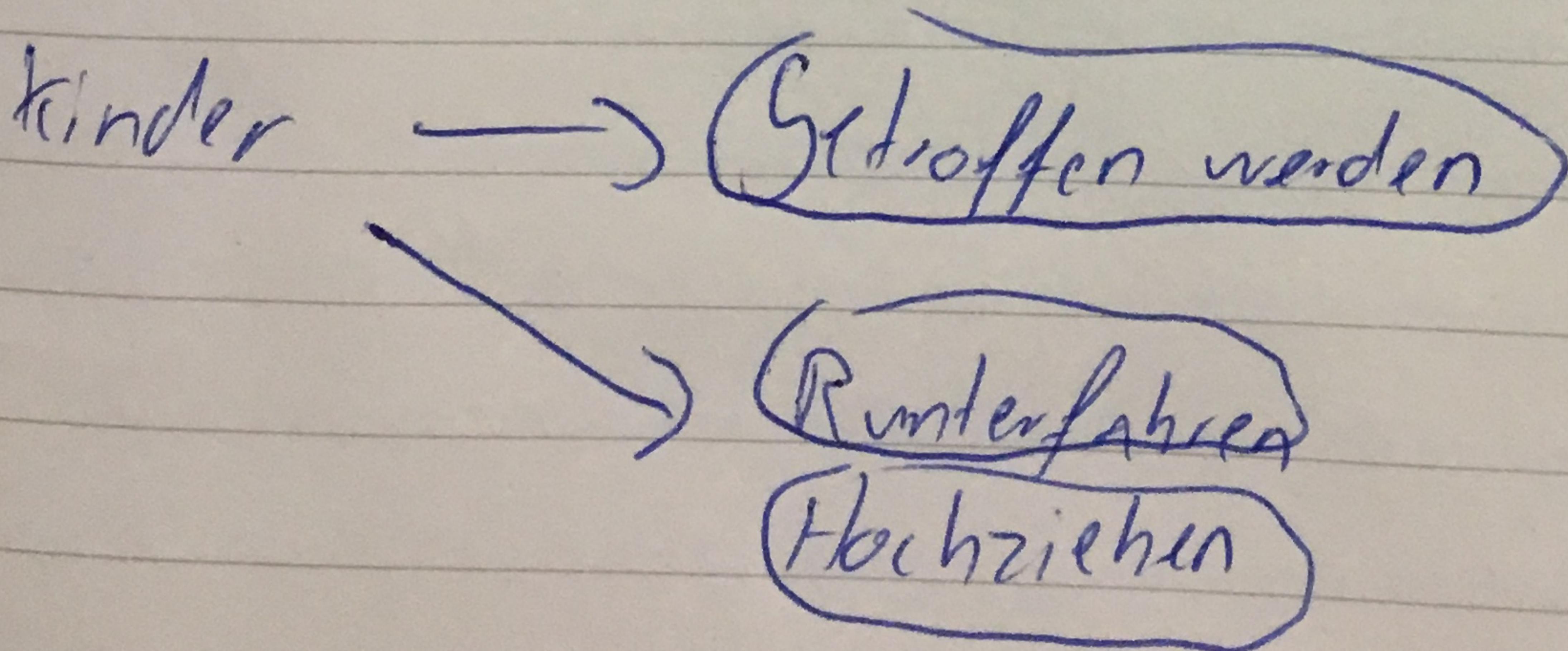
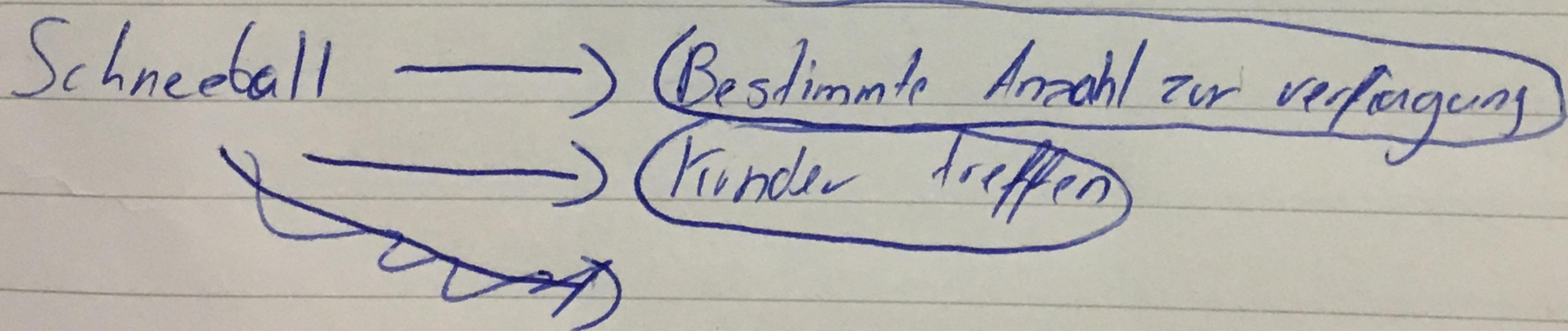
