

# 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

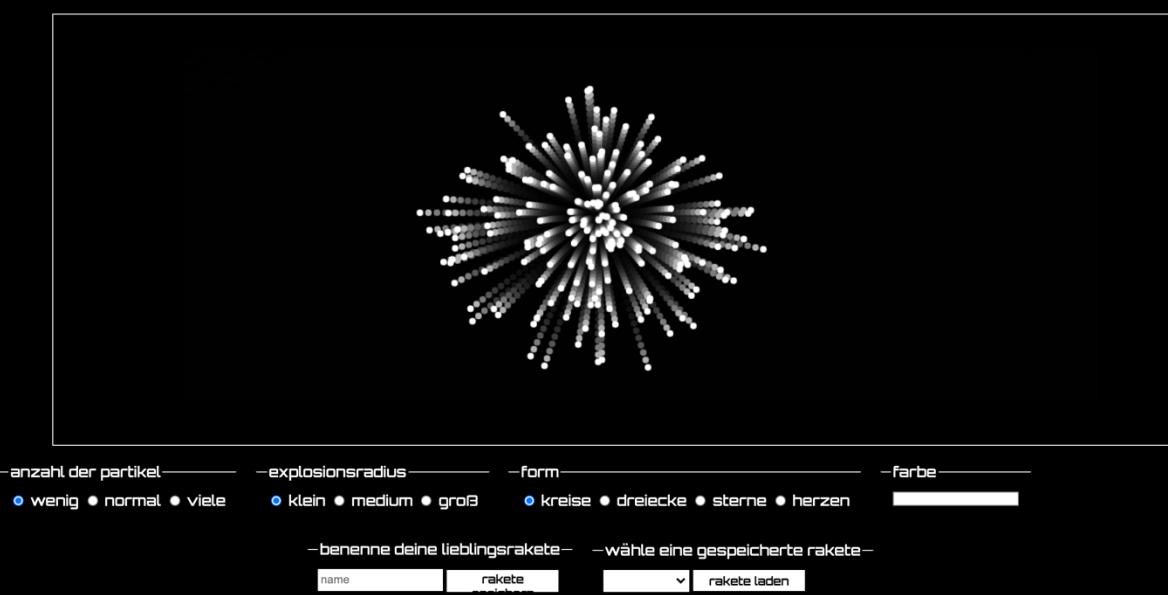
wenig • normal • viele     klein • medium • groß     kreise • dreiecke • sterne • herzen   

