

## Anleitung zu Interaktion der Anwendung

Das Programm funktioniert so: Auf der rechten Seite des Bildschirms ist ein „Rocket assembler“ zu sehen. Hier kann jedes Benutzeri sich seine/ ihre Rakete selbst zusammenstellen.

Die Farbe, der Explosionsradius, die Partikelanzahl, die gröÙe der Partikel sowie die Dauer sind einstellbar.

Zum Schluss kann man der Rakete noch einen Namen geben, indem man in das Input-Feld schreibt. Wenn man nun auf „save“ drückt, kann man die Rakete abspeichern. Die ganzen Daten werden dann an den Server gesendet und dort abgepeichert. Nun erscheint der Raketenname unten im „Rocket assembler“. Dieser Name trägt alle gespeicherten Informationen der Rakete mit sich. Wenn man nun auf den Load Button drückt, werden alle Einstellungen dieser Rakete übernommen und die Rakete kann wieder bearbeitet oder abgeschossen werden. Das Feuerwerk wird per Klick auf den Namen vom Server gelöscht und kann wieder neu abgespeichert werden. Die Raketen müssen nicht gespeichert werden. Man kann sie auch direkt im „Rocket Launcher“ durch einen Klick in den Canvas abschießen. Man kann an jede beliebige Stelle klicken und erhält die Explosion einer Rakete mit den Eigenschaften, die man soeben ausgewählt hat.