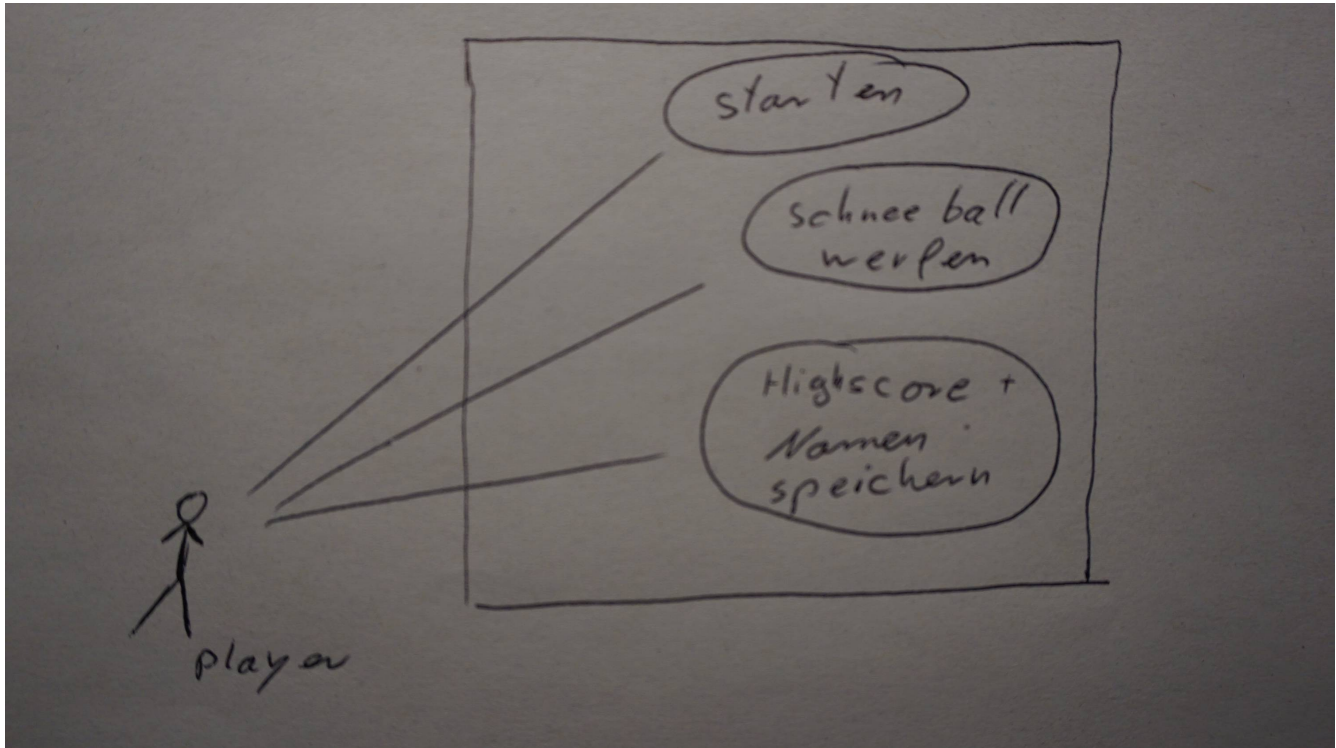


Funktionale Analyse:

Der Spieler soll das Spiel aufrufen können und als Interaktion den Schneeball an einer beliebigen Stelle des Canvas setzen. Nach dem Spiel soll der Spieler die 5 höchsten Scores ansehen können und seinen eigenen Score mit einem Namen eintragen(optional).

Ein 'play again' Button soll, wenn gedrückt, das Spiel erneut starten.



Als Nutzer der Anwendung, ist zu Beginn der Browser zu starten und die Website aufzurufen.

Wenn die Seite geladen ist, zeigt ein Canvas den Text mit einer kurzen Spielanleitung:

Kinder abwerfen, 45 Sekunden Zeit und ein ‚klick‘ startet das Spiel.

Nach dem Spielstart zeigt sich ein Schlittenhang und 10 Schlittenfahrende Kinder. Alle sind abwerfbar und drehen um sobald sie an einer bestimmten Stelle unten angekommen sind. Ein Score wird während des Spiels im linken oberen Canvasrand angezeigt.

Mit klicken auf den Bildschirm kann ein Schneeball erzeugt werden der eine Sekunde fliegt. Wenn ein Kind getroffen, wird ein Blutfleck erzeugt und der Schlitten des Kindes verschwindet ohne Kind den Hang hinab. Ein neuer Schlitten mit Kind wird erzeugt und fährt nun den Hang wieder hinab und freut sich des kurzen Daseins... Für jeden Schlitten wird ein neues Kind am Hang erzeugt und somit ein konstanter Spielfluss erhalten. Es sind multiple Treffer mit einem Schneeball möglich.

Nach 45 Sekunden wird das CanvasElement ausgeblendet und ein Namensinputfield, ein Knopf zum einspeichern des Highscores, ein ‚show top 5‘ button und eine Textarea die zum ausgeben der Highscores und Namen ist, werden angezeigt.

Nach eintragen des Highscores wird der Button zum eintragen ausgegraut um weitere Einträge des gleichen Spiels zu verhindern. Mit einem ‚Play again‘ Button kann der Spieler das Spiel erneut starten.

Die Anwendung ist fuer Bildschirme im 1920 auf 1080 im Vollbildmodus des Browsers ausgelegt.

Mit f11 in Firefox wird die Leiste im oberen Bereich ausgeblendet oder eingeblendet.

