

Feuerwerk (EIA-Endabgabe)

# Konzeption

Modul: Entwicklung Interaktiver Anwendungen II

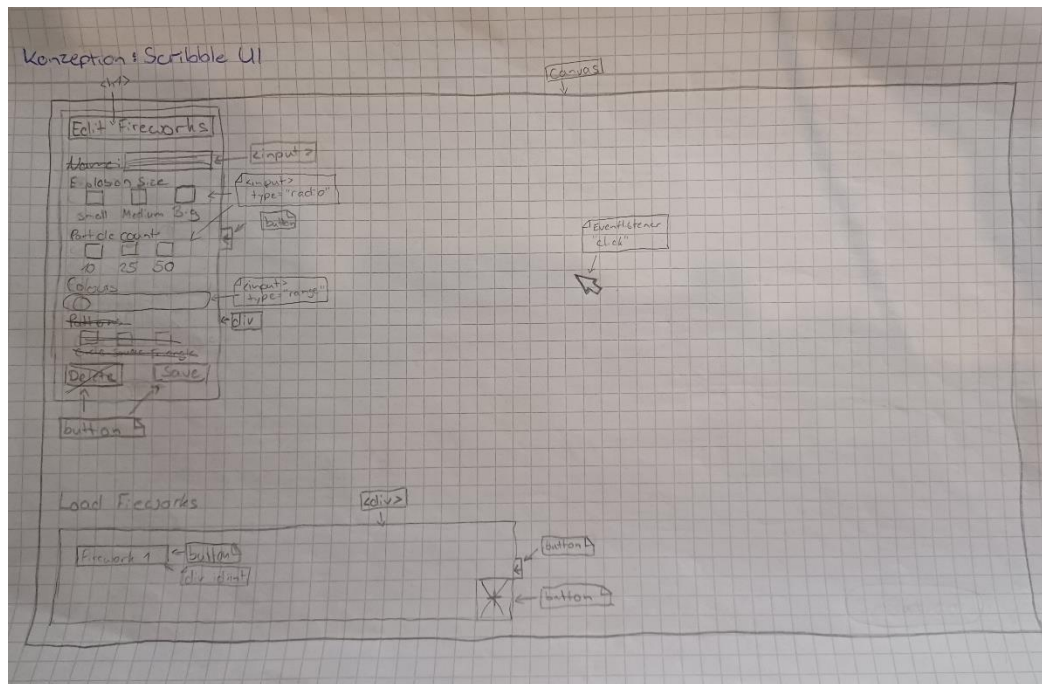
Studiengang: MKB

Matrikelnummer: 277166

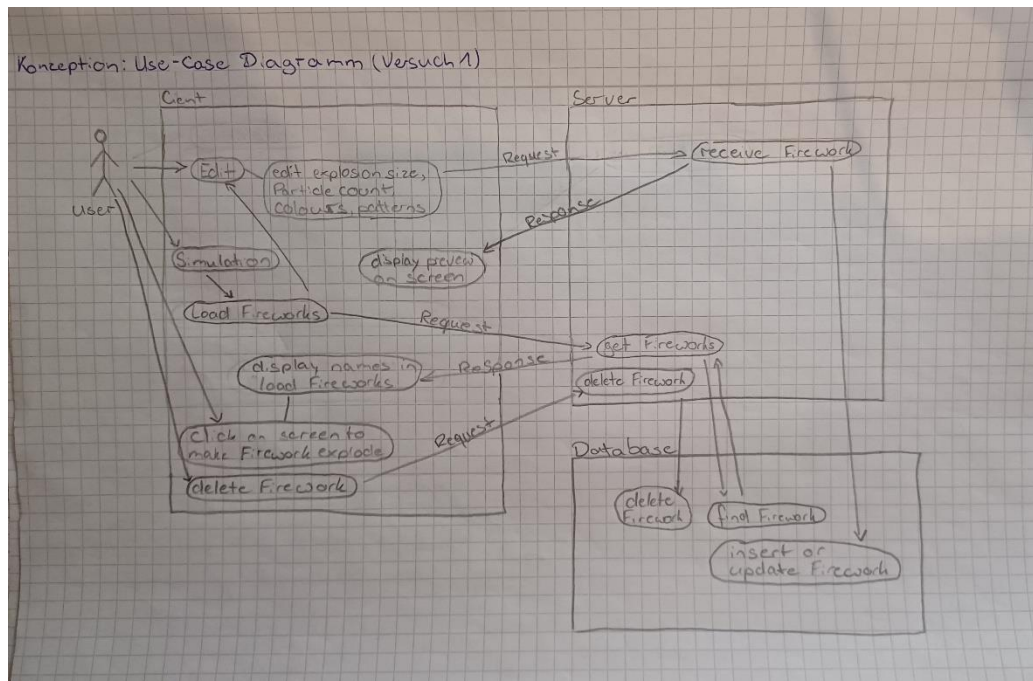
Student

**Mu-Hong Basset**

## UI-Scribble



## Use-Case Diagramm (Versuch 1)



# Anleitung

Auf der linken Seite der Anwendung kann der Nutzer in „Edit Fireworks“ das Feuerwerk in drei verschiedenen Punkten anpassen.

1. Explosion Size
2. Particle Count
3. Color

Das so erstellte Feuerwerk kann mit dem „Save“ Button in einer Datenbank gespeichert werden (MingiDB).

