

SUPERKLASSE

Moving Objects

```
x: number;
y: number;
xSpeed: number;
ySpeed: number;
Start: number;
End: number;
```

SUBKLASSE

Food

```
radius: number;
color: string;
```

```
move();
draw();
```

SUBKLASSE

Fish

```
color1: string;
color2: string;
color3: string;
color4: string;
color5: string;
```

```
move() move();
draw() draw();
```

SUBKLASSE

Bubble

```
radius: number;
color1: string;
color2: string;
```

```
move();
draw();
```

main.ts

Arrays \Rightarrow nur noch ein Array movingObjects: MovingObjects[]

in init(): \Rightarrow addEventListener("click", feed) \rightarrow H

feed(): void

H

click

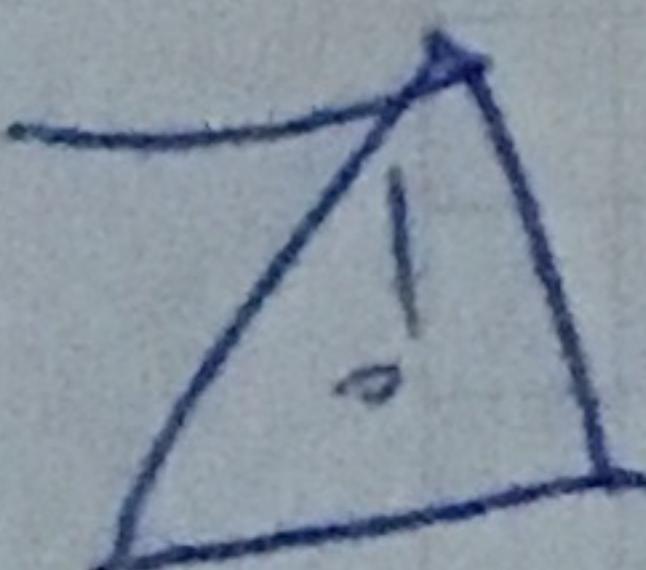
let anzahl

Mausposition
x, y

FOR

let i = 0; i < anzahl; i++

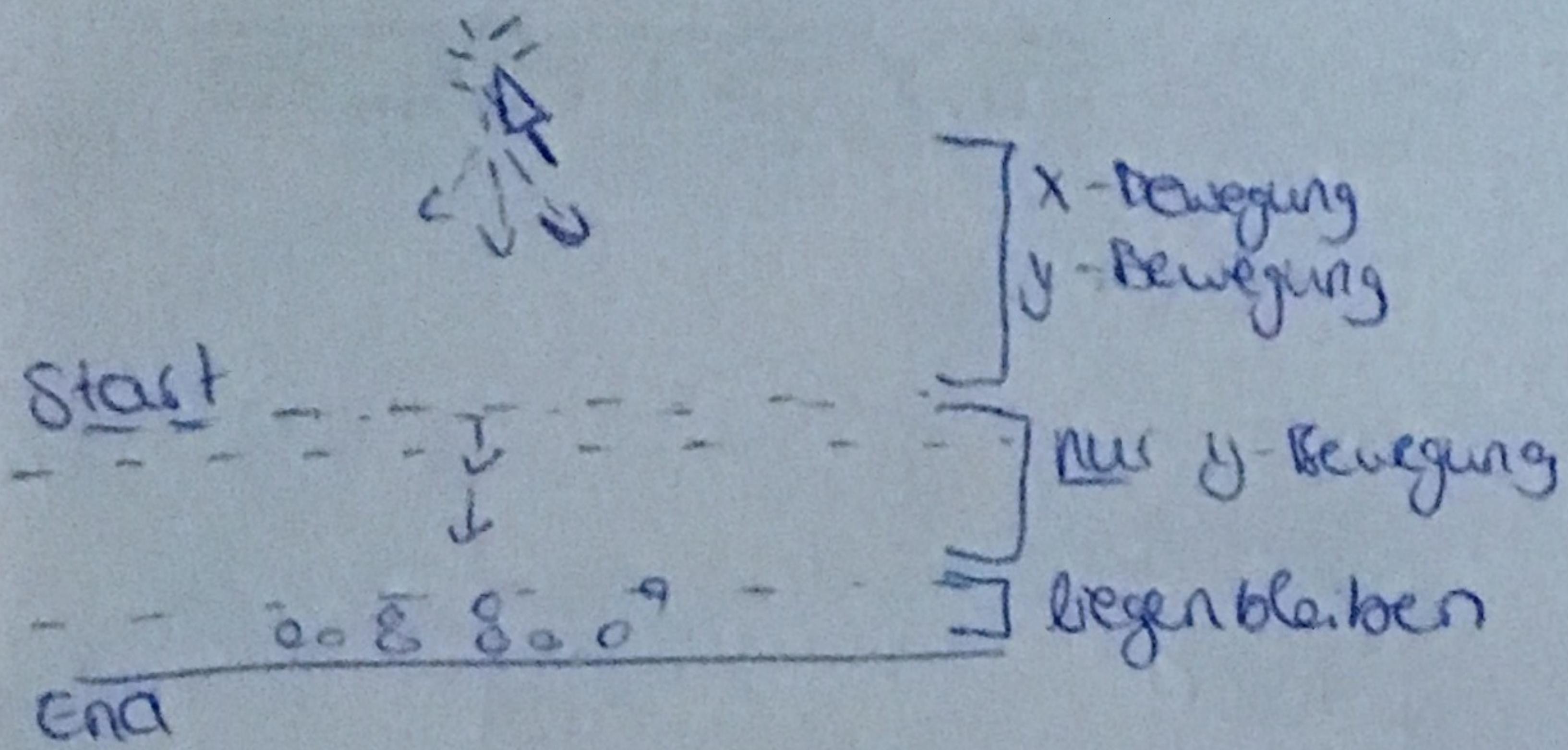
let food: Food = new Food(movingObjects.push(food))



CSS Positionierung ausgleichen

Bewegungslogik Food

jood.ts



xPosition
yPosition

aus jood(); übergehen

this.x = xPosition;

this.y = yPosition;

this.xSpeed = Zufallszahl minimal im -Bereich + minimal + Bereich

this.ySpeed = Zufallszahl "langsam" & nur leicht unterschiedlich

this.Start = 270 + Math.random() * 50; // erster Bereich

this.End = 580 + Math.random() * 15; // zweiter Bereich

this.radius = 2 + Math.random() * 4;

this.color = [switch / case ~~findet über random number Zufallsfarbe~~ random number zwischen 0 - max

case 0: farbe a
case 1: farbe b
case 2: farbe c

move() Food

