

# Analyse der Edge-Interaktionen

---

Dieses Dokument erläutert die technischen Abläufe beim Hovern und Klicken auf Kanten (Edges) im System. Es bezieht sich auf die visuelle Darstellung im Sequenzdiagramm und ergänzt diese um ein detailliertes Flussdiagramm.

## Erläuterung zum Sequenzdiagramm

Das Sequenzdiagramm visualisiert den zeitlichen Ablauf der Methodenaufrufe zwischen den verschiedenen Managern. Hier sind die wichtigsten technischen Details zu den einzelnen Schritten:

### 1. Raycasting & Proxy-Objekte

Da Edges oft als **InstancedMesh** (für Performance) gerendert werden, kann man nicht direkt auf das einzelne Mesh zugreifen wie bei normalen Objekten.

- **RaycastManager:** Erkennt, welche Instanz getroffen wurde (**instanceId**).
- **Proxy-Objekt:** Er erstellt ein temporäres **THREE.Object3D** (Dummy), das die Daten der spezifischen Kante enthält (**userData**). Dieses Proxy-Objekt wird durch das System gereicht.

### 2. Event-Verteilung

Der **CentralEventManager** fungiert als zentrale Schaltstelle. Er entkoppelt die Eingabeerkennung von der Logik.

- Er prüft kontinuierlich auf Änderungen unter der Maus.
- Wenn sich das Objekt ändert, feuert er **hover\_start** oder **hover\_end**.
- Bei Mausklicks feuert er **click**.

### 3. Visuelle Effekte (HighlightManager & GlowEffect)

Hier unterscheidet sich die Behandlung von Hover und Klick fundamental:

- **Hover (Blau/Cyan):**
  - Es wird **keine** Materialfarbe geändert.
  - Stattdessen erzeugt **HighlightManager.addEdgeOutline()** eine **neue Geometrie**: Eine Röhre (**TubeGeometry**), die etwas dicker ist als die Kante selbst.
  - Diese Röhre bekommt ein eigenes Material in Cyan (**0x00aaff**).
  - **Vorteil:** Funktioniert auch bei InstancedMeshes perfekt, ohne den gesamten Batch neu berechnen zu müssen.
- **Klick / Selektion (Grün-Gelb):**
  - Hier wird die **Farbe der Kante selbst** verändert.
  - Der **GlowEffect** berechnet eine neue Farbe basierend auf HSL-Werten.
  - **Hue: 0.3** entspricht dem grün-gelblichen Ton.
  - Dies signalisiert einen dauerhaften Status ("Selektiert").

## Flussdiagramm der Logik

Das folgende Diagramm zeigt die Entscheidungswege im Code, wenn eine Interaktion stattfindet.

```

flowchart TD
    Start([User Aktion]) --> Input{Mausbewegung  
oder Klick?}

    %% HOVER PFAD
    Input -- Maus bewegt --> Raycast[RaycastManager  
findIntersectedObject]
    Raycast -->|Trifft Edge| Proxy[Erstelle Proxy-Objekt  
userData.type = 'edge']
    Proxy --> CEM_Hover[CentralEventManager  
Erkennt neues Objekt]
    CEM_Hover -->|Event: hover_start| IM_Hover[InteractionManager  
handleHoverStart]
    IM_Hover --> HM_Hover[HighlightManager  
highlightHoveredObject]
    HM_Hover --> HM_Outline[HighlightManager  
addEdgeOutline]

    subgraph Visual_Hover [Visueller Effekt: Hover]
        style Visual_Hover fill:#e6f3ff,stroke:#333,stroke-width:2px
        Tube[Erstelle TubeGeometry  
um die Kante]
        Mat1[Setze Material  
Color: 0x00aaff Cyan]
        Tube --> Mat1
    end

    HM_Outline --> Visual_Hover
    Visual_Hover --> End_Hover([Bläuliche Outline  
sichtbar])

    %% CLICK PFAD
    Input -- Mausklick --> CEM_Click[CentralEventManager  
Event: click]
    CEM_Click --> IM_Click[InteractionManager  
handleClick]
    IM_Click --> State[StateManager  
setSelectedObject]
    State --> HM_Select[HighlightManager  
highlightSelectedObject]
    HM_Select --> GE_Select[GlowEffect  
applySelectionGlow]

    subgraph Visual_Select [Visueller Effekt: Selektion]
        style Visual_Select fill:#f9ffe6,stroke:#333,stroke-width:2px
        Calc[Berechne HSL Farbe  
Hue: 0.3 Grün-Gelb]
        Mat2[Ändere Edge Material]
    end

```

```
edge.material.color]
    Calc --> Mat2
end

GE_Select --> Visual_Select
Visual_Select --> End_Select([Grün-gelbliche
Einfärbung])
```

---

## Technische Details zu den Farbwerten

### Hover-Farbe (Cyan/Blau)

```
// HighlightManager.js, Zeile 179
const outlineMaterial = new THREE.MeshBasicMaterial({
  color: 0x00aaff, // RGB: (0, 170, 255)
  transparent: true,
  opacity: 0.8
});
```

**Hex-Wert:** 0x00aaff

- **R:** 0 (0%)
- **G:** 170 (66.7%)
- **B:** 255 (100%)
- **Ergebnis:** Ein helles, leuchtendes Cyan/Blau

### Selektions-Farbe (Grün-Gelb)

```
// GlowEffect.js, Zeile 108-112
this.applyEdgeGlow(object, 0.8, {
  hue: 0.3, // 0.3 * 360° = 108° (Grün-Gelb)
  saturation: 1, // 100% Sättigung
  baseIntensity: 0.5,
  maxIntensity: 0.9
});
```

**HSL-Wert:** (0.3, 1.0, ~0.7)

- **Hue:** 0.3 = 108° auf dem Farbkreis (zwischen Grün bei 120° und Gelb bei 60°)
- **Saturation:** 1.0 = Vollständig gesättigt
- **Lightness:** Zwischen 0.5 und 0.9 (abhängig von der Intensität)

---

## Wichtige Code-Dateien

Datei	Verantwortlichkeit
-------	--------------------

Datei	Verantwortlichkeit
RaycastManager.ts	Erkennung von Objekten unter der Maus, Erstellung von Proxy-Objekten
CentralEventManager.ts	Event-Verteilung (hover_start, hover_end, click)
InteractionManager.ts	Verarbeitung von User-Interaktionen, Koordination
HighlightManager.js	Verwaltung aller Highlight-Effekte, Outline-Erstellung
GlowEffect.js	Farbmanipulation für Glow- und Selektionseffekte
StateManager.ts	Verwaltung des Anwendungszustands (selectedObject, hoveredObject)

## Zusammenfassung

Die Edge-Interaktionen nutzen zwei unterschiedliche visuelle Strategien:

- 1. **Hover:** Additive Geometrie (Outline) in Cyan - temporär und nicht-invasiv
- 2. **Selektion:** Direkte Materialänderung in Grün-Gelb - persistent bis zur Deselektierung

Diese Trennung ermöglicht es, beide Effekte gleichzeitig anzuzeigen und klar zwischen temporären (Hover) und dauerhaften (Selektion) Zuständen zu unterscheiden.