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>



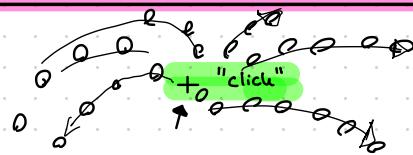
<input type = button>



## # 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>

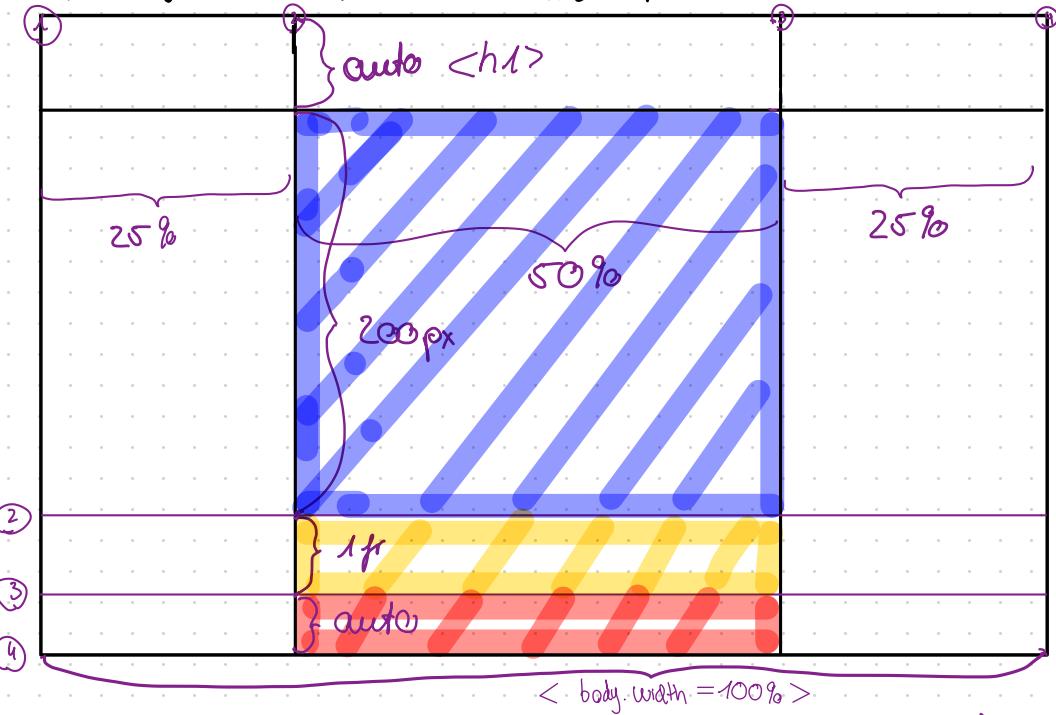
<input type = button>

