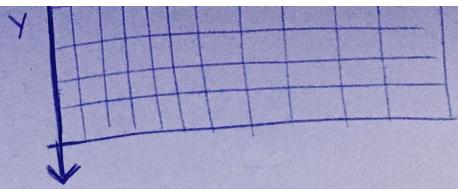


~~2 für~~
Cmd + shift ↑ + 4



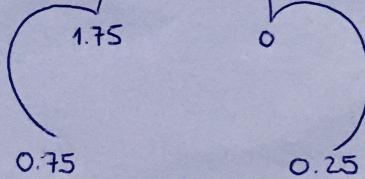
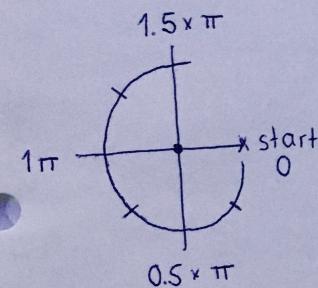
3 Kreise

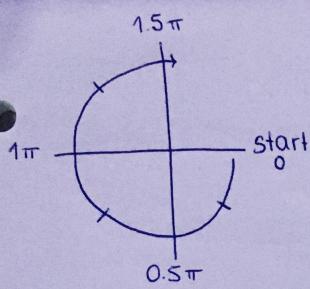


- Sonne, Wolken, Berge, Himmel
- unbewegtes Bild v. algorithmus gezeichnet
- Liftäuschen
- Lift, Wagons, Stangen / Seile
- Menschen m. bunter Kleidung
- random Schnee

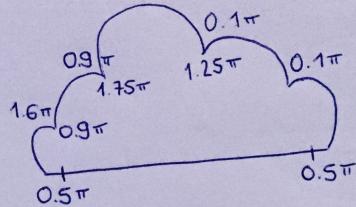
Später Fkt. random

(3x)





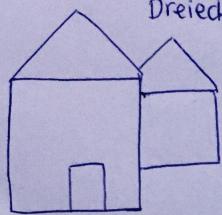
Wolken crc2 Wolke



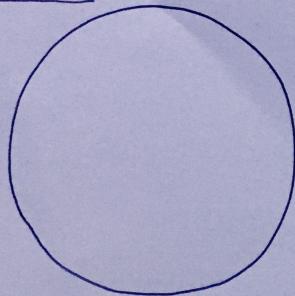
crc2 haus + crc2 dach

Häuschen

Rechtecke und Dreiecke

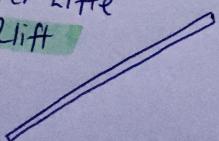


crc2 sonne
Sonne

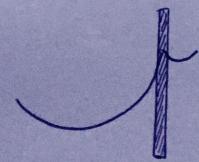


alle Liftseile und
Später Liftseile
crc2 lift

1.



4.



- wird gradient (weiß, gelb), genauso wie der Hintergrund bzw. Himmel (weiß, hellblau, dunkelblau)

crc2 hügel

- Schneehügel = 2 weiß gefüllte Kreise, die sich nicht vollständig schließen

Schnee

crc2 schnee

- Schnee, radius ca. 2,3,4,5

- ↳ muss zsm. gefasst werden durch random-Funktion

- Hauptseil des Lifts, einfache dicke Linie
- mehrfache arch, immer -100 bei der Größe + x aufrechnen
- An jedem Verbindungspunkt ein Pfosten
- später noch richtige Lifte

⇒ sich wiederholende Objekte müssen irgendwie Gruppiert/zusammengefasst werden. Der Code ist zu lang!