

Anleitung „Fireworks“

1. Sekt einschenken & Countdown abwarten

Fire works?

Es ist schon wieder so weit. Das neue Jahr 2021 hat zwar gerade erst begonnen. Die Neujahrshoffnungen allerdings haben sich schnell wieder in Luft aufgelöst. Doch ein Ereignis hat die Chance alles zu verändern, um wenigstens das mittlerweile zweite (!) Onlinesemester positiv Enden zu lassen.
Wähle verschiedene Eigenschaften und eine eigene Farbe aus, um so dein ganz persönliches Freudenfeuer zu entzünden.

Jeder hat auch einen Wunsch frei 😊

Noch 10 Sekunden

2. Feuerwerk starten!

Fire works?

Es ist schon wieder so weit. Das neue Jahr 2021 hat zwar gerade erst begonnen. Die Neujahrshoffnungen allerdings haben sich schnell wieder in Luft aufgelöst. Doch ein Ereignis hat die Chance alles zu verändern, um wenigstens das mittlerweile zweite (!) Onlinesemester positiv Enden zu lassen.
Wähle verschiedene Eigenschaften und eine eigene Farbe aus, um so dein ganz persönliches Freudenfeuer zu entzünden.

Jeder hat auch einen Wunsch frei 😊

Frohes Neues!

Start Game

3. Anzahl, Radius, Form und Farbe auswählen.

Fire works?



anzahl der partikel explosionsradius form farbe

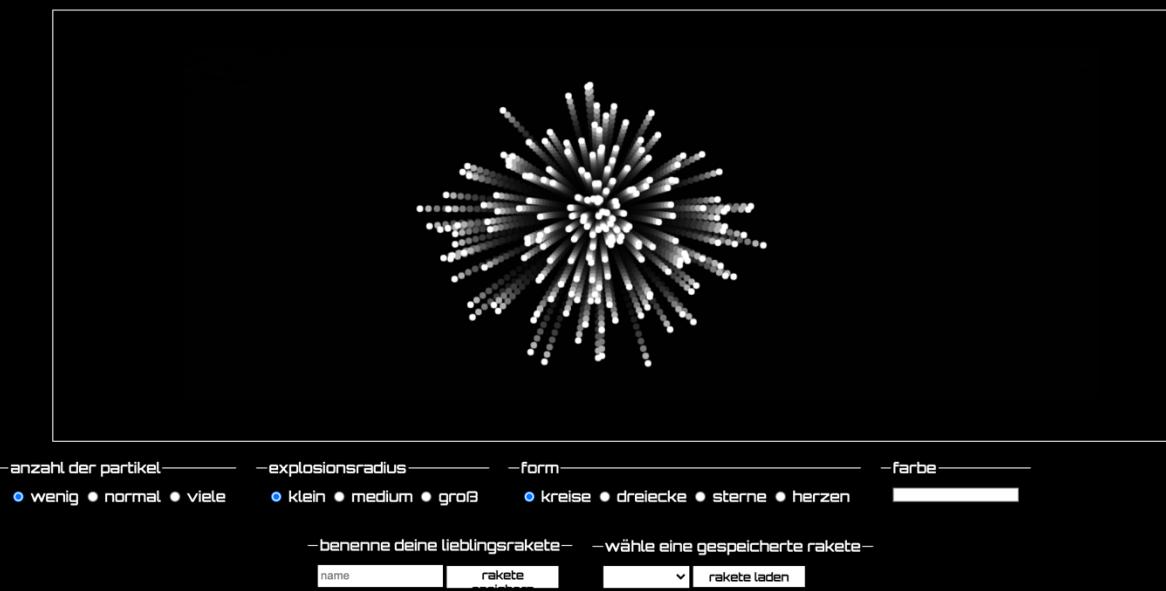
wenig • normal • viele klein • medium • groß kreise • dreiecke • sterne • herzen

benenne deine lieblingsrakete wähle eine gespeicherte rakete

name: rakete:

4. Feuerwerk mit Mausklick starten

Fire works?