# StartPage

# introText

# countdown

# StartButt

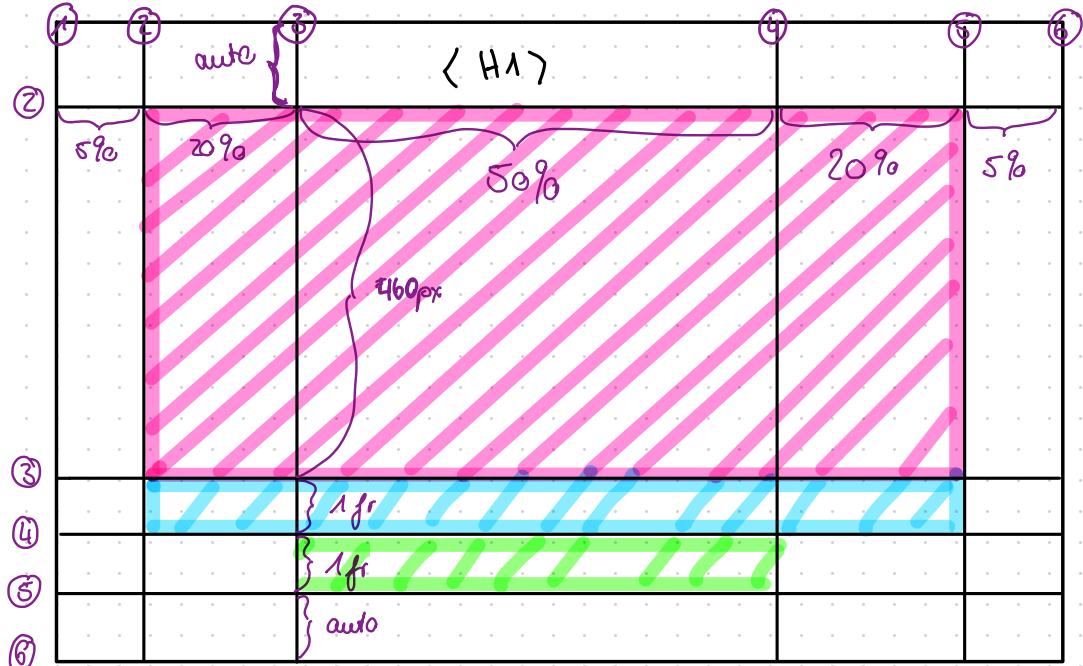


# gamePage

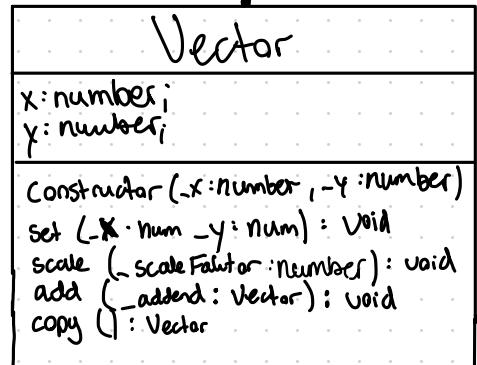
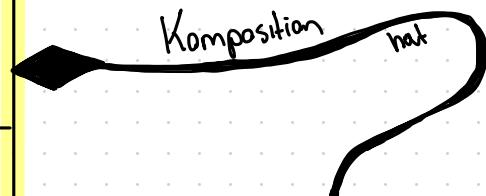
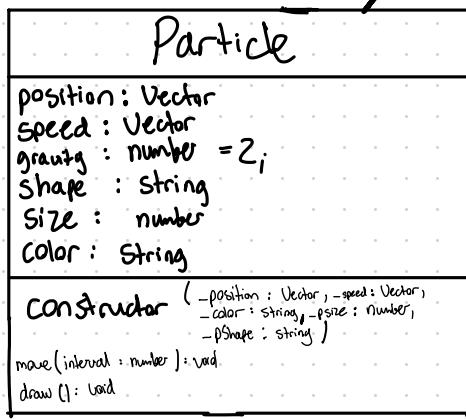
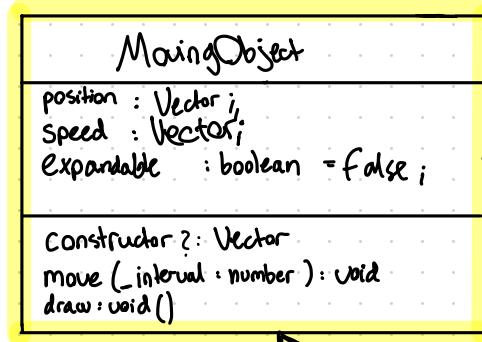
&lt; canvas &gt;