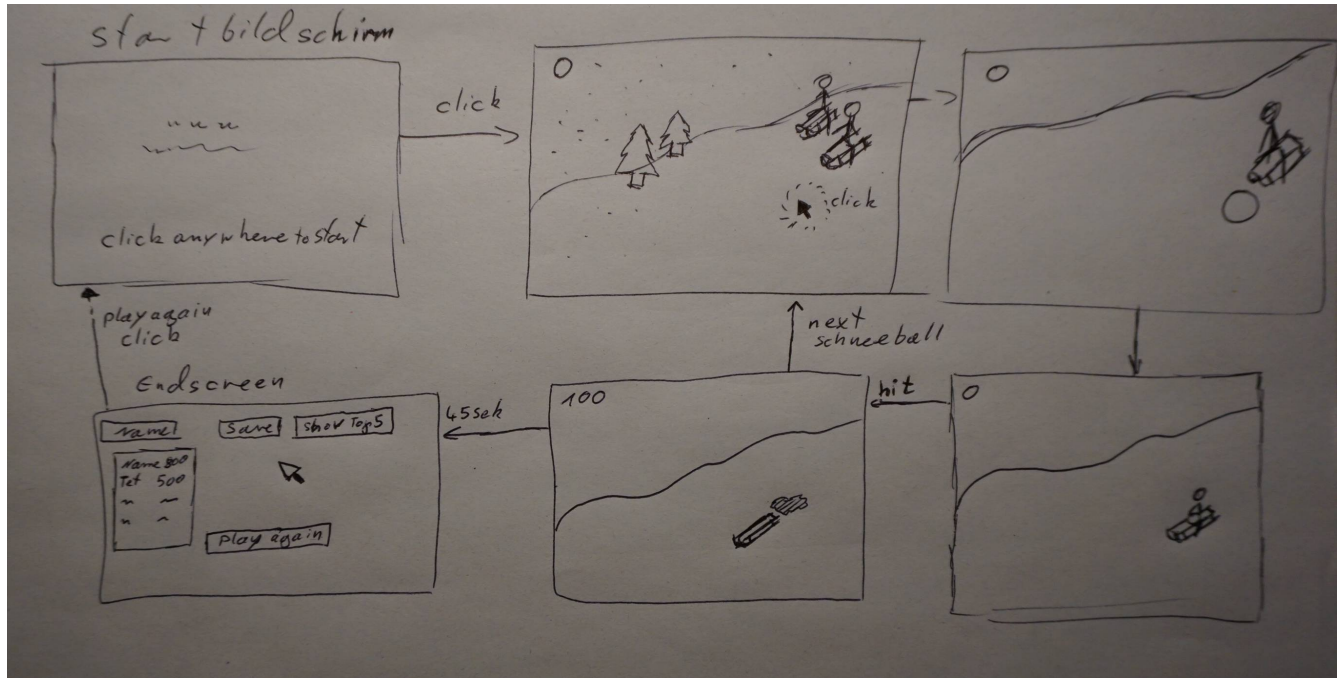
Seite Laden > zeigt den Startbildschirm an.

Klick auf dem Startbildschirm > das Spiel geht los und die Kinder sind zum Abschuss freigegeben.

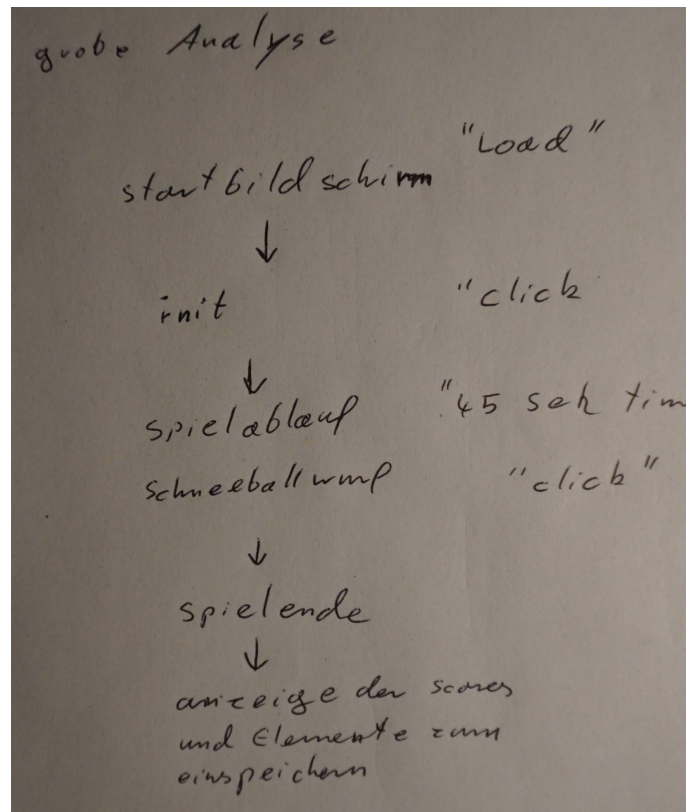
Klick auf den Canvas während des Spiels > Schneeball wird an der Stelle des Klicks geworfen.