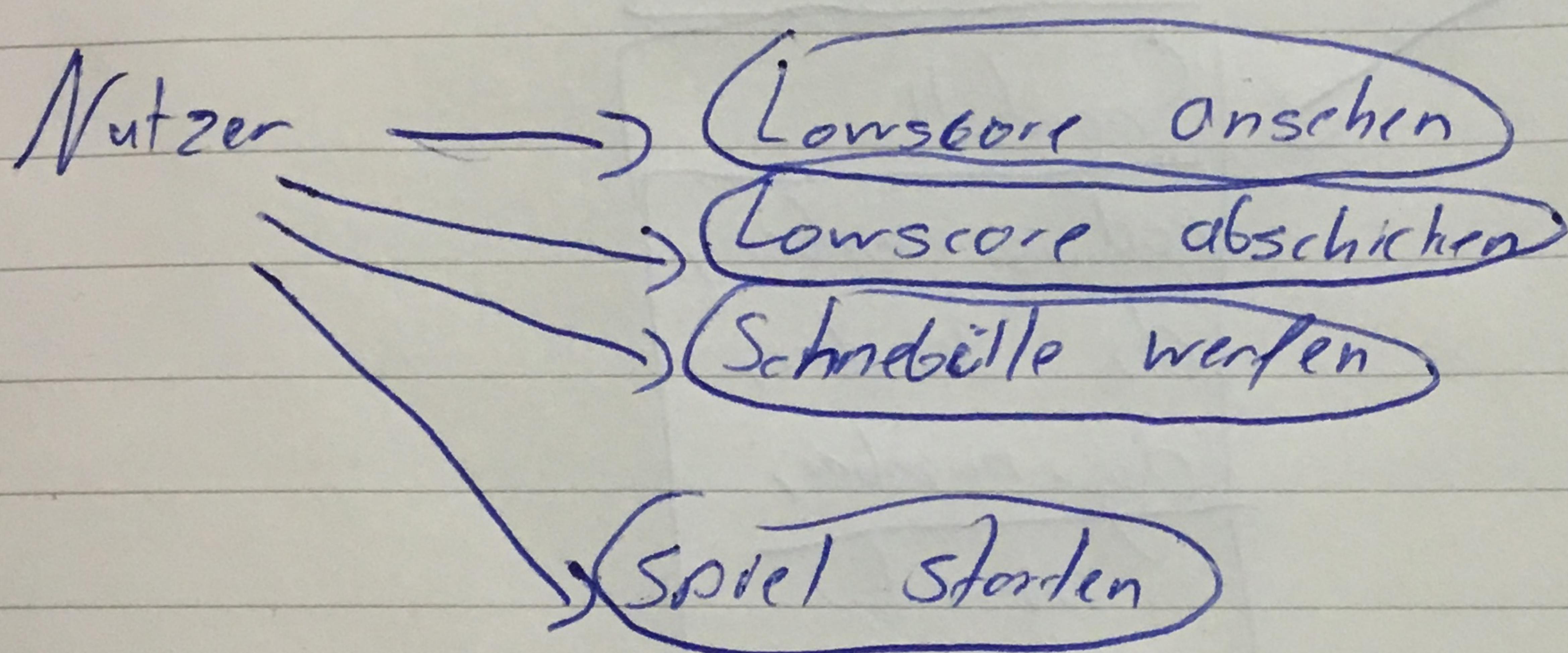
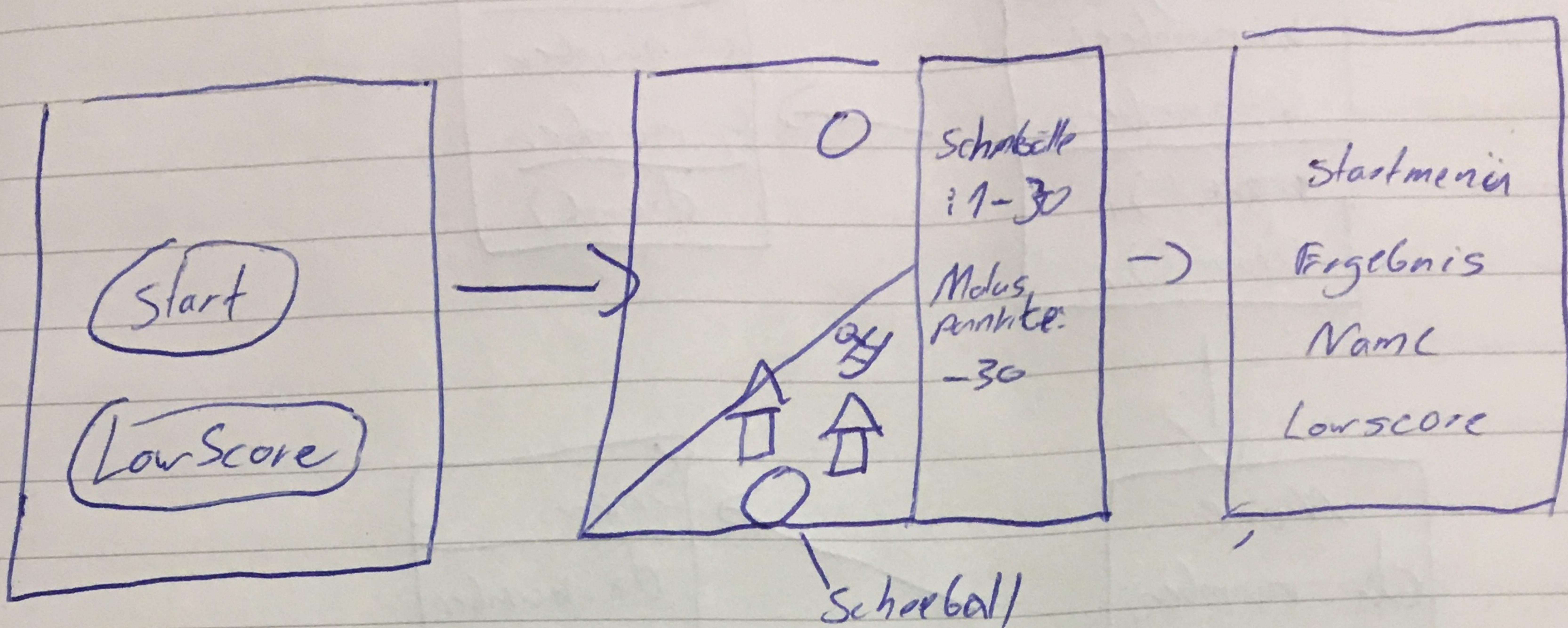