# userinterface

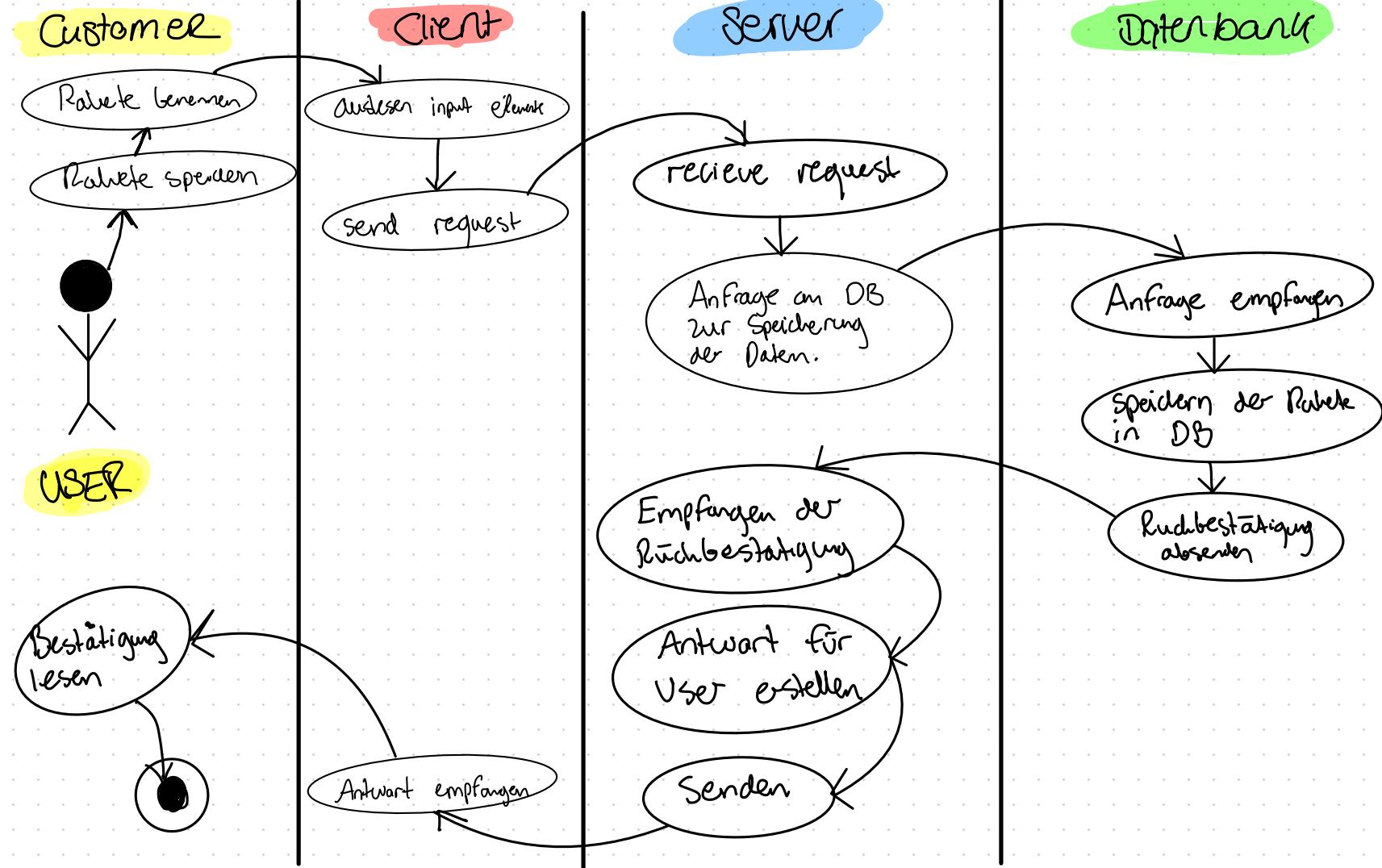
# dB Area



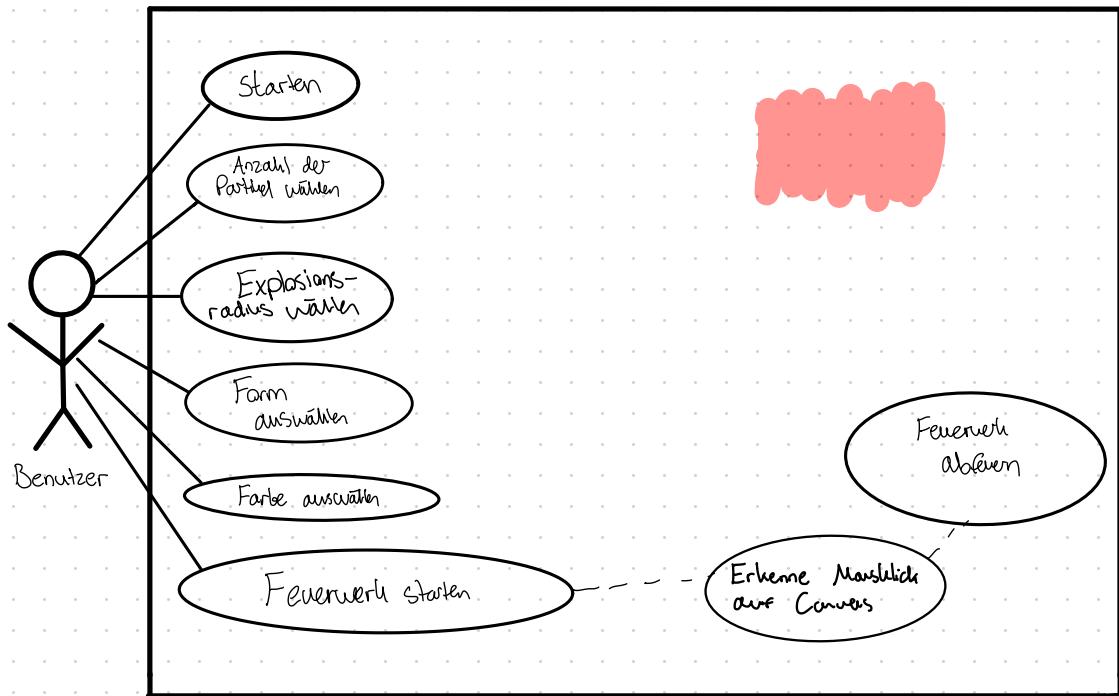
&lt;&lt; abstract &gt;&gt;