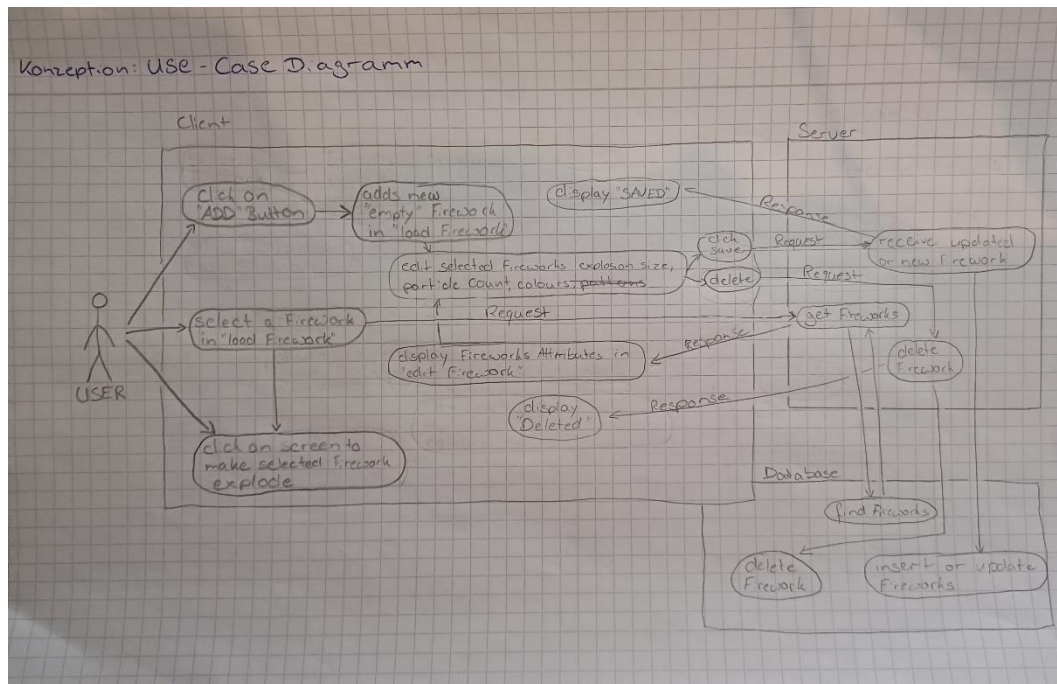
Das gespeicherte Feuerwerk wird in einer Leiste („Load Firework“) unten rechts im Bildschirm geladen, als „Feuerwerk 1“, „Feuerwerk 2“ etc.

Durch das Anklicken des Feuerwerkes wird dieses aus der Datenbank geladen und kann durch Mausklicks auf den Bildschirm abgefeuert werden. Zusätzlich dazu gibt es in der „Load Firework“ Leiste einen kleinen „Hide-Button“ welcher die Leiste versteckt. Durch Aktualisieren der Seite taucht diese wieder auf, mit allen gespeicherten Feuerwerken.