KONZEPT

EiA2 Endabgabe

Piccardo Piccinille

startPage

<h1> Fire works? </h1>

<p #introText>



<p #countdown>



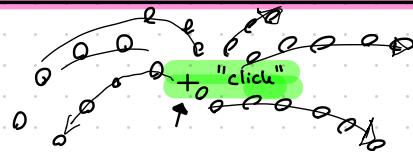
<input type = button>



gamePage

<h1> Fire works? </h1>

<canvas>



<fieldset>

Anzahl

0 1 2

<input type = radio>

Radius

0 1 2

Form

0 1 2 3 4

Farbe

<input type = color>

-Save-

name

Save

-load-

Select

load

<input type = text>

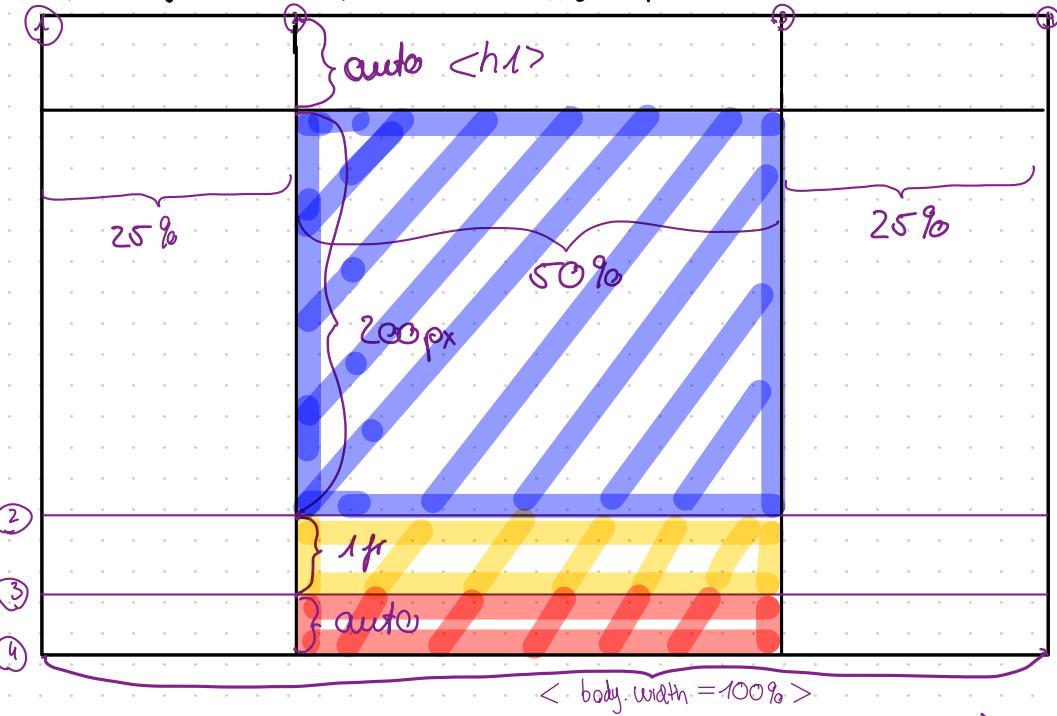
<input type = button>

StartPage

introText

countdown

StartButt

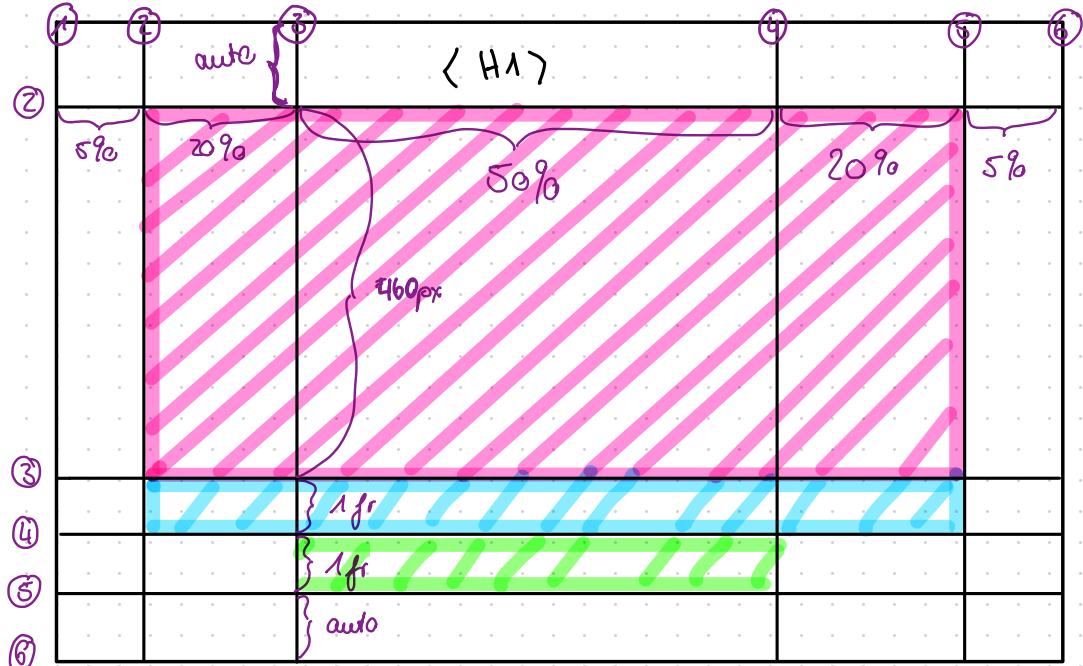


gamePage

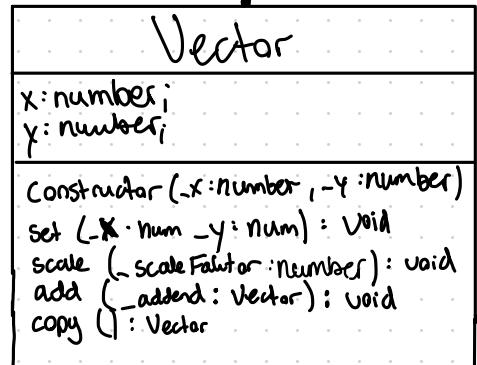
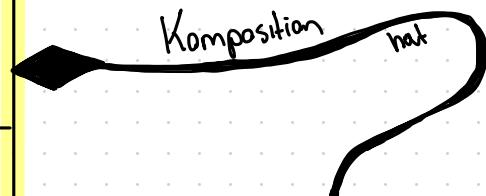
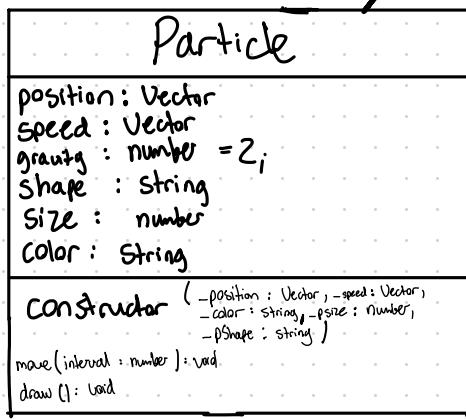
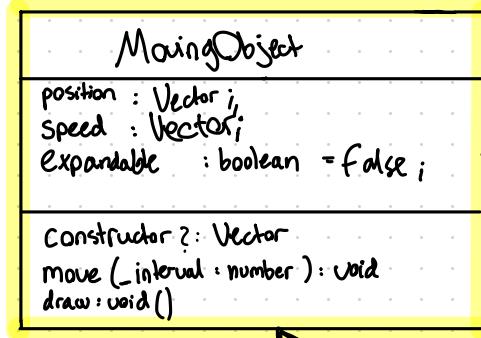
< canvas >