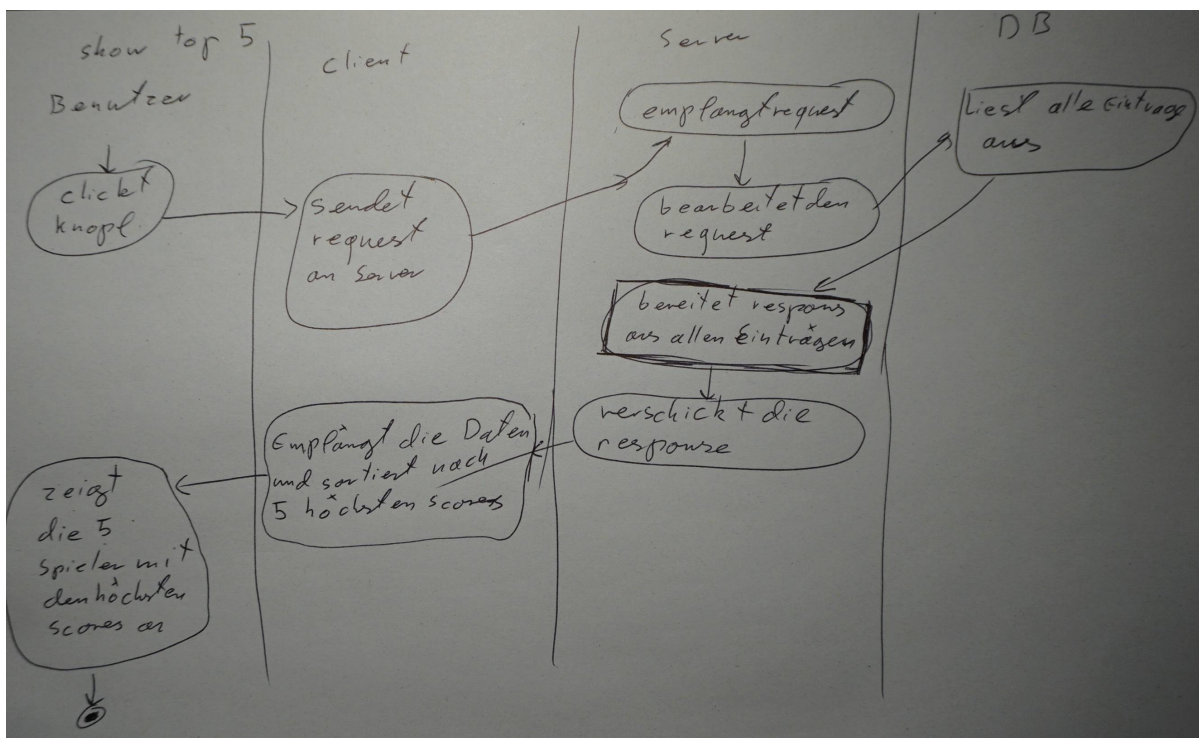
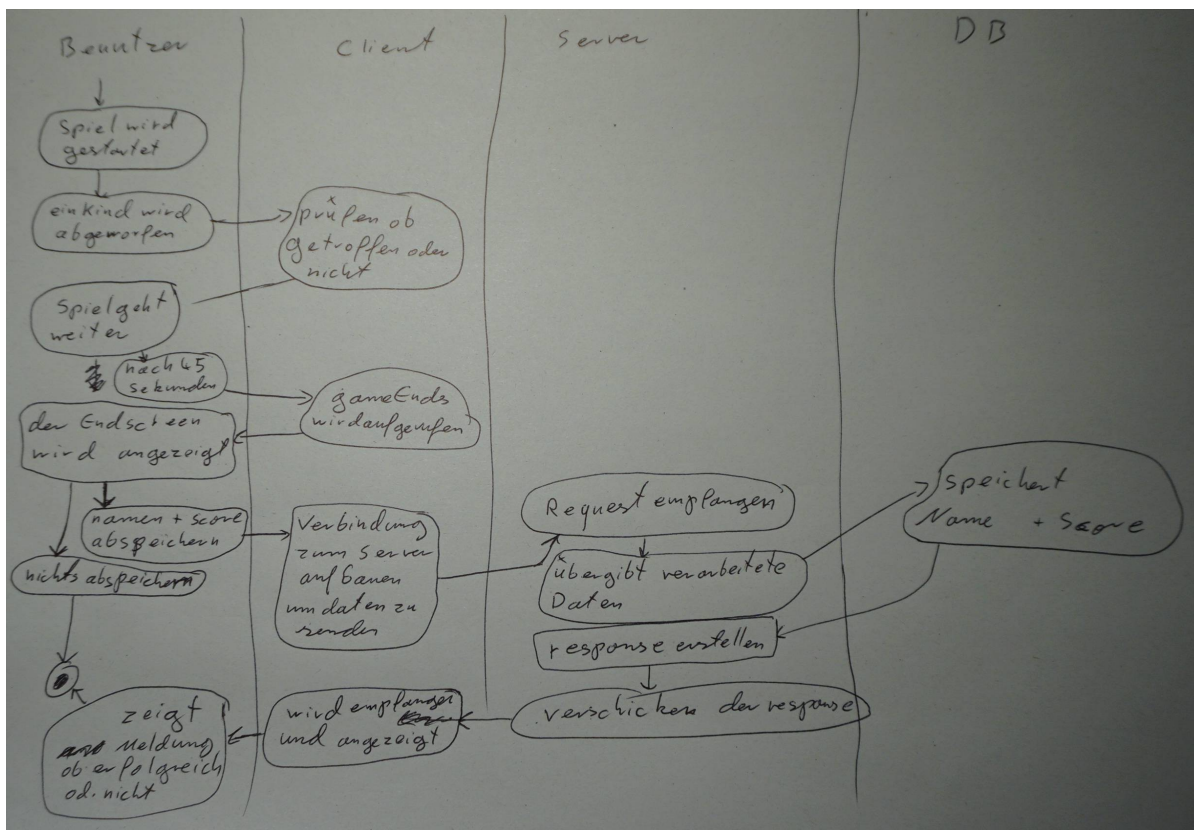
Speichern des HS > klicken auf den dazu vorgesehenen Knopf um die Daten abzuschicken.

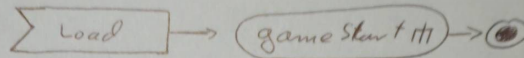
Anzeigen der Top 5 > Zeigt die Top 5 in einer Textarea an. Geordnet nach Höhe des Scores.



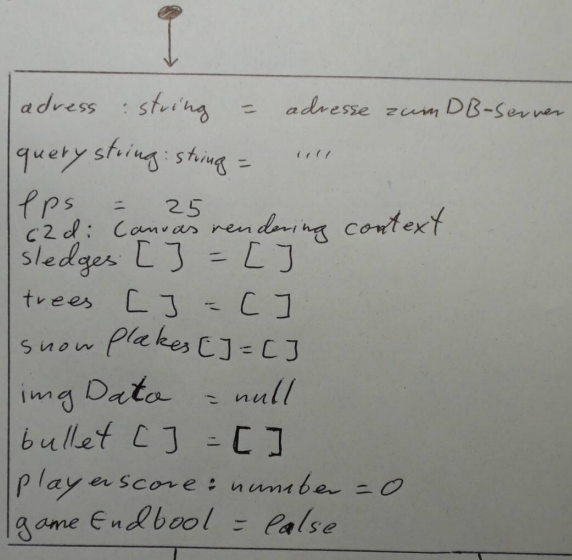
Technische Analyse:



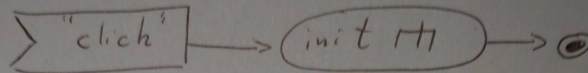




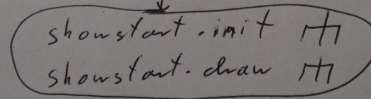
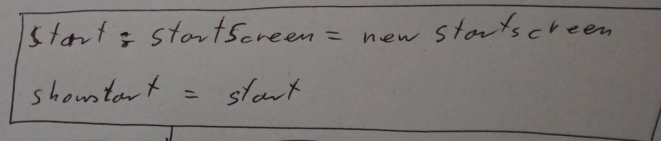
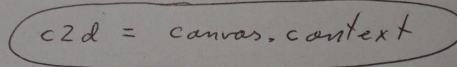
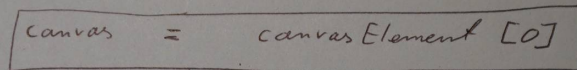
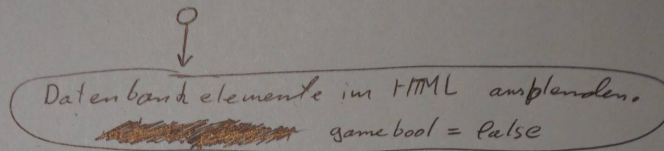
aufg 12