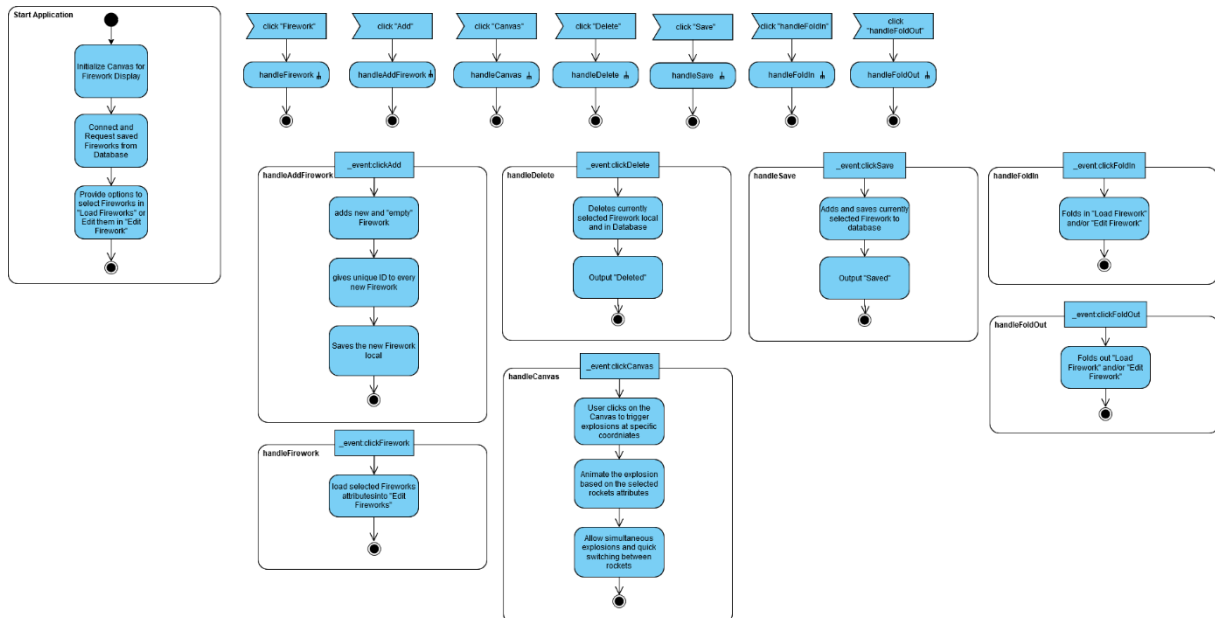
## Was wird geladen?

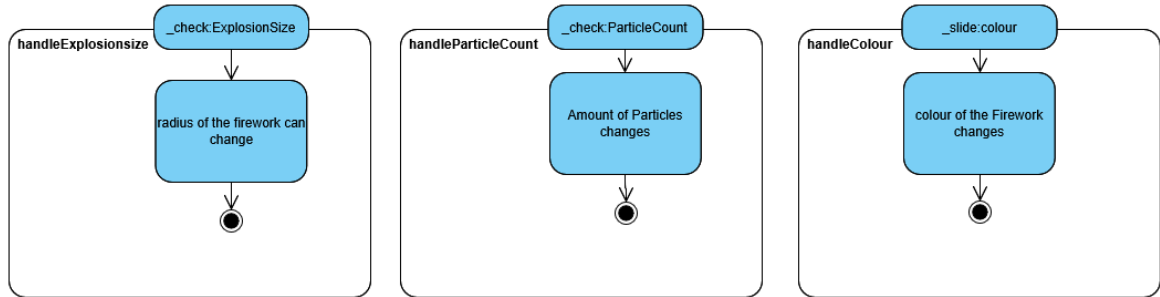
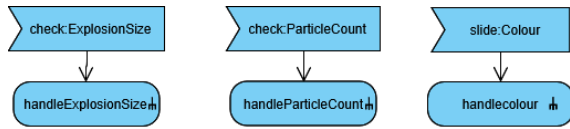
1. Canvas wird kreiert und schwarz eingefärbt.
2. „Edit“ und „Load“ Leisten werden geladen, mit allen Input Elementen
3. Gespeicherte Feuerwerke werden aus der Datenbank geladen
  - a. Explosion Size
  - b. Particle Count
  - c. Color

## Use-Case Diagramm

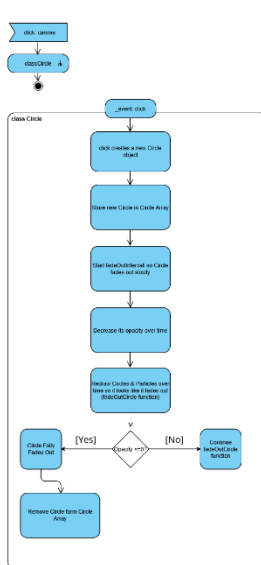


## Activity Diagramme





Circles



Particles

