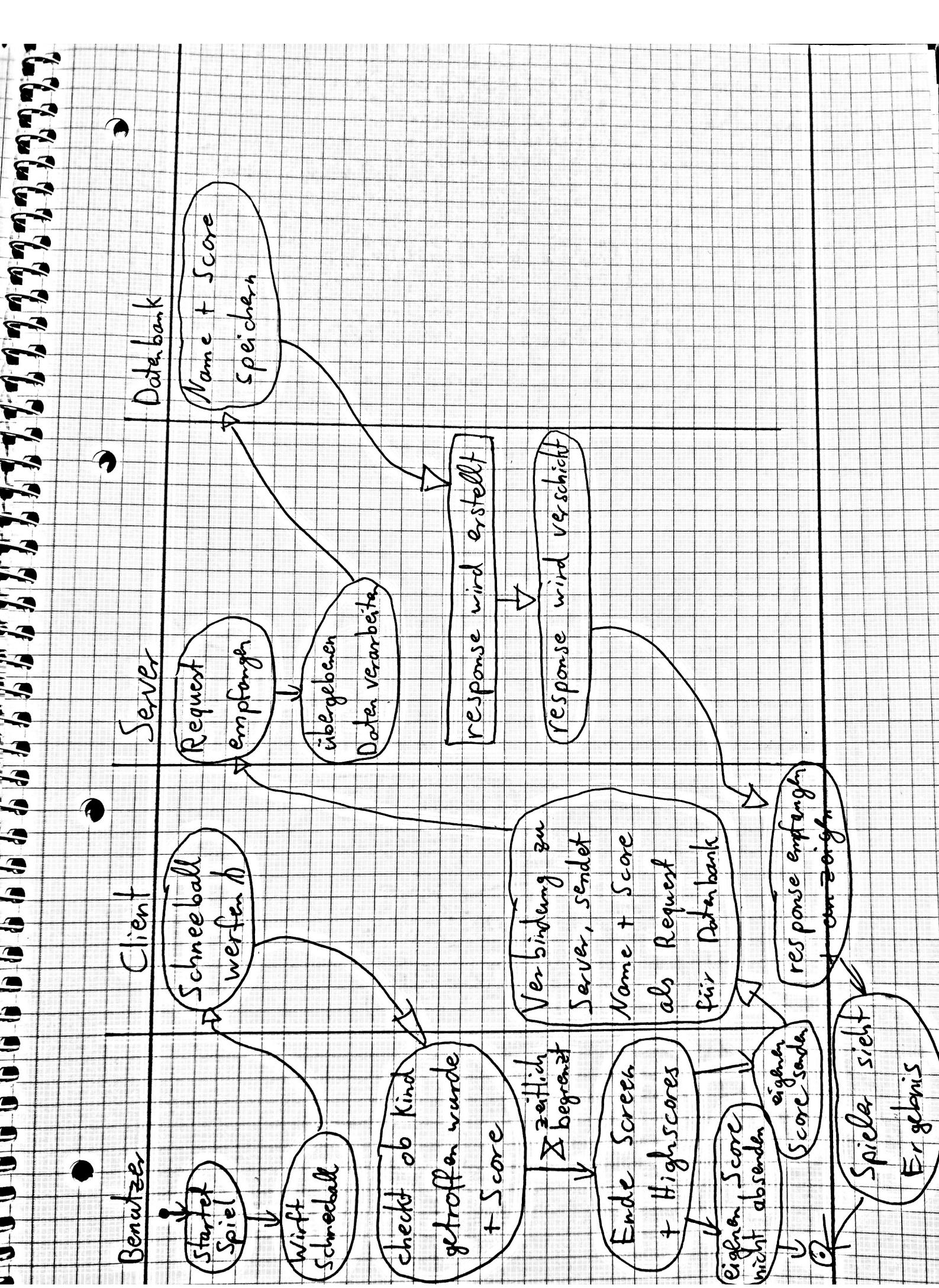