userinterface

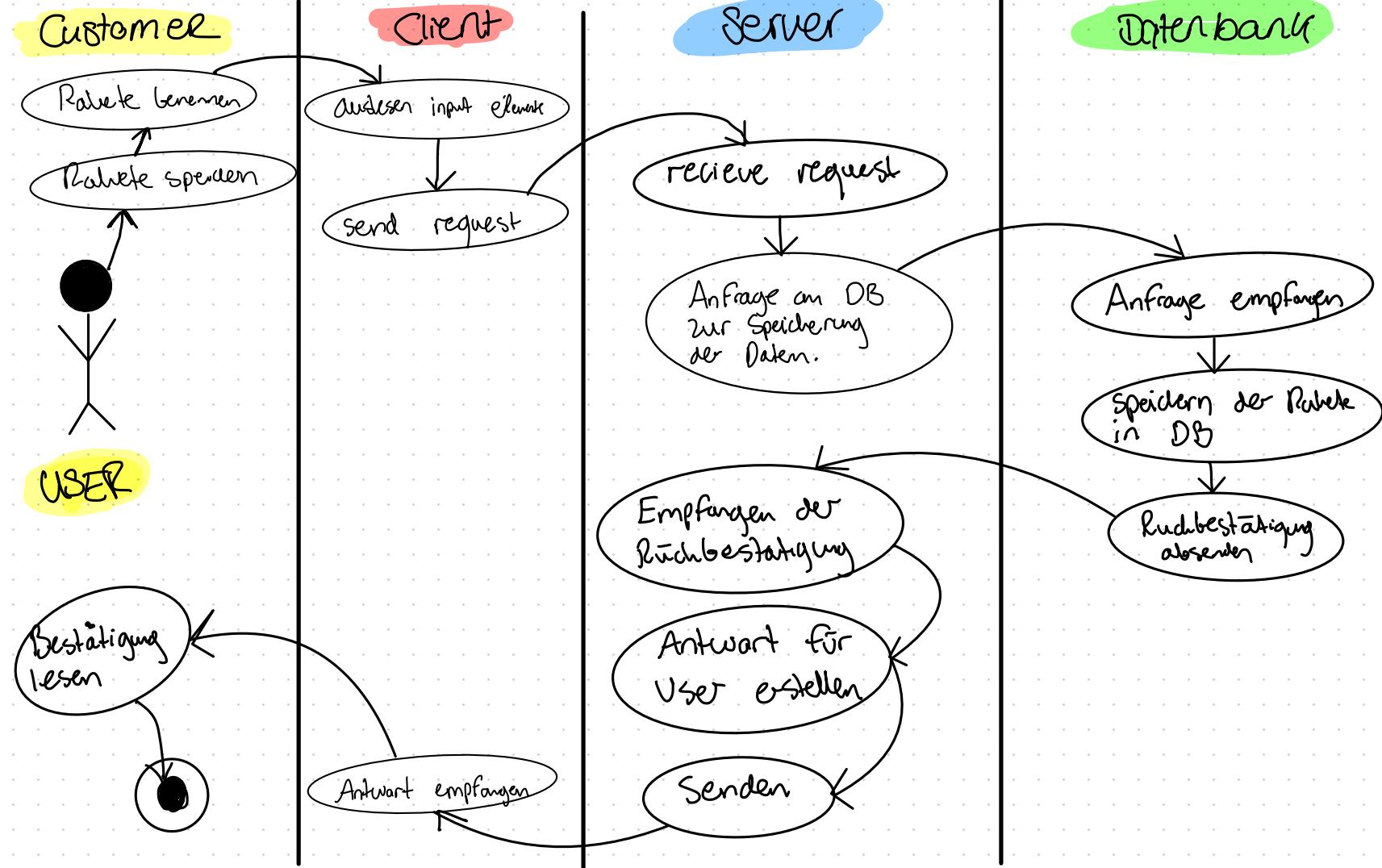
dB Area



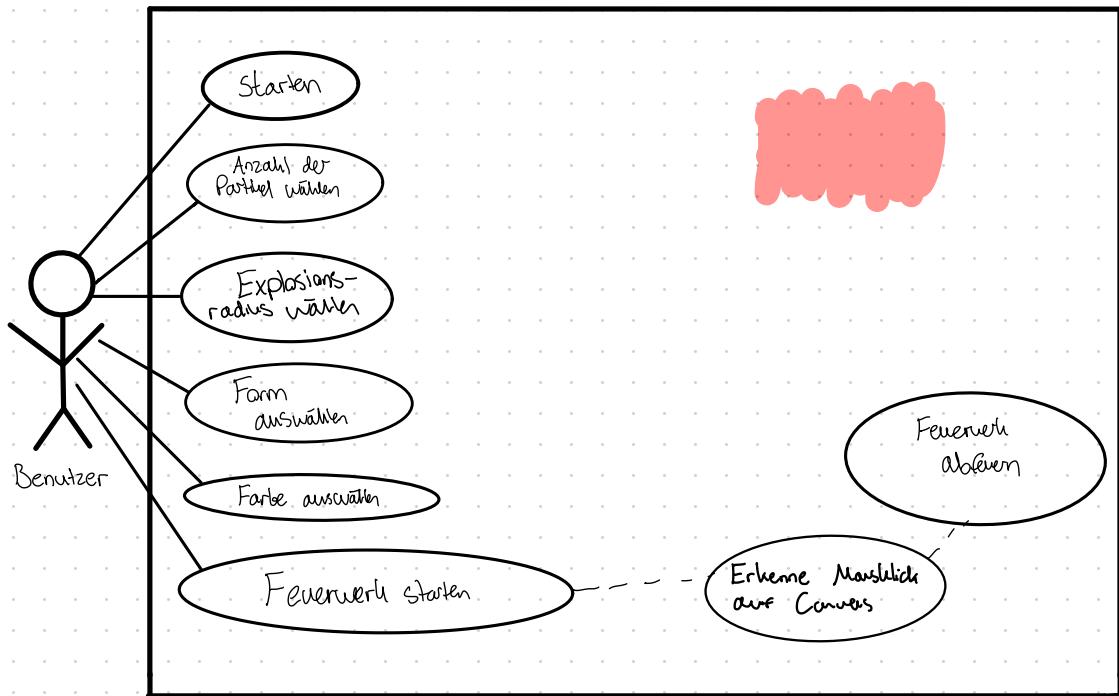
<< abstract >>