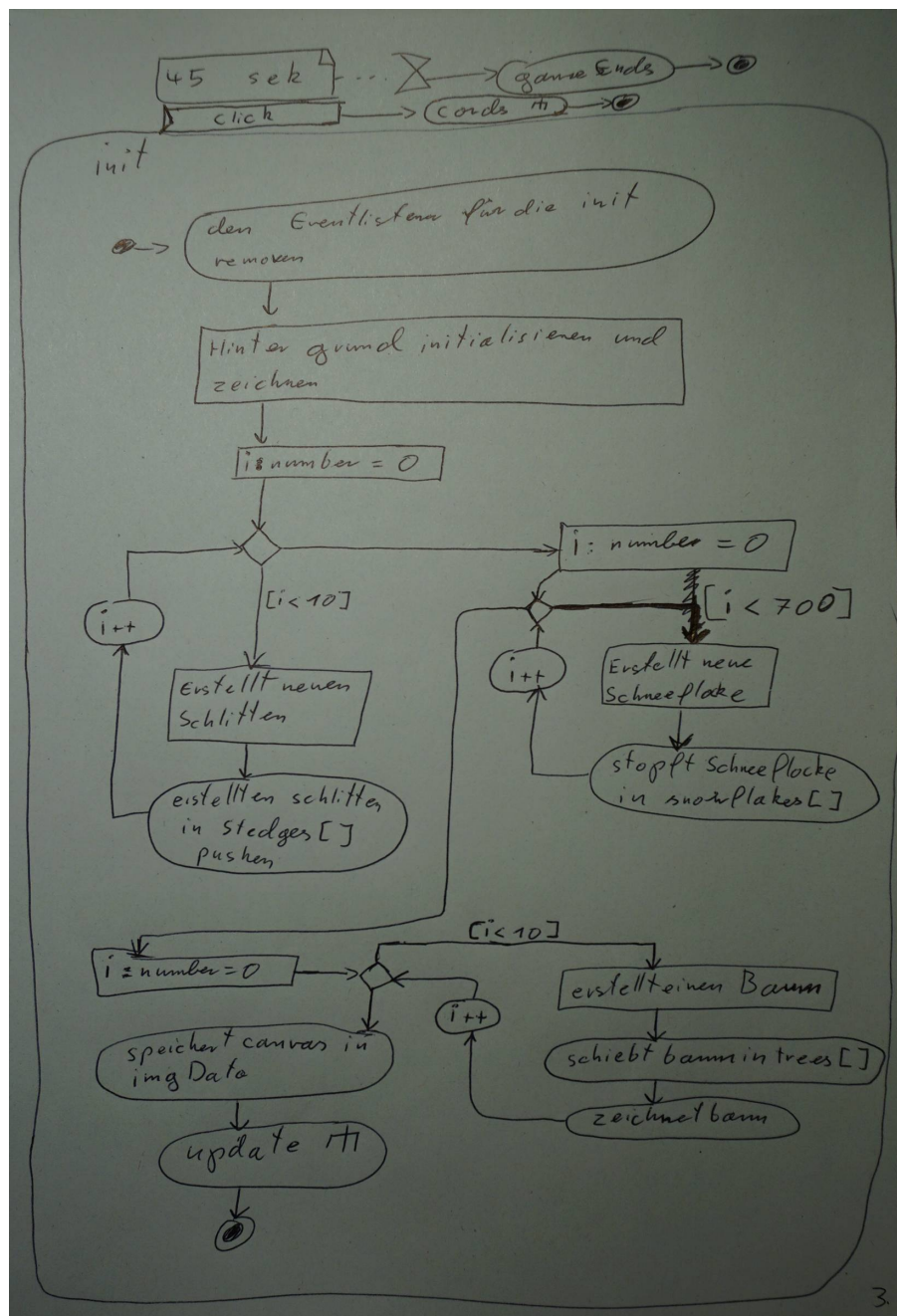


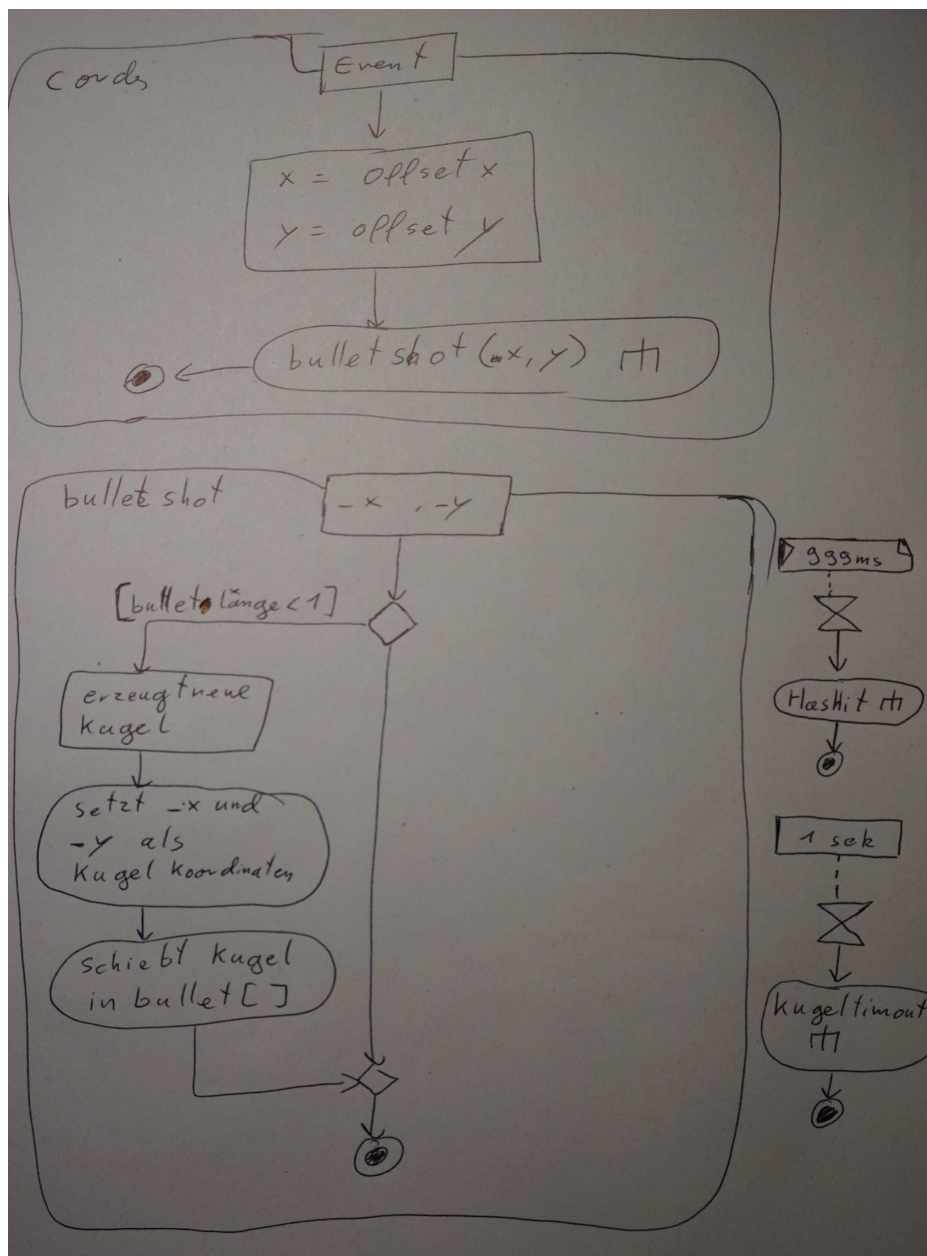
die Arrays sind für
objekte gedacht aus externen
js Dateien. Typen passen sich
an die jeweiligen interfaces
an.