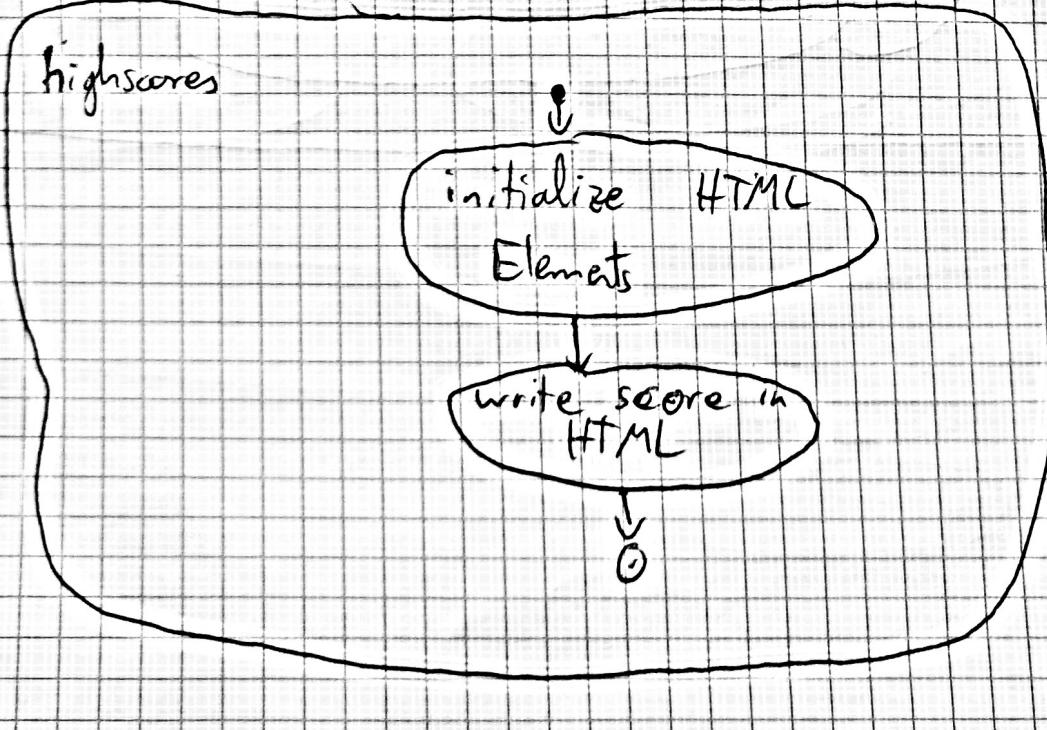
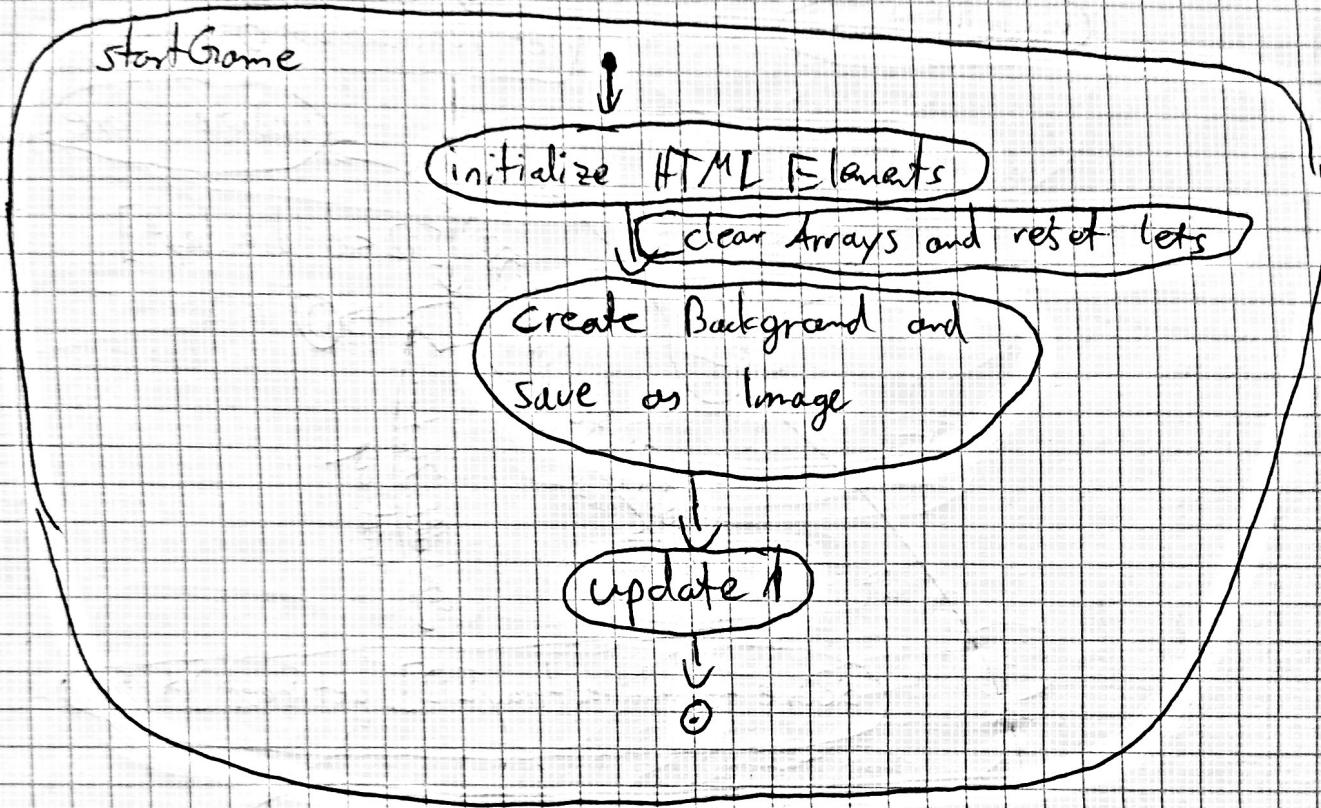