abstract Class

- Strukturelement innerhalb der Klassenhierarchie
- >> lässt sich nicht instanzieren
- >> vererbt Methoden und Variablen



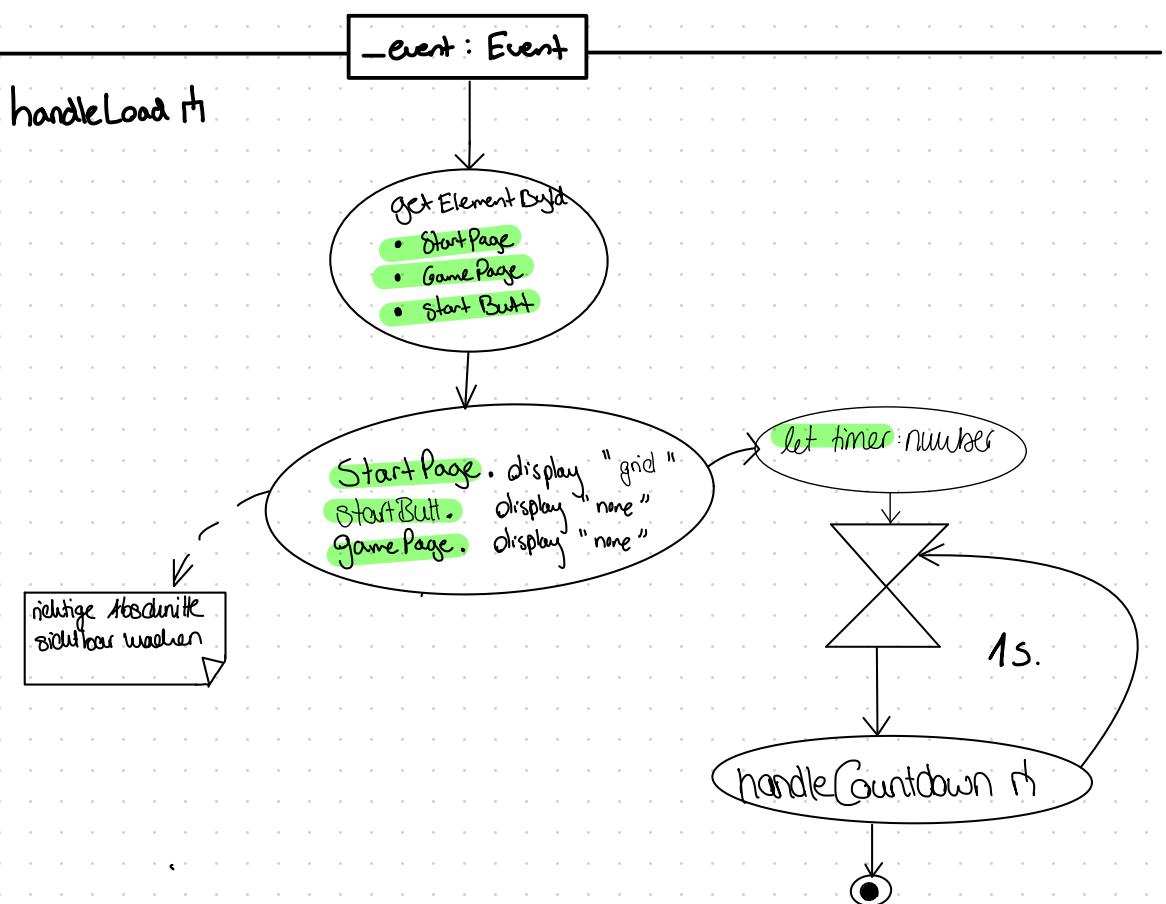
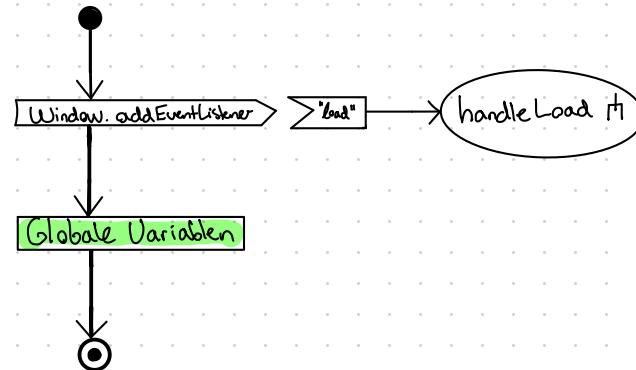




