

Konzept für Jogis Fußballsimulator

Studienleistung

im Studiengang Medienkonzeption

an der Fakultät Digitale Medien

der Hochschule Furtwangen University

vorgelegt von

Andreas Detering - 265143

Annette Wiedenmann - 265117

Hannah Folasade Babatunde - 265116

Betreuer: Prof. Jirka Dell'Oro-Friedl

Eingereicht am: 19.07.2021

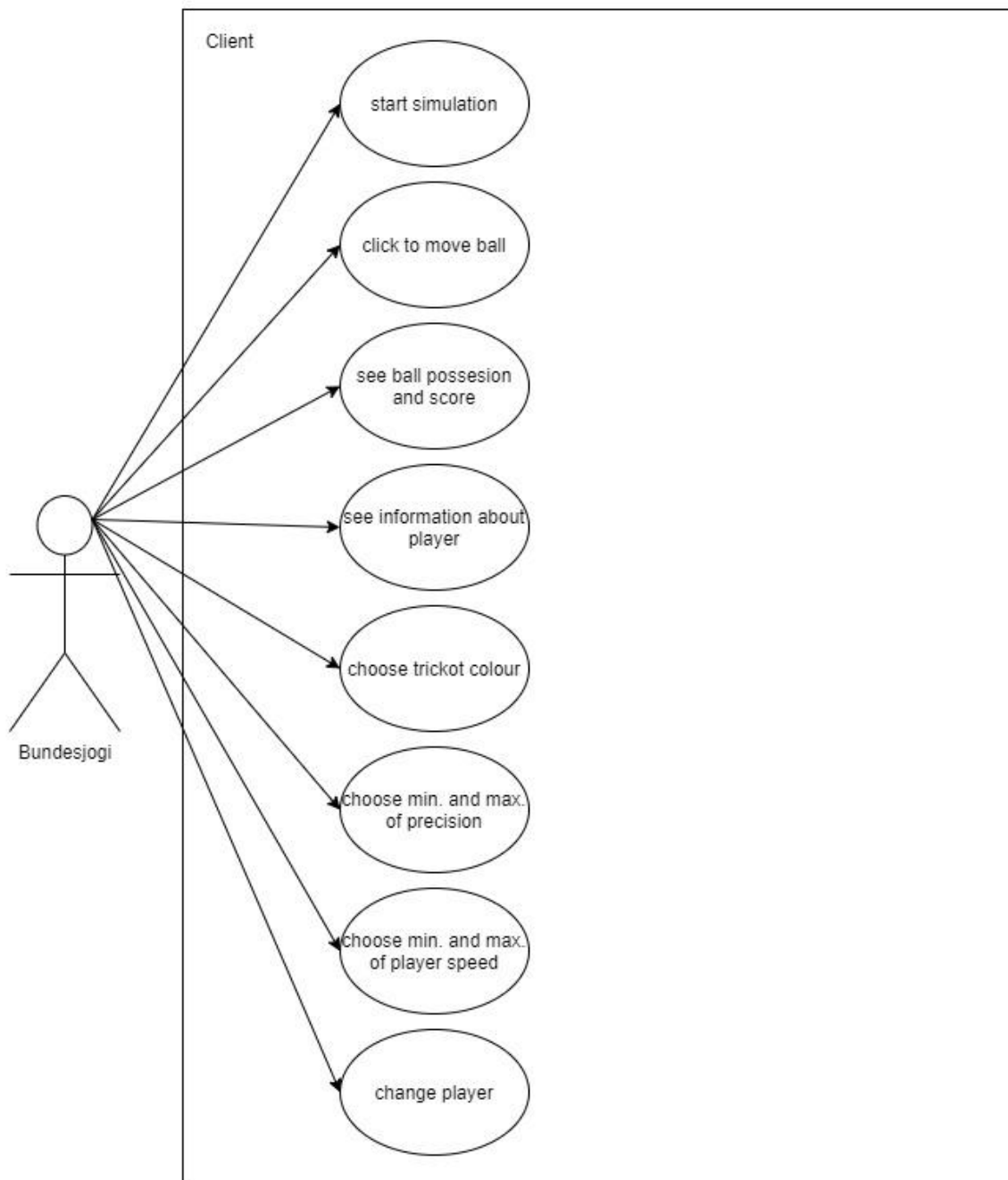
Inhaltsverzeichnis

Anleitung für Installation und Bedienung der Anwendung	3
Use-Case-Diagram:	4
UI-Scribble:	5
Class-Diagram:	8
Activity-Diagrams:	9