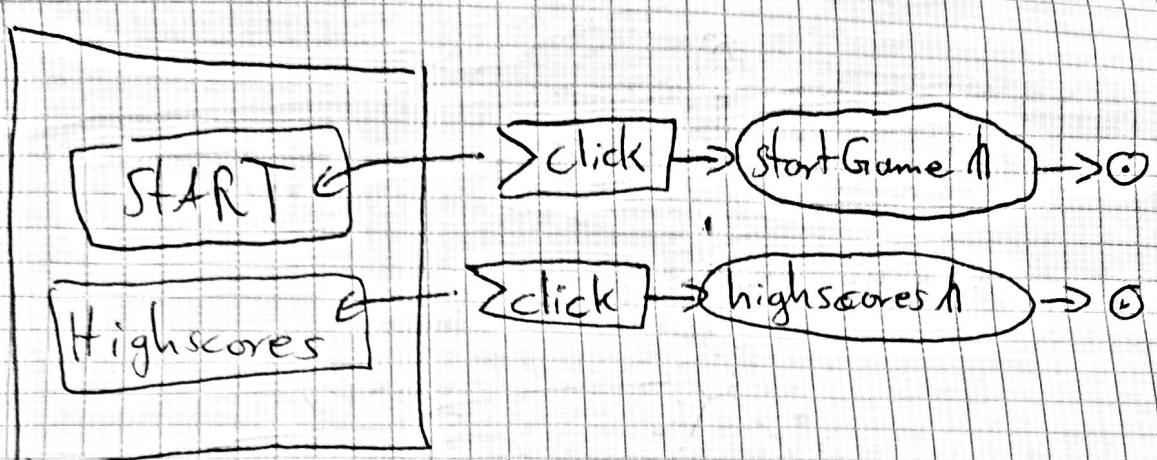
Schneeballwurf