abstract Class

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



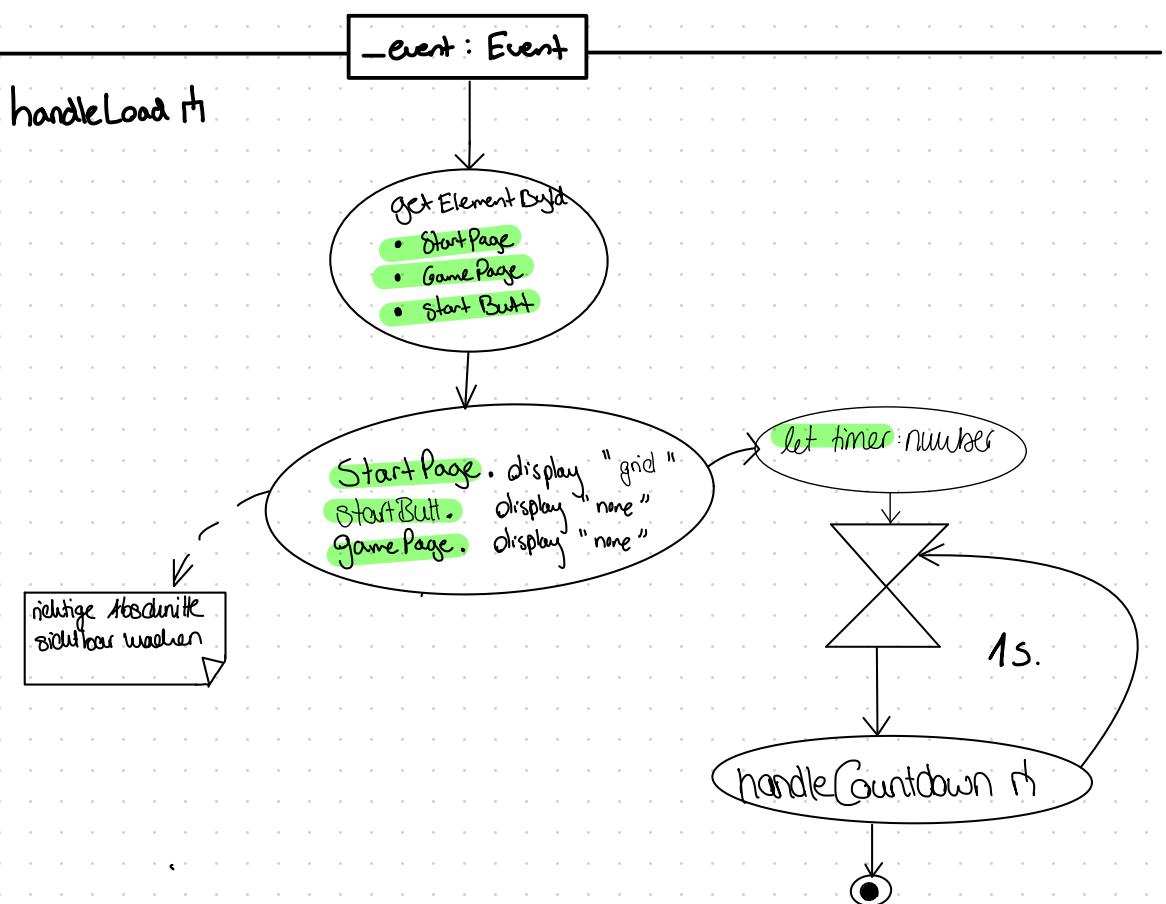
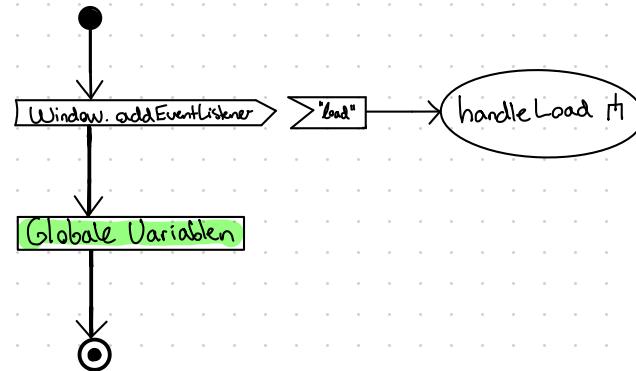