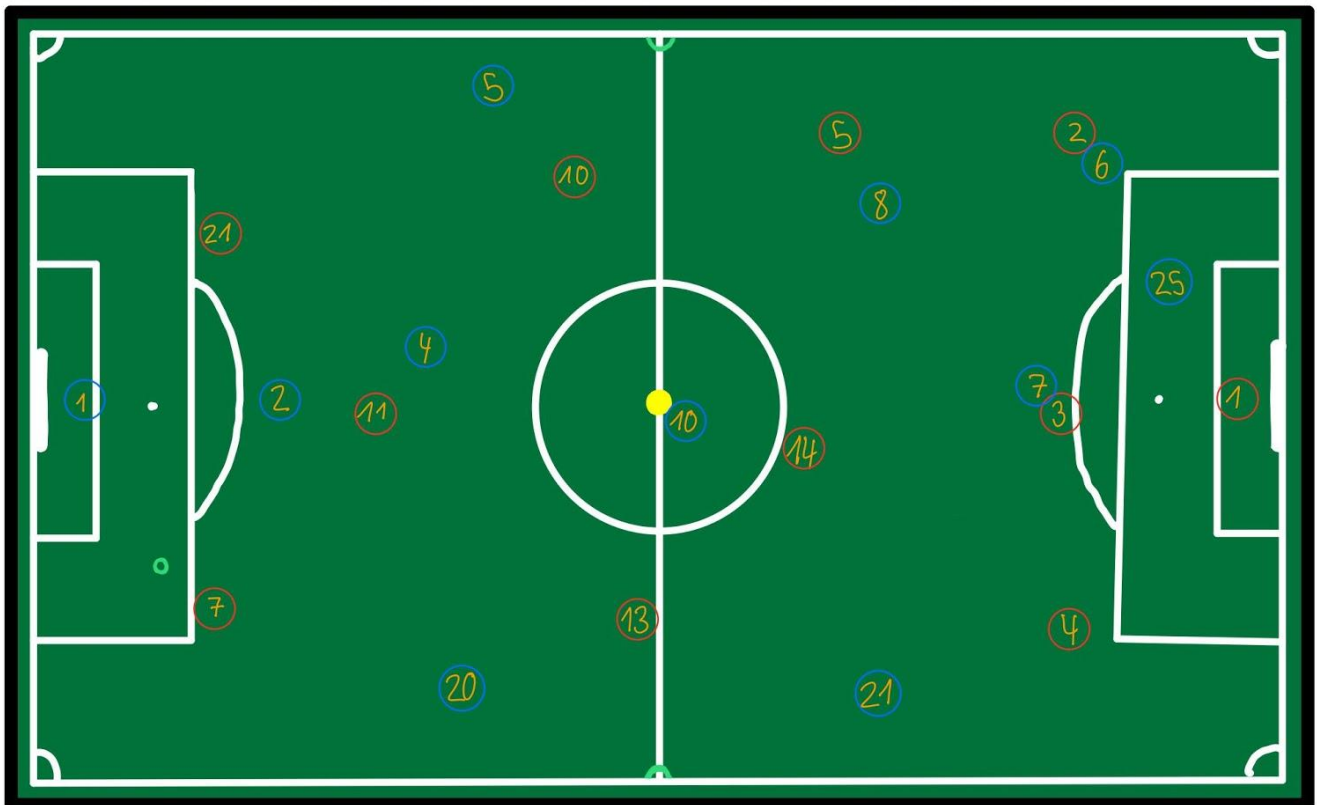
1. Anleitung für Installation und Bedienung der Anwendung

1. Öffnen Sie den Datei-Explorer und suchen Sie nach der gedownloadeten Zip-Datei
2. Entpacken Sie den Zip-Ordner und öffnen Sie ihn
3. Öffnen Sie das HTML-Dokument „index.html“ mit Google Chrome
4. Sie können die Simulation mit den Voreinstellungen starten indem Sie da hinklicken, wo der Ball hinsoll. Die Spieler rennen nach erneutem Klick auf den Ball zu und das Spiel stoppt. Jetzt können Sie erneut klicken um den Ball zu schießen.
Bei einem Tor nehmen Ball und Spieler die Ausgangsposition ein.
5. Wenn Sie im Dropdown Menü einen Spieler auswählen, können Sie alle Informationen über ihn sehen.
6. Darunter können Sie die Farben des jeweiligen Teams einstellen.
7. Wenn sie auf den Button Attributes gehen, öffnet sich ein Fenster mit Steppern an denen Sie das Minimum und Maximum für Geschwindigkeit und Präzision einstellen können. Klicken sie auf Confirm um dies zu bestätigen und auf Cancel um das Fenster wieder zu schließen
8. Wenn Sie auf Substitute klicken öffnet sich ein fenster in dem Sie einen Spieler von der Ersatzbank wählen können. Drücken sie Confirm, wird dieser Spieler mit dem Spieler, der auf dem Drop Down ganz oben gewählt ist, ausgewechselt.
9. Die Eingaben können Sie auch mit der Tastatur tätigen. Mit den Pfeiltasten auswählen und mit Enter bestätigen.
10. Viel Spaß beim Spielen!