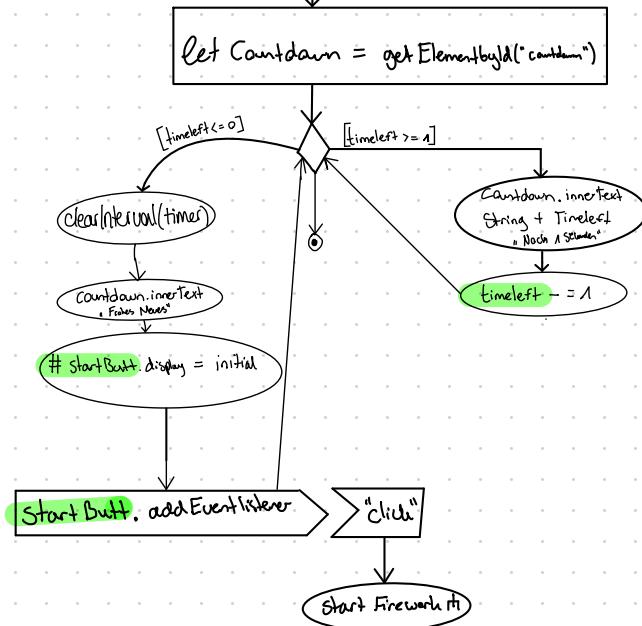
Server und Datenbankbindung



global definierte Variablen



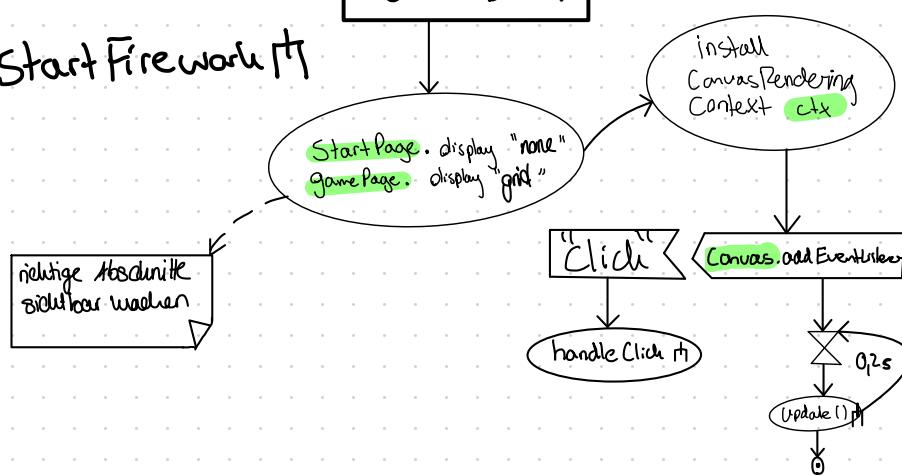
handle Countdown M



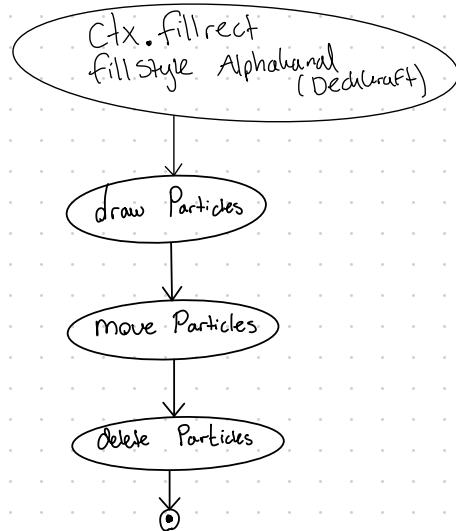
-event : Event

Start Firework M

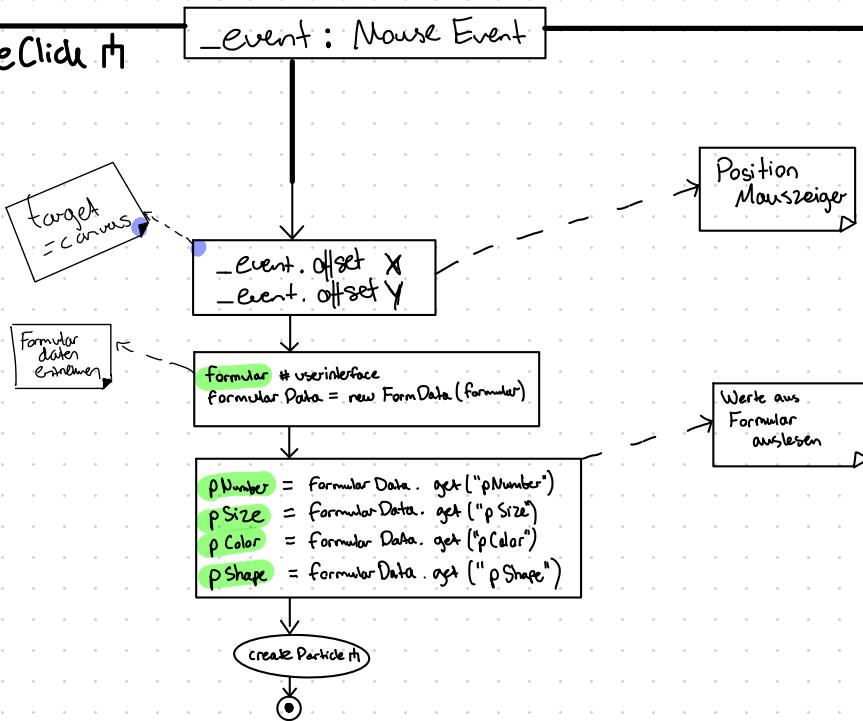
richtige Abschüsse
sichtbar machen



Update m



handleClick m



CreateParticle()

```
-mouseX: number  
-mouseY: number  
-number : number  
-color : string  
-size : string  
-shape : string
```

```
let origin: Vector = new Vector(-mouseX, -mouseY)
```

random Zahl für X

random Zahl für Y

Austragung
Feverelth zw.
-200 - 200

```
i = 0, i < _number
```

i++

[i > _number]

```
let radian: number = (Math.PI * 2) / _number;  
let px: number = Math.cos(radian * i) * expandX * Math.random() * 2;  
let py: number = Math.cos(radian * i) * expandY * Math.random() * 2;  
let speed: Vector = new Vector(px, py);  
let particle: MovingObject = new Particles(origin, speed, -color, psize, pshape);  
movingObjects.push(particle);
```

Particle
wird
in Array gepflegt