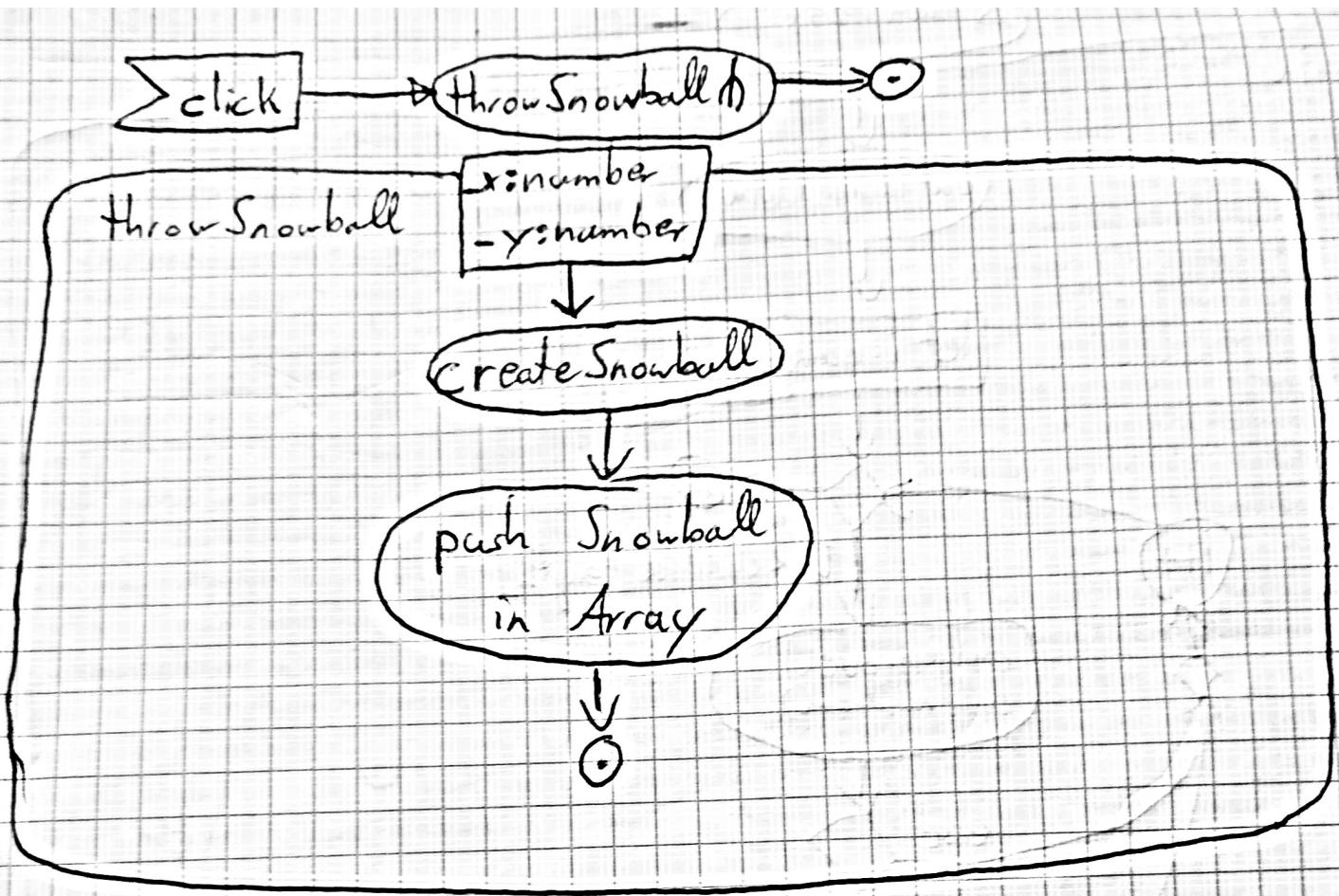


Wenn der Schneeball das Ende des timers erreicht hat wird überprüft, ob der Schneeball an seiner aktuelle Position mit einem Kind auf einem Schlitten kollidiert. Falls ja, zählt das als Treffer und der Schlitten fährt den Rest des Hangs ohne Kind weiter.

Snowball
timer: number
draw()
Bei draw wird mit jedem neuen update der Schneeball in Abhängigkeit des timers erstellt und im selben Zuge wird dieser runtergezählt. Anfangs ist er sehr groß aus der Nutzerperspektive zu sehen, gegen Ende immer kleiner da er an die Position fliegt, die der Nutzer mit einem Mausklick bestimmt hat.
move()







→ X nach 1/25 s

update

putImage Data

let i: number = 0

A

[i < children.length]

i++

children.move()
children.draw()

else

[child.state == "dead" & außerhalb des Spielfeldes]

children.splice(i, 1)