2. Use-Case-Diagram:



3. UI-Scribble:



Home Team

Player	<input type="text" value="Neuer"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Trickot Color	<input type="text" value="Blue"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Change Attributes		
Speed	Min <input type="text" value="10"/>	Max <input type="text" value="150"/>
Precision	Min <input type="text" value="1"/>	Max <input type="text" value="100"/>
<input type="button" value="confirm"/> <input type="button" value="cancel"/>		
Substitute		
<input type="text" value="Werner"/> <input checked="" type="checkbox"/>		
<input type="button" value="confirm"/> <input type="button" value="cancel"/>		

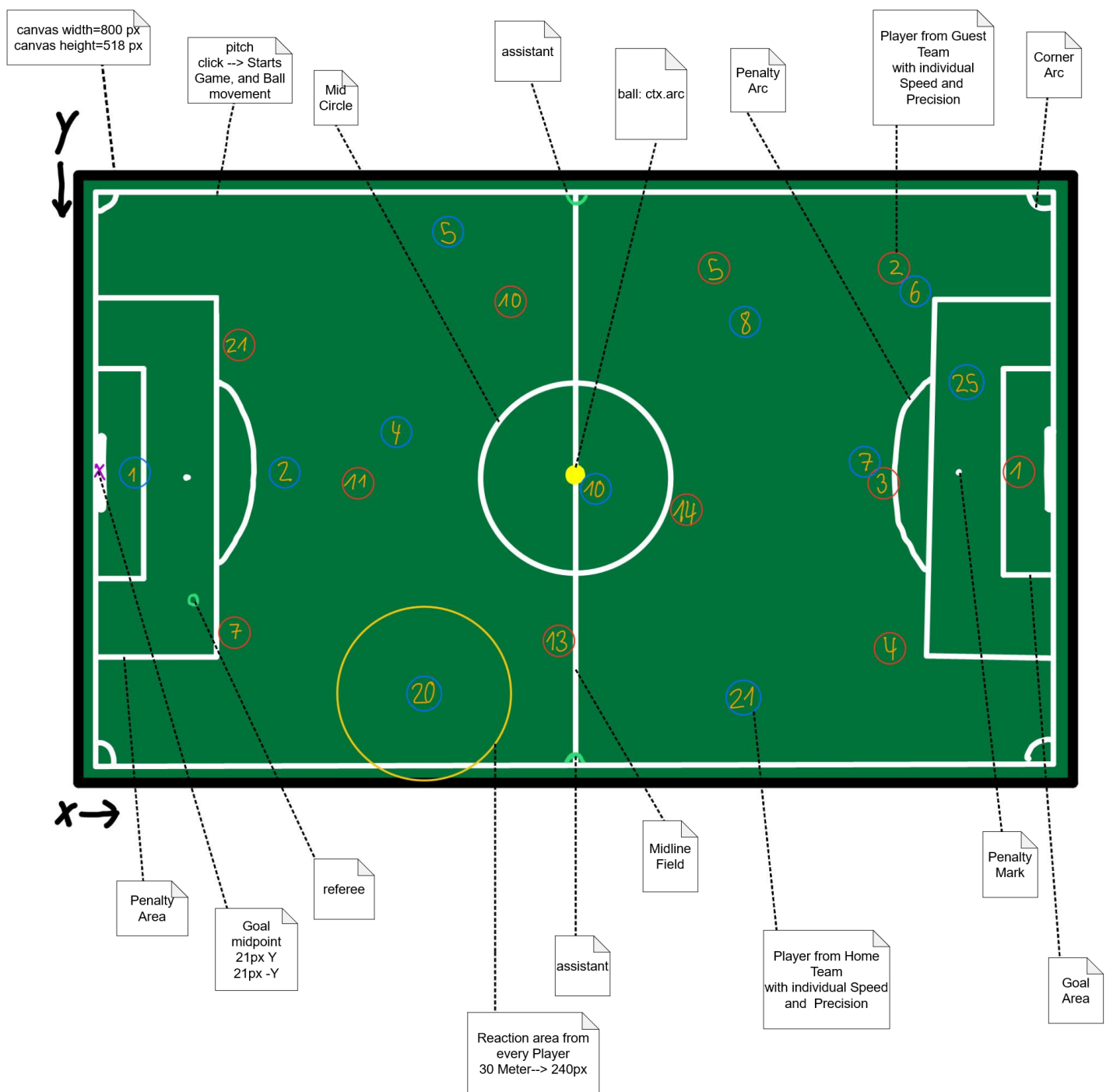
Score

0 : 0

Possession:
Name

