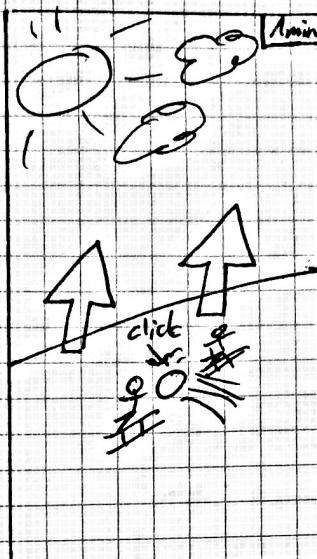
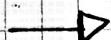


Rodelhang Terminator

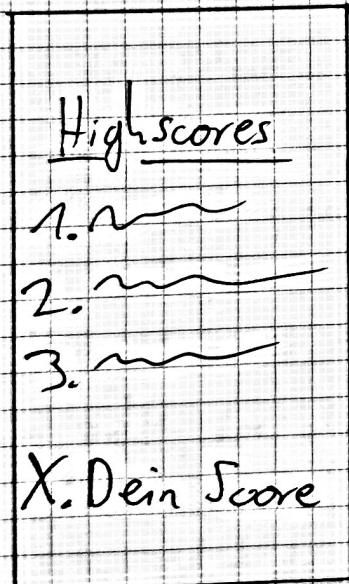
Funktionale Analyse



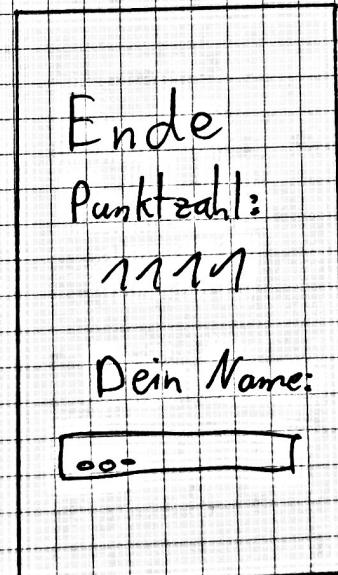
Klick auf Start
Ansicht der Highscores



Klick auf Spielfeld
um Kinder mit
Schniekbällen zu
treffen.

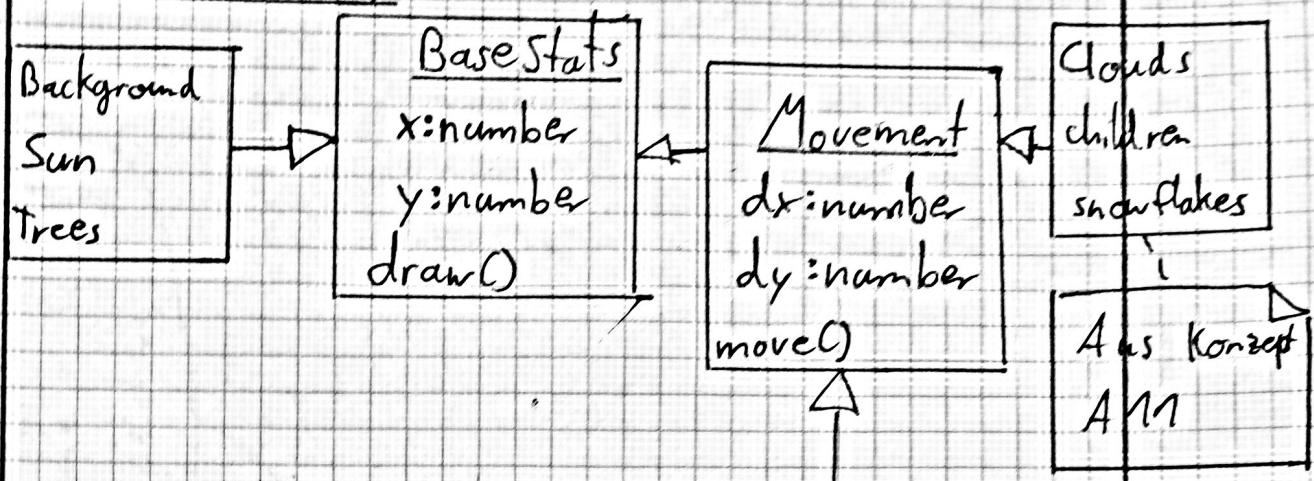


Ansicht der
Highscores aus
Datenbank



Bei Spielerde
eigenen Score
mit Name
in Datenbank
eintragen

Schneeballwurf



Wenn der Schneeball das Ende des Timers erreicht hat wird überprüft, ob der Schneeball an seiner aktuellen 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()