createChild() n

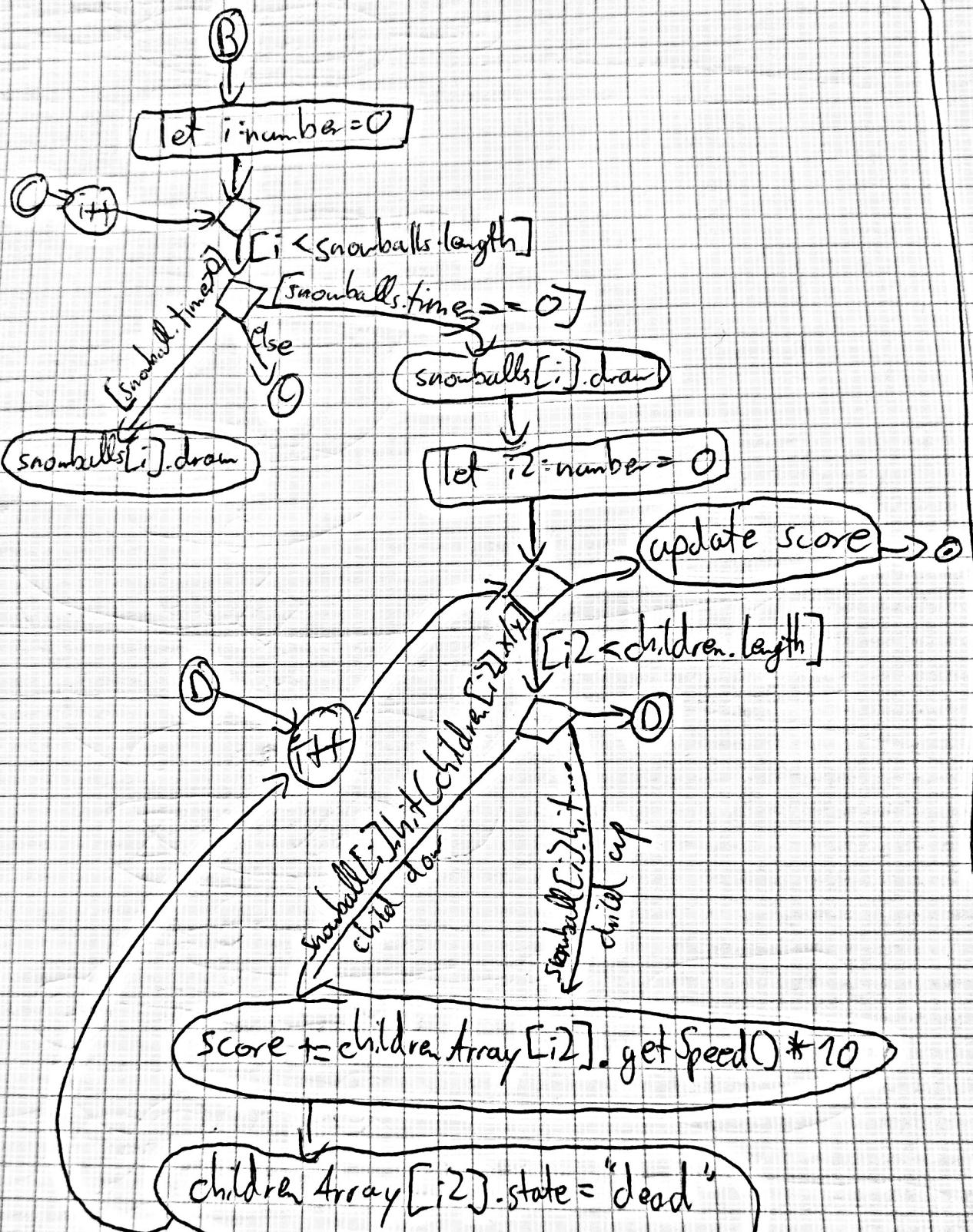
A

let i: number = 0

B

[i < allObjects.length]

allObjects[i].move()
" .draw()



Anleitung zu Installation der Anwendung:
HTML Datei mit dazugehörigen Javascript Dateien im Browser öffnen.

Anleitung zu Interaktion mit Anwendung:
Klick auf Start um zu spielen

- ➔ Mit Klick auf Rodelhang versuchen Kinder zu treffen
- ➔ Flugzeit des Schneeballs berücksichtigen
- ➔ Schnellere Kinder geben mehr Punkte

Nach Ablauf der Zeit oder nach 20 geworfenen Schneebällen kommt man zu dem Endscreen:

- ➔ Möglichkeit seinen Score mit individuellem Namen in Scoreliste einzutragen
- ➔ Ansicht der Top 10 Highscores
- ➔ Beim Drücken des Play Knopfs erneutes Starten des Spiels