## Funktionale Analyse

1. Nutzer klickt auf den „button“ Start.
2. Canvas wird angezeigt und Nutzer zielt mit der Maus. Bei einem Mausklick wird ein Event ausgelöst und ein Schneeball fliegt durch das Canvas. Durch eine Funktion verschwindet das Kind bei einem Treffer und der Nutzer bekommt dafür Punkte.
3. Sind alle Schneebälle verbraucht wird das Spiel beendet und der Nutzer sieht ein Bildschirm auf dem seine Treffer (also die gewonnenen Punkte) angezeigt werden. Zusätzlich hat der Nutzer die Möglichkeit seinen Namen einzutragen und auf eine Datenbank zu speichern um seinen Highscore (oder in diesem Falle Lowscore) zu verewigen. Andere Nutzer können im Startmenü per „button“ Lowscore bisherige Scores anschauen.

\*Das Spiel wird per PC gespielt und die Auflösung beträgt 800x600. Empfohlen werden Notebooks oder PCs ab 15 Zoll Bildschirmdiagonale.

## Funktionalität Analysse



User

Client

Server

Datenbank



funktion  
Schnetball m



Request wird  
bearbeitet



Request  
empfangen



Hitbox Teller?  
Score Teller?

Response



Response  
gesendet

Request  
wird  
gesendet




Score wird  
gesendet

Spiel wird  
gestartet



Flopeln

Flopeln



## Update

! window.setTimeout (update, 1000 / fps)

↓  
[loop]

↓  
~~process~~

①

↓

draw

more

↓

①

let fbs:  
number  
25

## Update

window.setTimeout (update, 1000 / fps) →

↓ [Anzahl > i] → ①

↙ draw()  
more()

let pos:  
numbers  
25

↓

②

endScreen

EndScreen

Symbol ||. length

↓ [length  $\geq 30$ ]

~~else~~ @

[length < 30]

i++