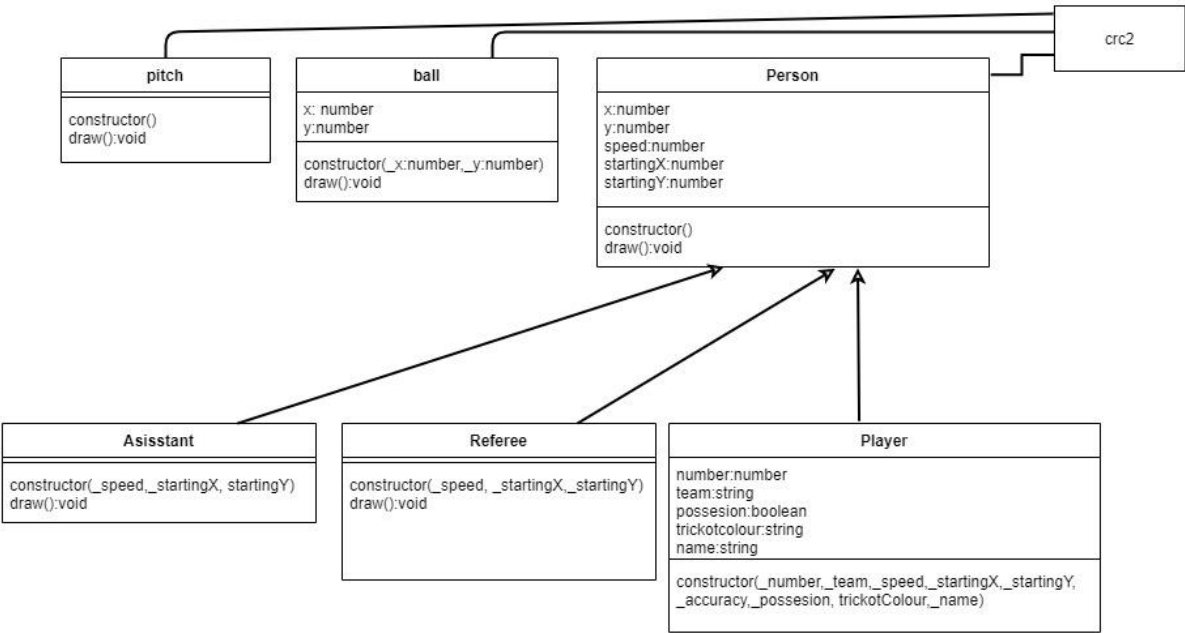
Guest Team

Player	<input type="text" value="Patricio"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Trickot Color	<input type="text" value="Red"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Change Attributes		
Speed	Min <input type="text" value="10"/>	Max <input type="text" value="150"/>
Precision	Min <input type="text" value="1"/>	Max <input type="text" value="100"/>
<input type="button" value="confirm"/> <input type="button" value="cancel"/>		
Substitute		
<input type="text" value="Neves"/> <input checked="" type="checkbox"/>		
<input type="button" value="confirm"/> <input type="button" value="cancel"/>		



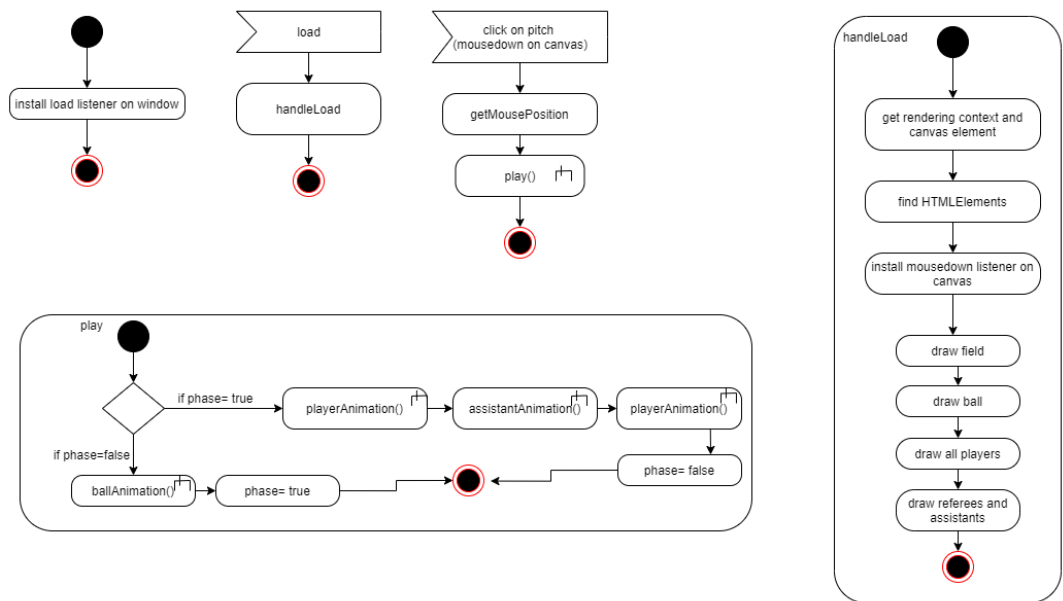
- ### Weitere Anmerkungen zum Konzept:

4. Class-Diagram:



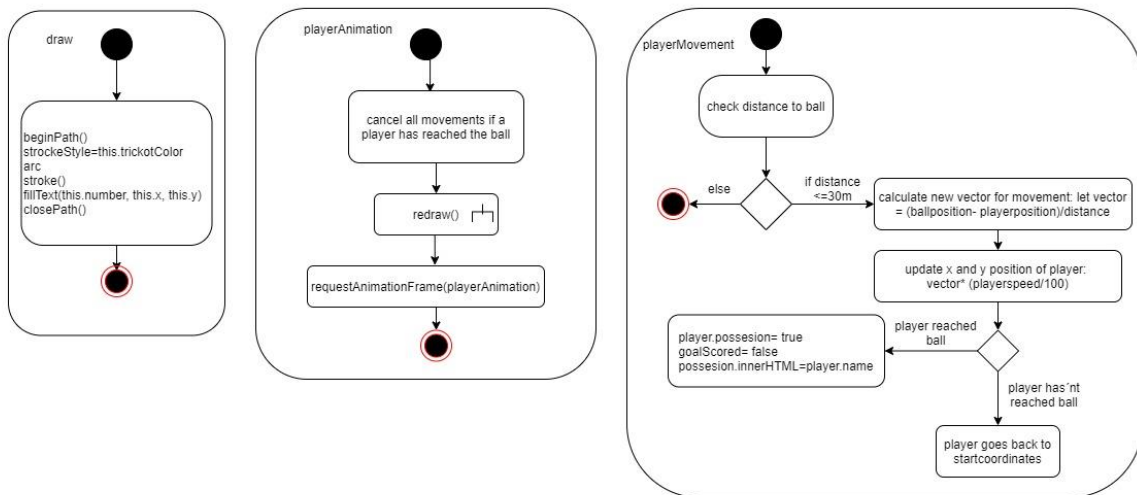
5. Activity-Diagrams:

Main:

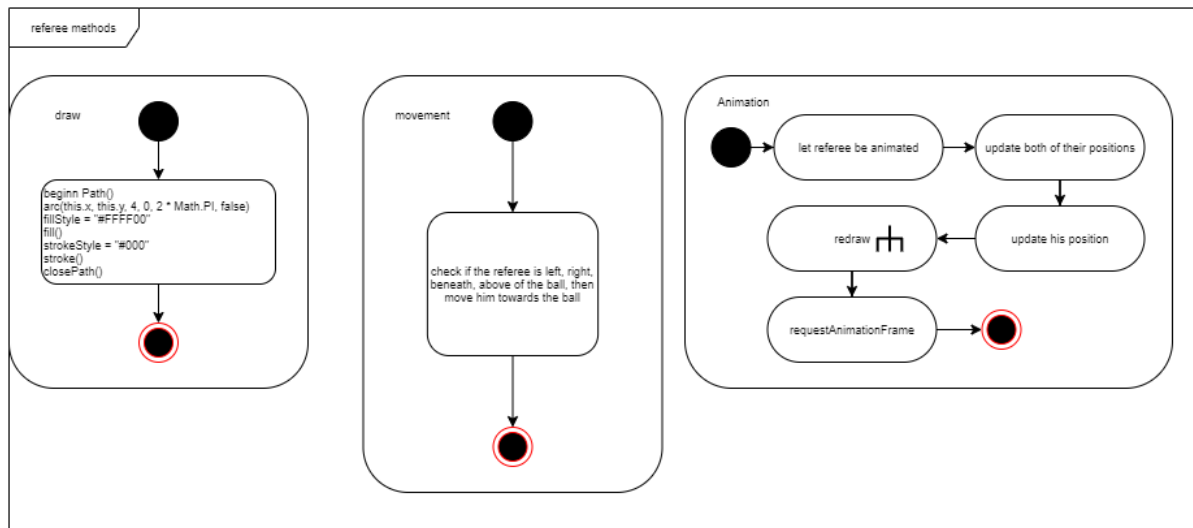


Player Methods:

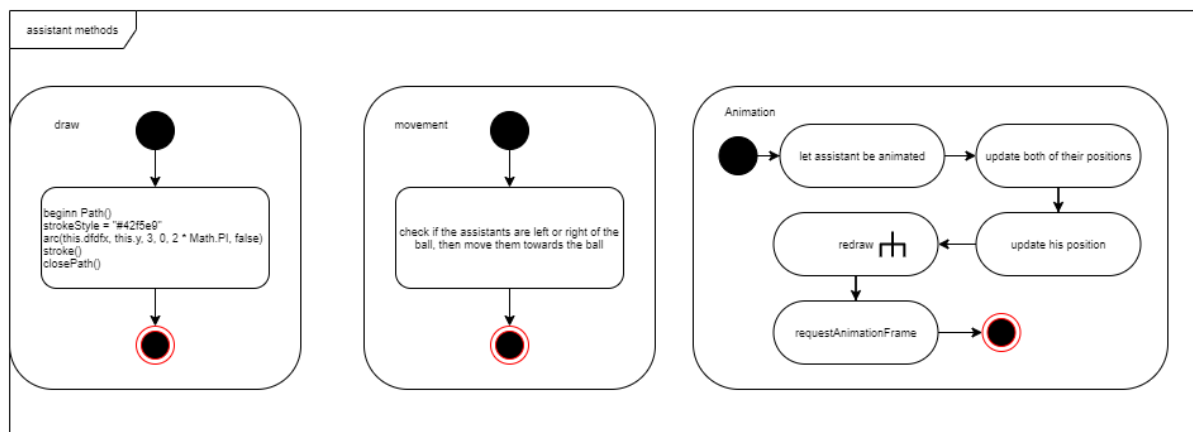
Player Methods



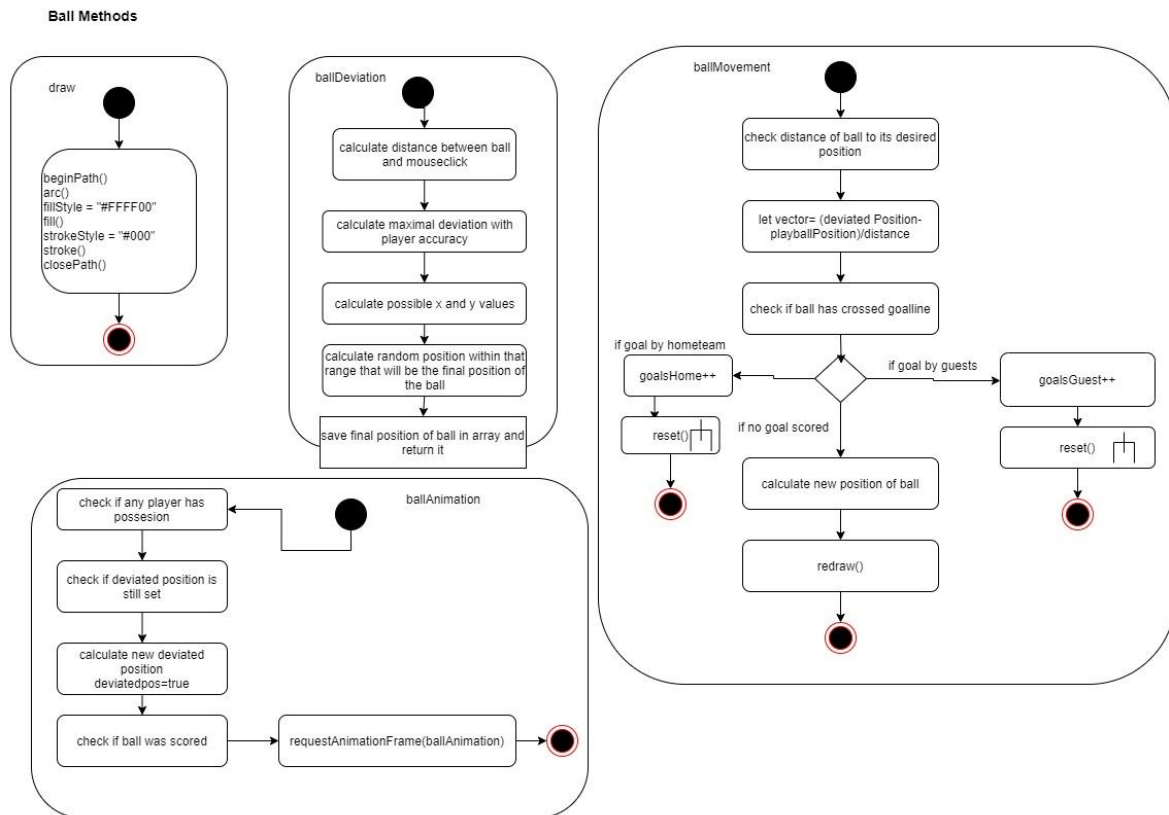
Referee Methods:



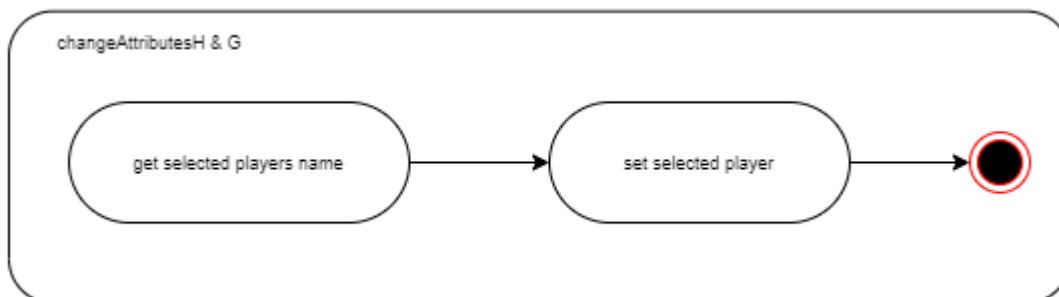
Assistant Methods:



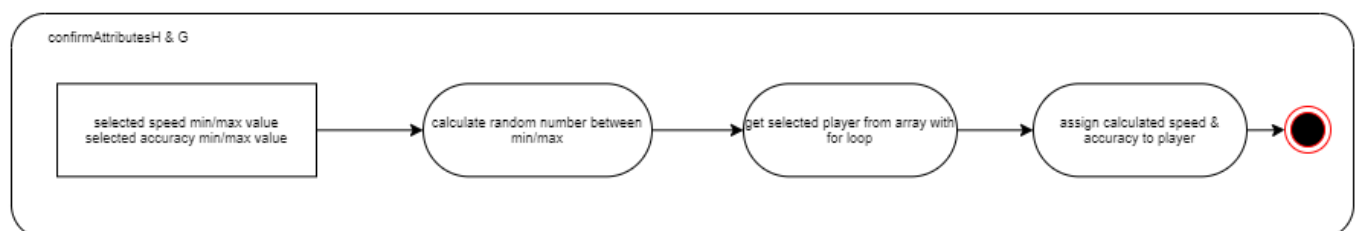
Ball Methods:



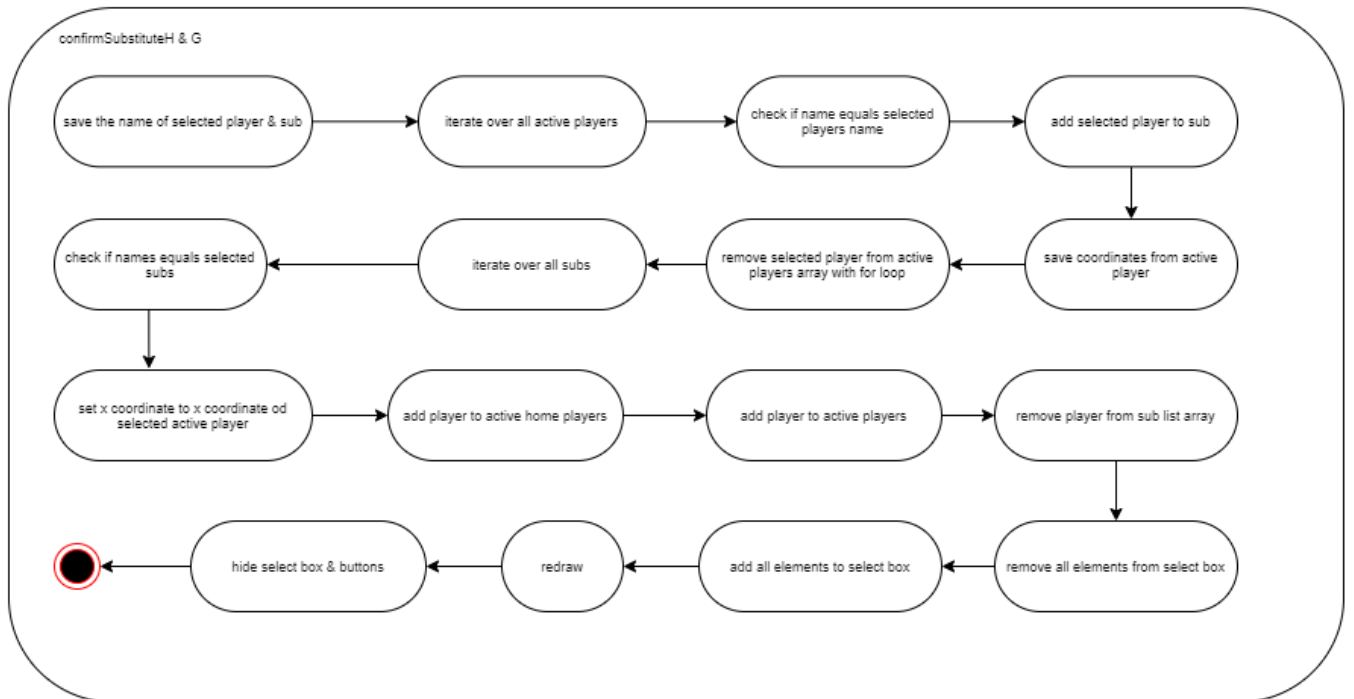
Change Attributes:



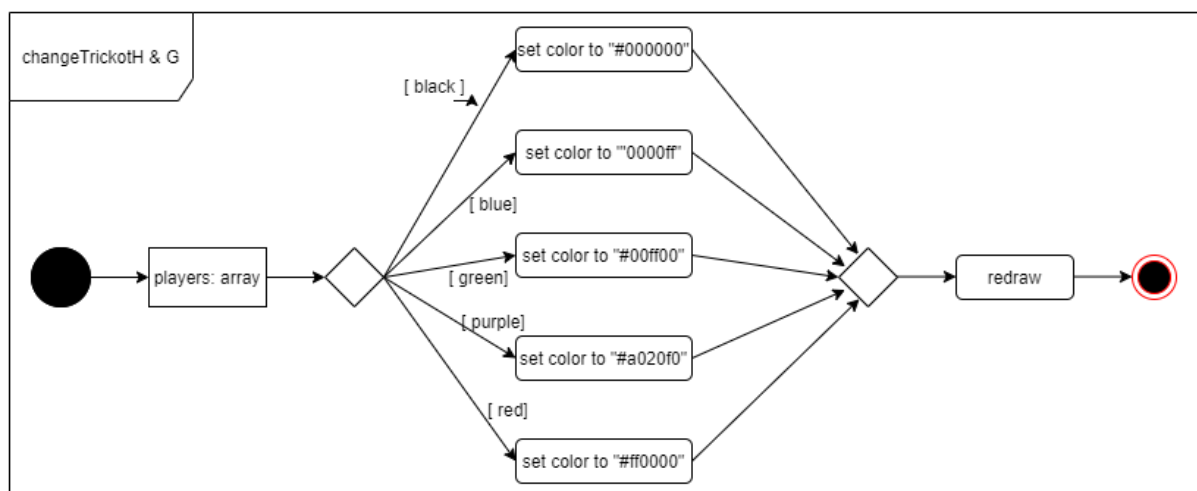
Confirm Attributes:



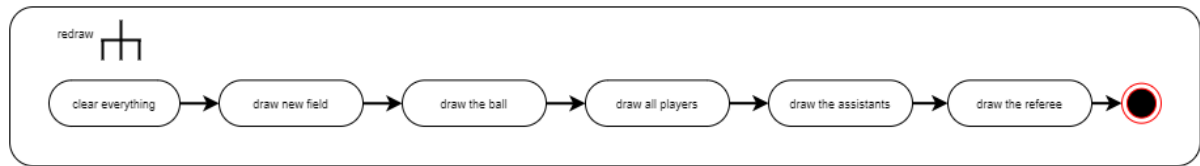
Substitute:



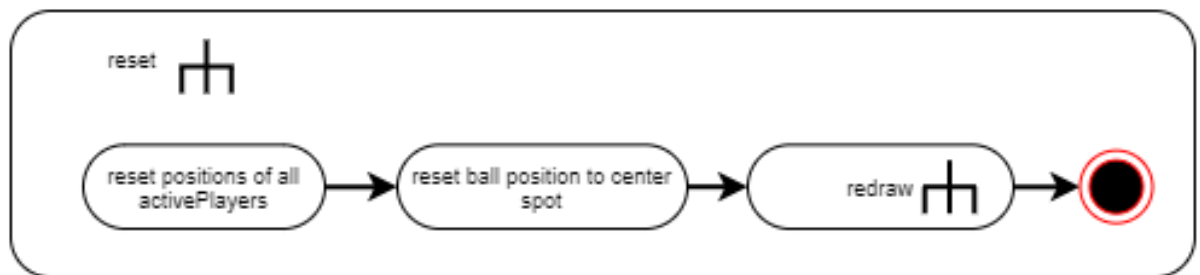
Change Color of Trickot



Redraw Method:



Reset Method:



Playing Field Methods