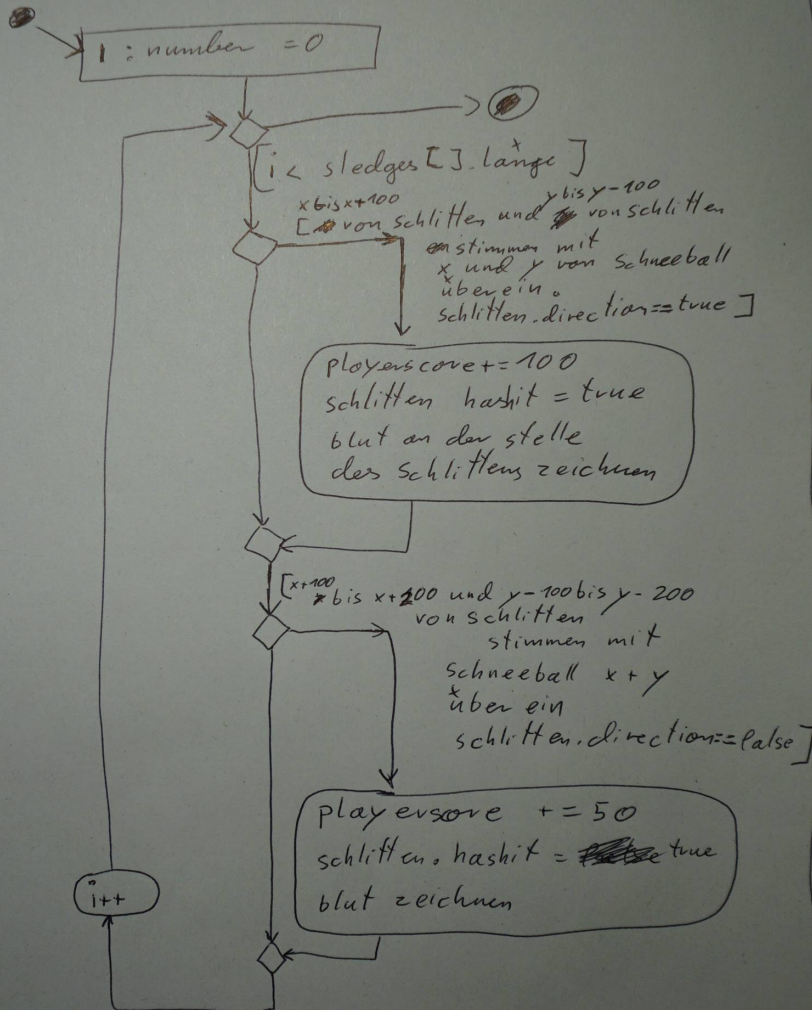
gamestart

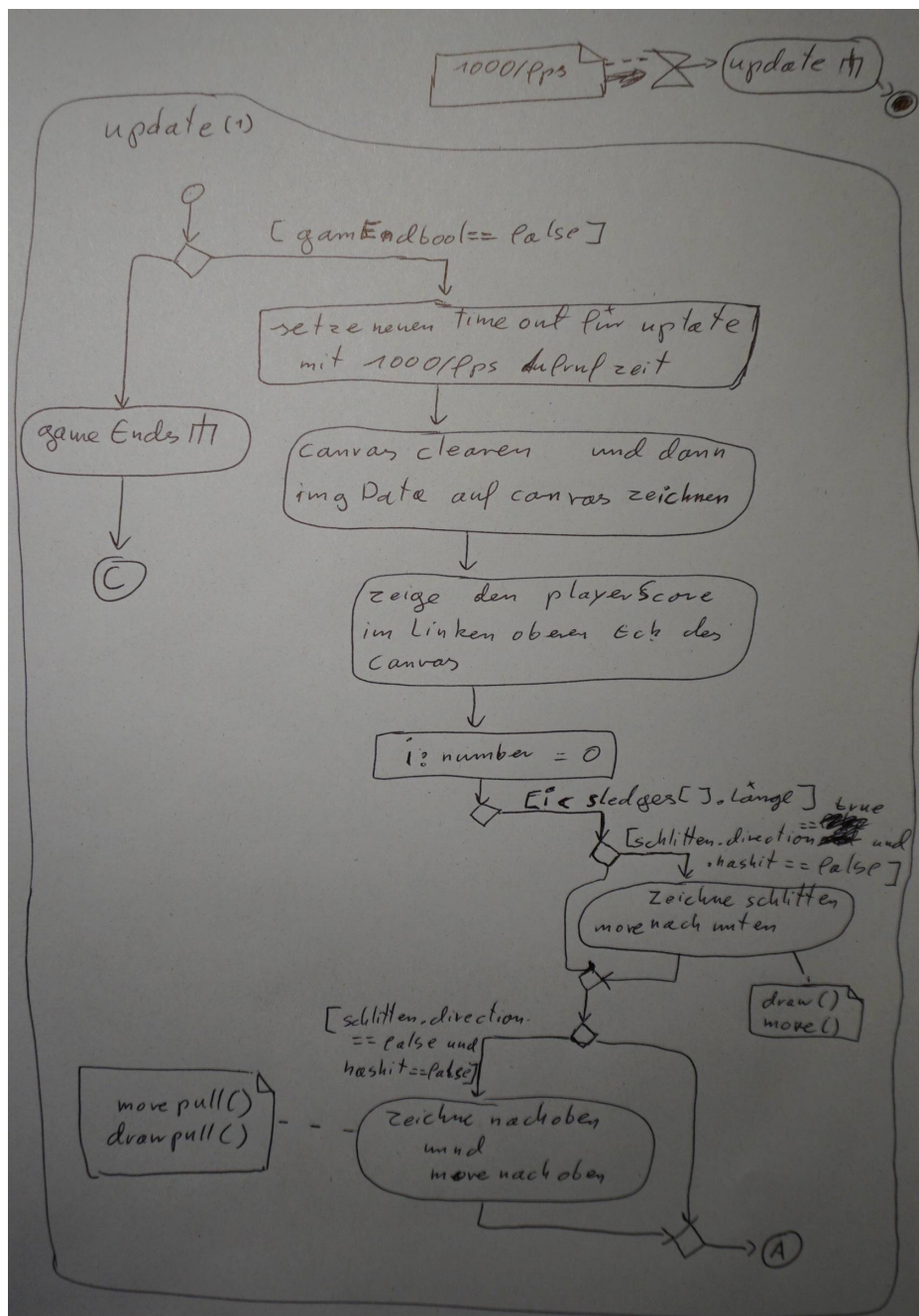