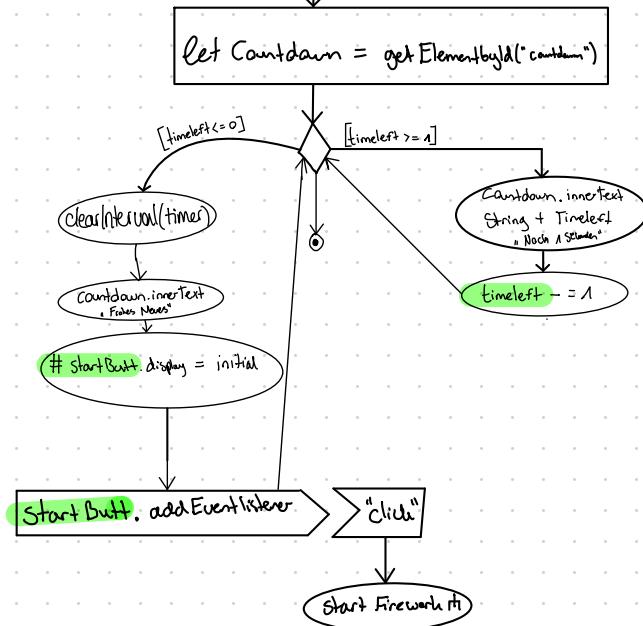
## Server und Datenbankbindung



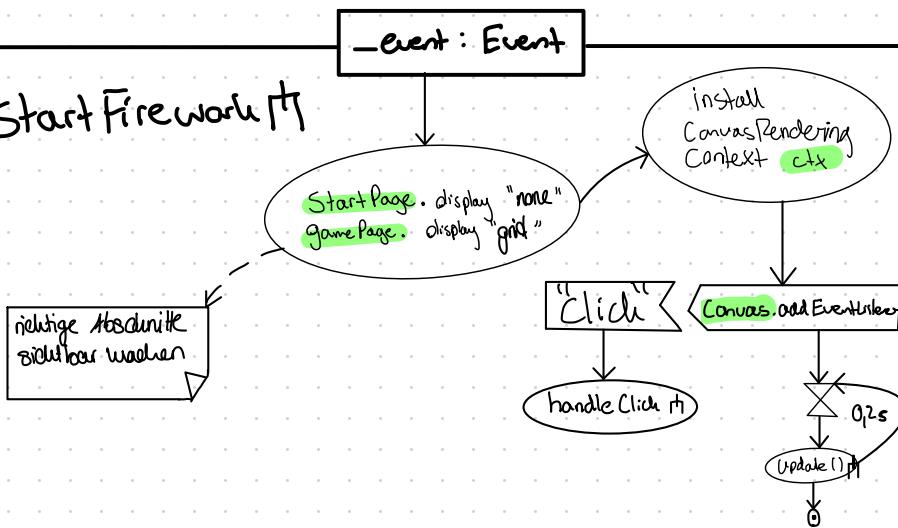
global definierte Variablen



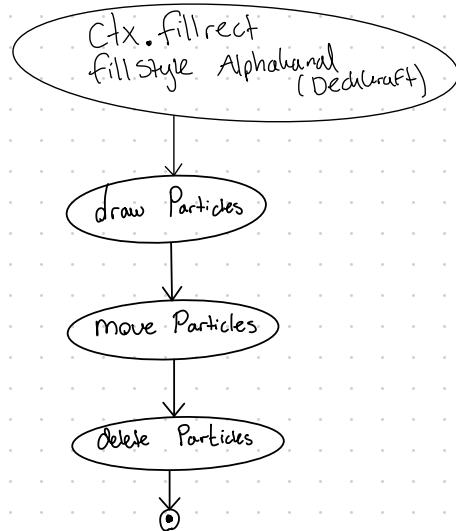
handle Countdown



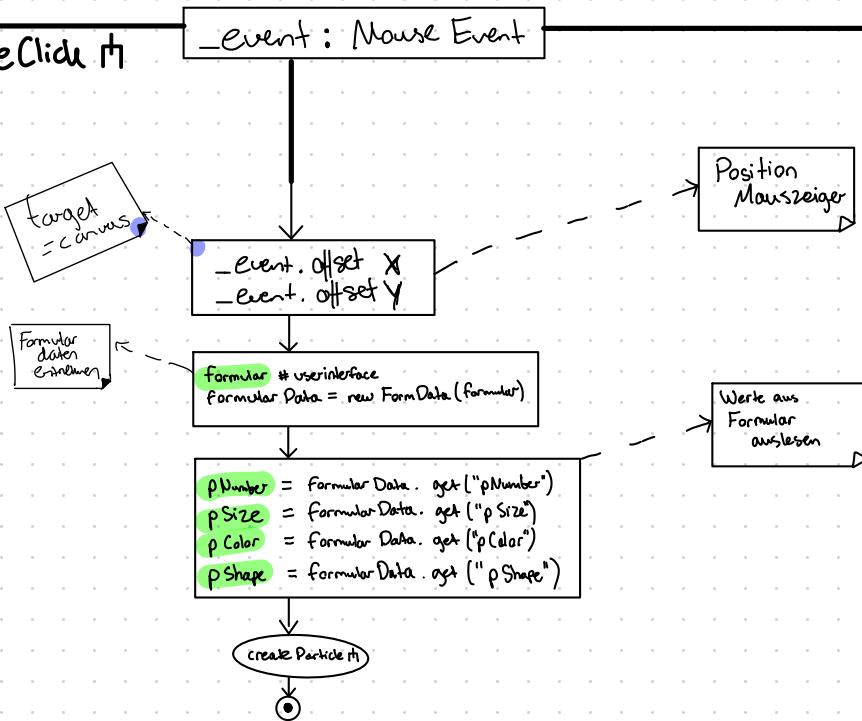
Start Firework



## 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