

# HTML5-Tutorium: Canvas: MiniPong

Wechseln zu: [Navigation](#), [Suche](#)

Dieser Artikel erfüllt die [GlossarWiki-Qualitätsanforderungen](#) **nur teilweise**:

<b>Korrektheit:</b> 3 (zu größeren Teilen überprüft)	<b>Umfang:</b> 3 (einige wichtige Fakten fehlen)	<b>Quellenangaben</b> : 5 (vollständig vorhanden)	<b>Quellenarten:</b> 5 (ausgezeichnet)	<b>Konformität:</b> 5 (ausgezeichnet)
---	---	---	---	--

## HTML-Tutorium: MiniPong

MiniPong: | [Teil 1](#) | [Teil 2](#) | [Teil 3](#) | [Teil 4](#) | [Teil 5](#)

## Inhaltsverzeichnis

- [1 Voraussetzung](#)
- [2 Ziel](#)
  - [• 2.1 Use Cases](#)
- [3 Quellen](#)

## 1 Voraussetzung

Sie sollten die Inhalte des Tutoriums [HTML5-Tutorium: Canvas: Hello World](#) kennen.

## 2 Ziel

In diesem Tutorium wird beschrieben, wie man in **HTML5** eine kleine interaktive Multimedia-Anwendungen mit Hilfe von [JavaScript](#) sowie [Canvas](#) erstellt. Das Tutorium basiert auf einen MiniPong-Tutorium von Herbert Braun<sup>[1]</sup>.

### 2.1 Use Cases



Ein Spieler kann das Spiel starten (Startknopf) und vorzeitig beenden (Stopp-Knopf). Nach Spielstart kann der Spieler den Schläger am unteren Rand des Spielfeldes mit Hilfe der Richtungstasten des Keyboards nach links und rechts bewegen. (Auch andere Sensoren könnten zur Steuerung des Spiels verwendet werden, wie beispielsweise die Kippsensoren oder der Touchscreen eines Smartphones)

Nachdem das Spiel gestartet wurde, bewegt sich der Ball geradlinig im Spielfeld, wobei die Startrichtung zufällig gewählt wird. Kollisionen mit der linken, oberen oder rechten Wand haben eine Richtungsänderung des Balls zur Folge (Einfallswinkel = Ausfallwinkel). Eine Kollision mit der unteren

Wand beendet das Spiel.

Ziel des Spiels sind möglichst viele Kollision des Balls mit dem Schläger. Eine derartige Kollision hat eine Richtungsänderung sowie einen Punktgewinn zur Folge. Der aktuelle Punktestand (Score) wird der Benutzer jederzeit angezeigt.

Wird der Schläger im Moment der Kollision bewegt, so wird der Ball abhängig von der Bewegungsrichtung und Geschwindigkeit des Schlägers abgelenkt.

## 3 Quellen

**Braun (2011)**: Herbert Braun; Webanimationen mit Canvas; in: [c't Webdesign](#); Band: 2011; Seite(n): 44-48; Verlag: [Heise Zeitschriften Verlag](#); Adresse: [Hannover](#); [2011](#); [Quellengüte](#): 5 (Artikel)

**Kowarschick (MMProg)**: Wolfgang Kowarschick; Vorlesung „Multimedia-Programmierung“; Hochschule: [Hochschule Augsburg](#); Adresse: [Augsburg](#); [Web-Link](#); [2018](#); [Quellengüte](#): 3 (Vorlesung) [Musterlösungen](#)

Kategorien:

[Multimedia-Programmierung/Tutorium](#)

[HTML5-Tutorium: Canvas: MiniPong](#)

[HTML5-Beispiel](#)

[Kapitel:Multimedia-Programmierung:Beispiele](#)

Diese Seite wurde zuletzt am 23. Oktober 2018 um 10:35 Uhr bearbeitet.

Inhalt verfügbar unter [CC BY-SA 4.0](#).