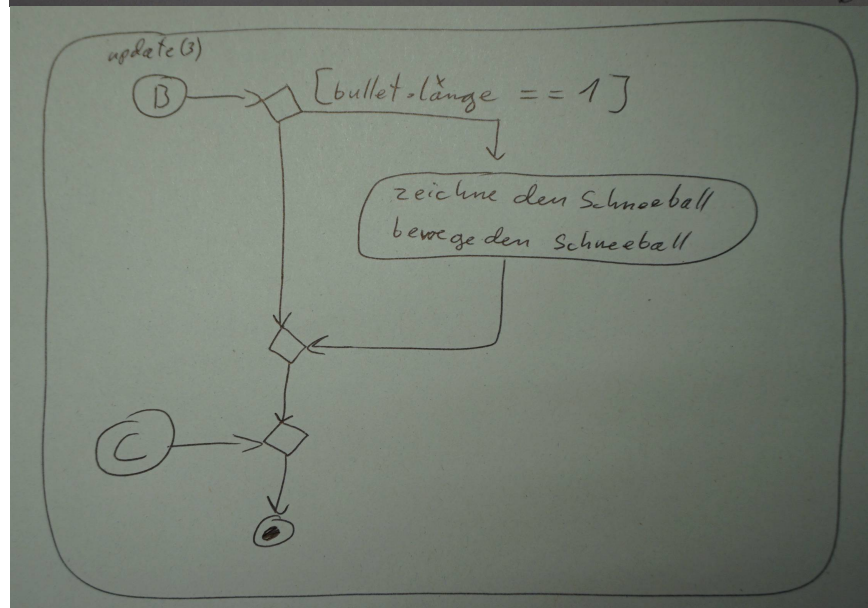
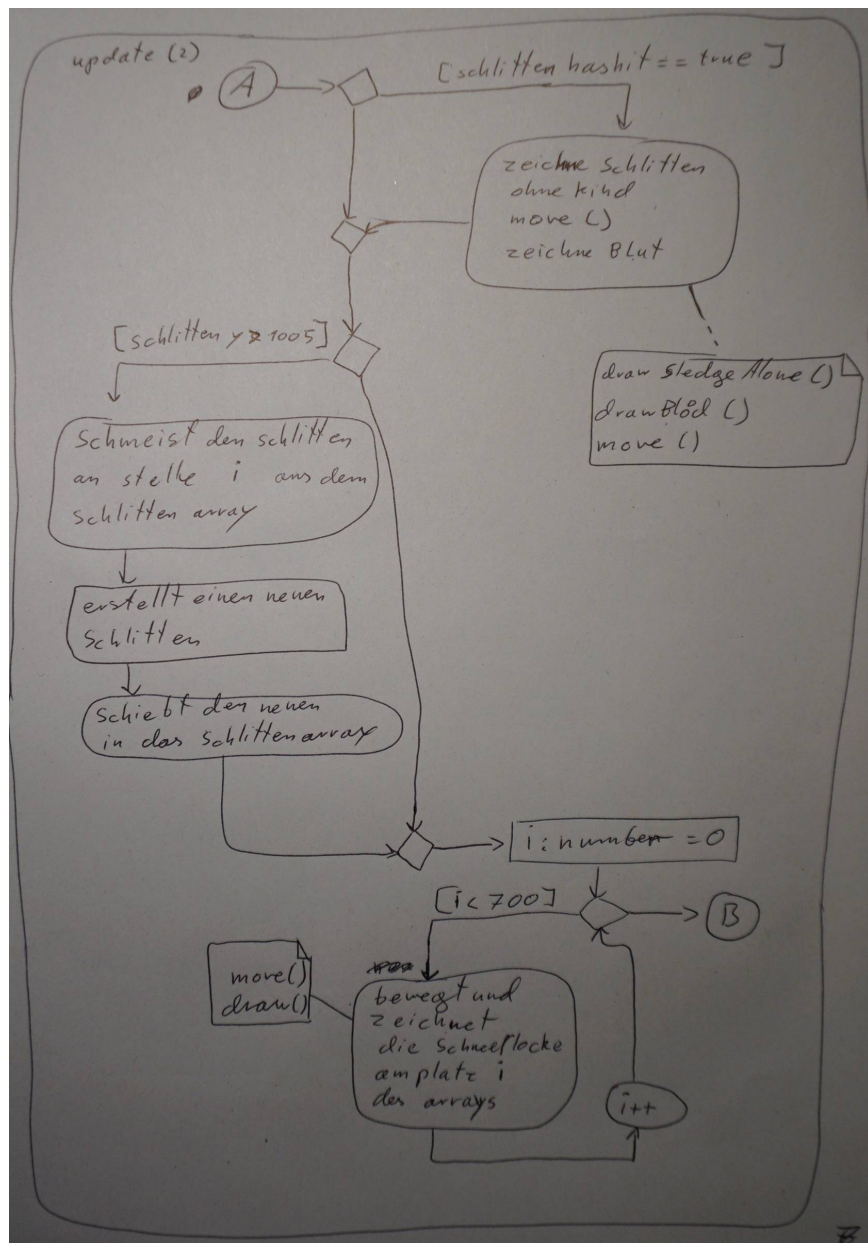


