

# Einmaleins

November 9, 2020

**reihe** Einmaleins Reihe. Das Spiel kann auch größere Reihen als 1-10. Zahlen bis zu vier Stellen werden korrekt angezeigt.

- Default: 7
- Range:  $1 - 999 \in \mathbb{N}$

**dauer** Spieldauer in Sekunden

- Default: 45
- Range:  $0 - \infty \in \mathbb{N}$

**prozent** Anteil der Zahnräder die von allen richtigen Zahnrädern gefangen werden müssen damit man das Spiel gewinnt.

- Default: 0.75
- Range:  $0 - 1 \in \mathbb{Q}$

**speed** Laufgeschwindigkeit des Roboters

- Default: 30
- Range:  $1 - \infty \in \mathbb{N}$

**schwerkraft** Fallgeschwindigkeit der Zahnräder

- Default: 3
- Range:  $1 - 9 \in \mathbb{N}$

**interval** Zeitspanne zwischen dem Erscheinen neuer Zahnräder

- Default: 2
- Range:  $0.1 - \infty \in \mathbb{Q}$

**max** Faktor für die maximale Anzahl an Zahnrädern, die gleichzeitig auf dem Bildschirm zu sehen sind. max ist ein Multiplikator für die aus dem Quotient der Breite des Browserfensters und der Breite des Roboters berechneten Maximalanzahl. Wenn dieser Wert eher hoch ist ( $> 5$ ) ist für die Anzahl an Zahnrädern das Intervall zwischen dem Erscheinen neuer Zahnräder ausschlaggebend.

- Default: 2
- Range:  $0.1 - \infty \in \mathbb{Q}$

**fps** Spielgeschwindigkeit

Gibt an wie oft das Bild pro Sekunde neu berechnet wird. Ein größerer Wert bedeutet eine schnellere Lauf- und Fallgeschwindigkeit.

- Default: 30
- Range:  $10 - 120 \in \mathbb{N}$

**breite** Breite des Roboters in Pixeln

- Default: 200
- Range:  $75 - 400 \in \mathbb{N}$

**zr\_scale** Skalierung der Zahnradgröße im Verhältnis zum Roboter. Bei einem Wert von 1 hat das Zahnrad die 0.4-fache Breite des Roboters.

- Default: 1
- $0.5 - 3 \in \mathbb{Q}$