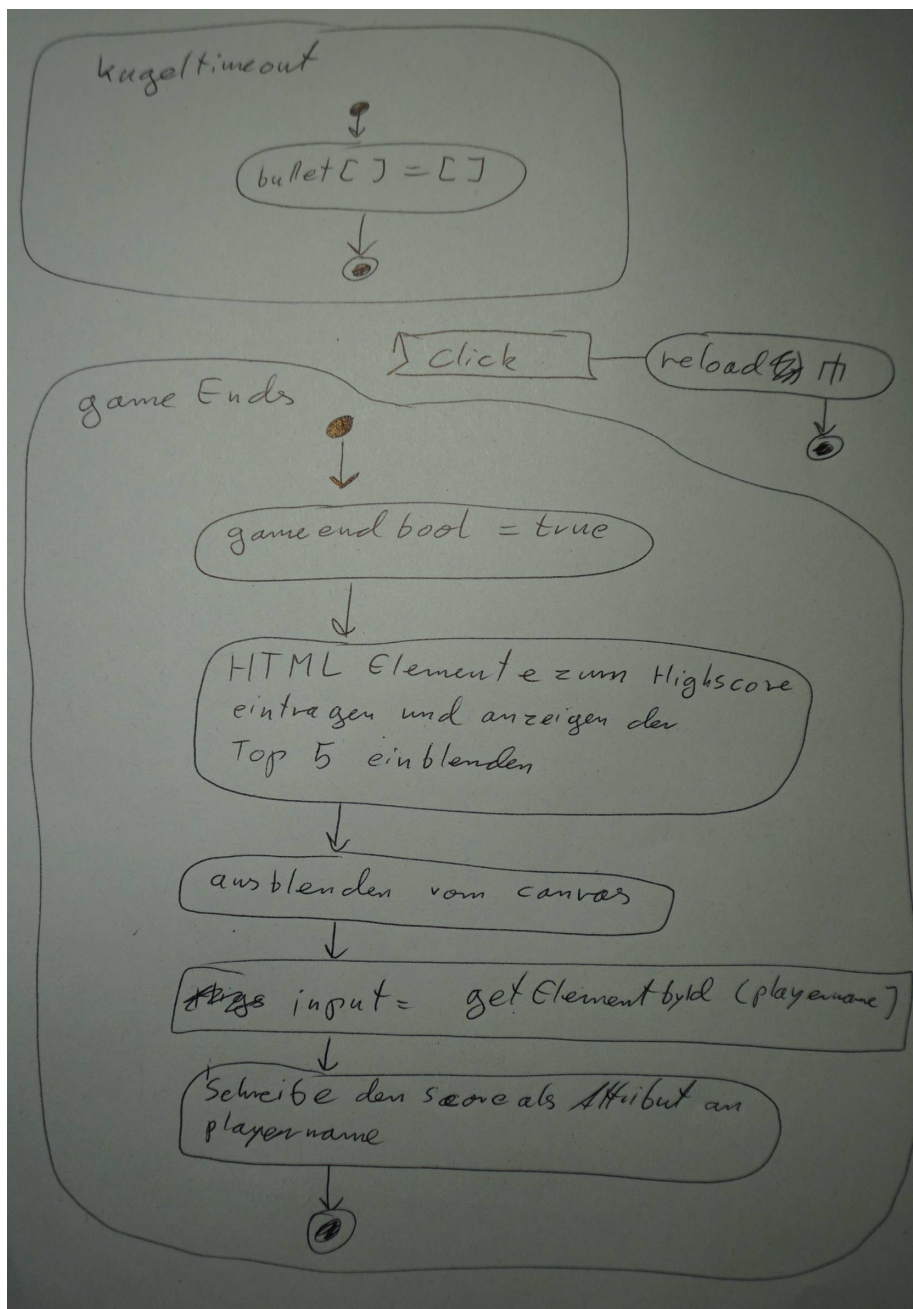


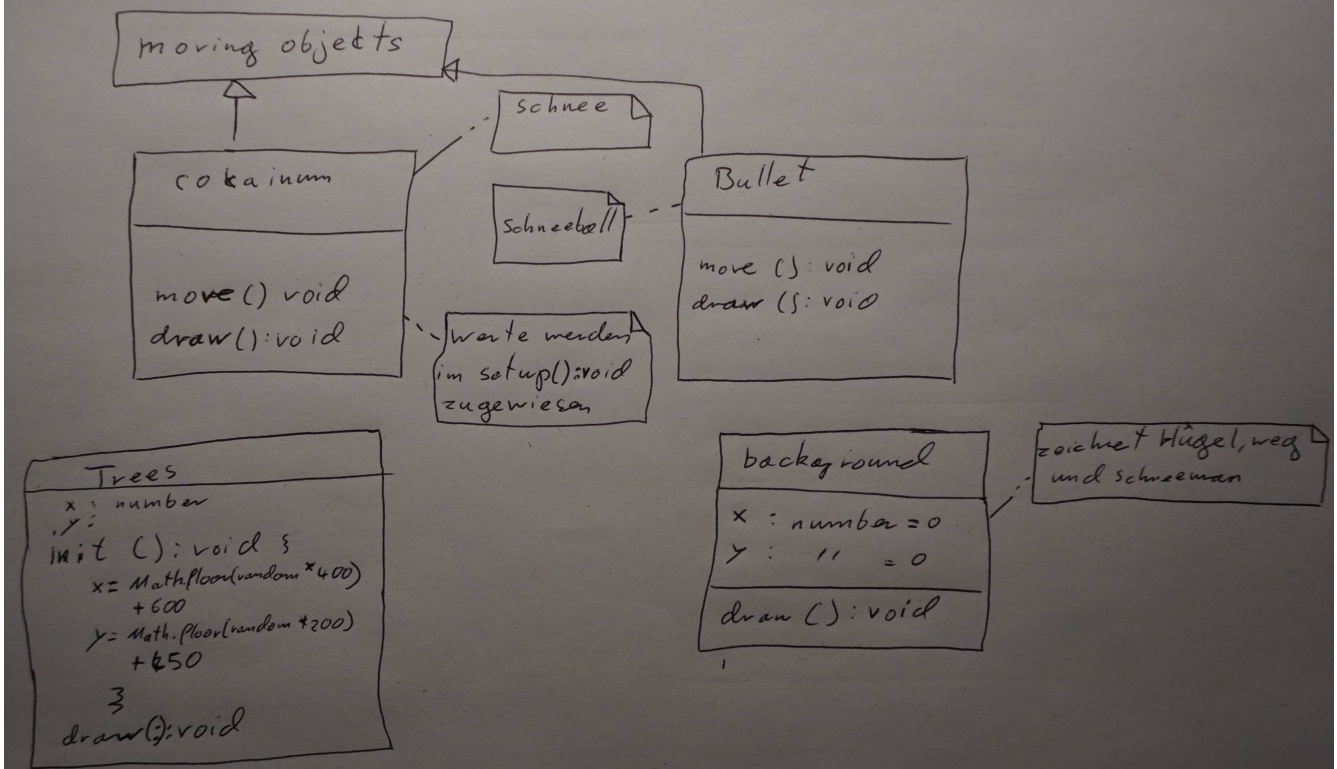
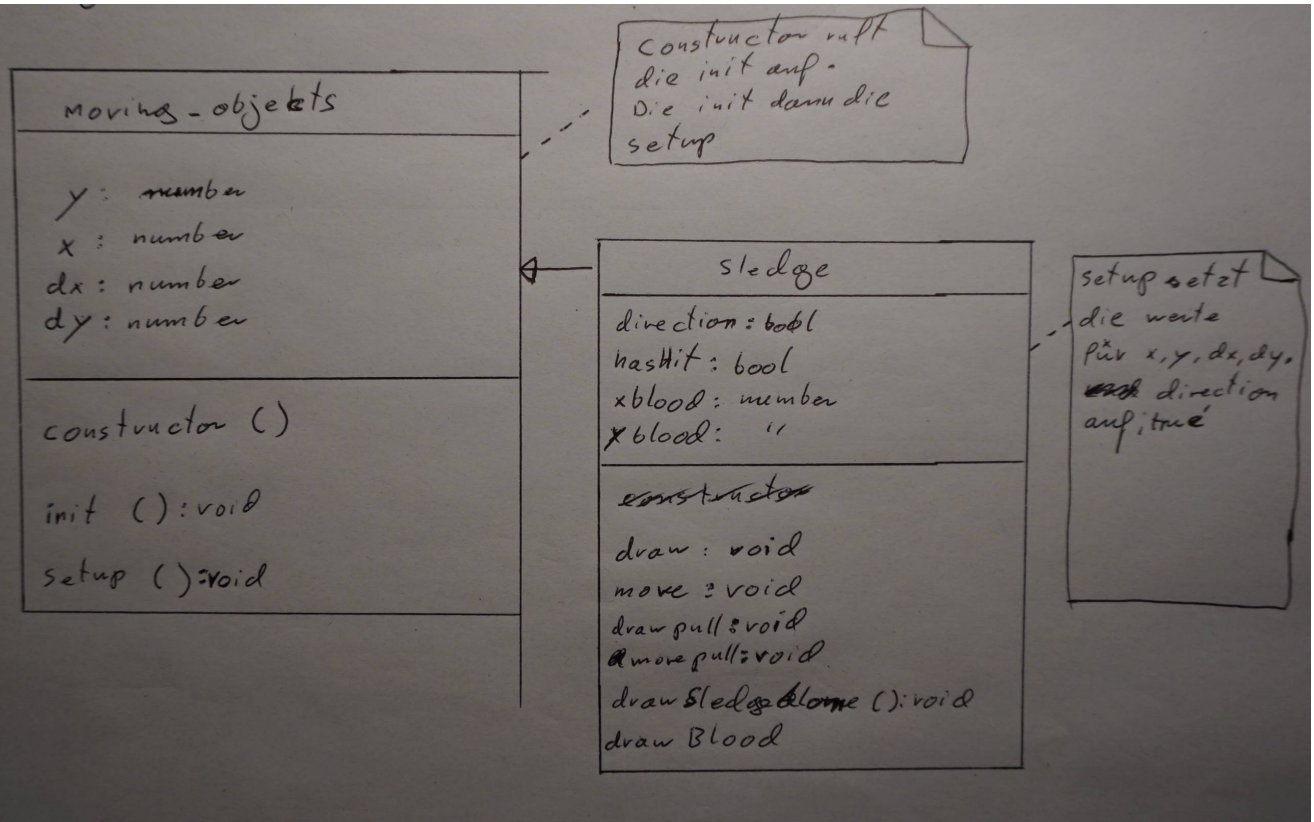
HasHit











Installation des Spiels:

Dateien auf den Rechner entpacken und die HTML Datei aufrufen.

Link zur Spielseite aufrufen.

Kurzanleitung:

den Bildschirm auf Vollbild stellen mit f11 (im Browser).

Die fahrenden Kinder mit Schneebällen abwerfen.(Klicken auf den Bildschirm erzeugt einen Schneeball)

Sammele so viele Maluspunkte wie möglich und verewige dich am Schlittenhang von Verdun.