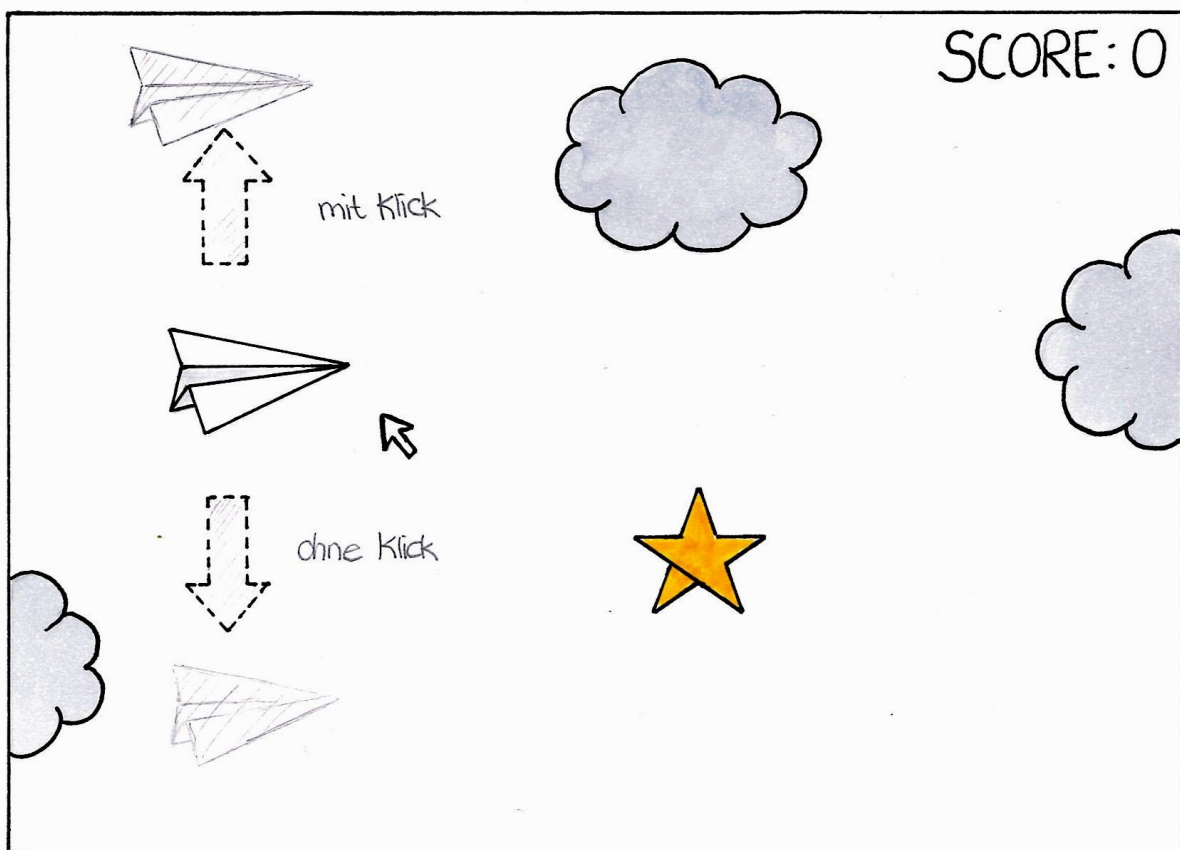
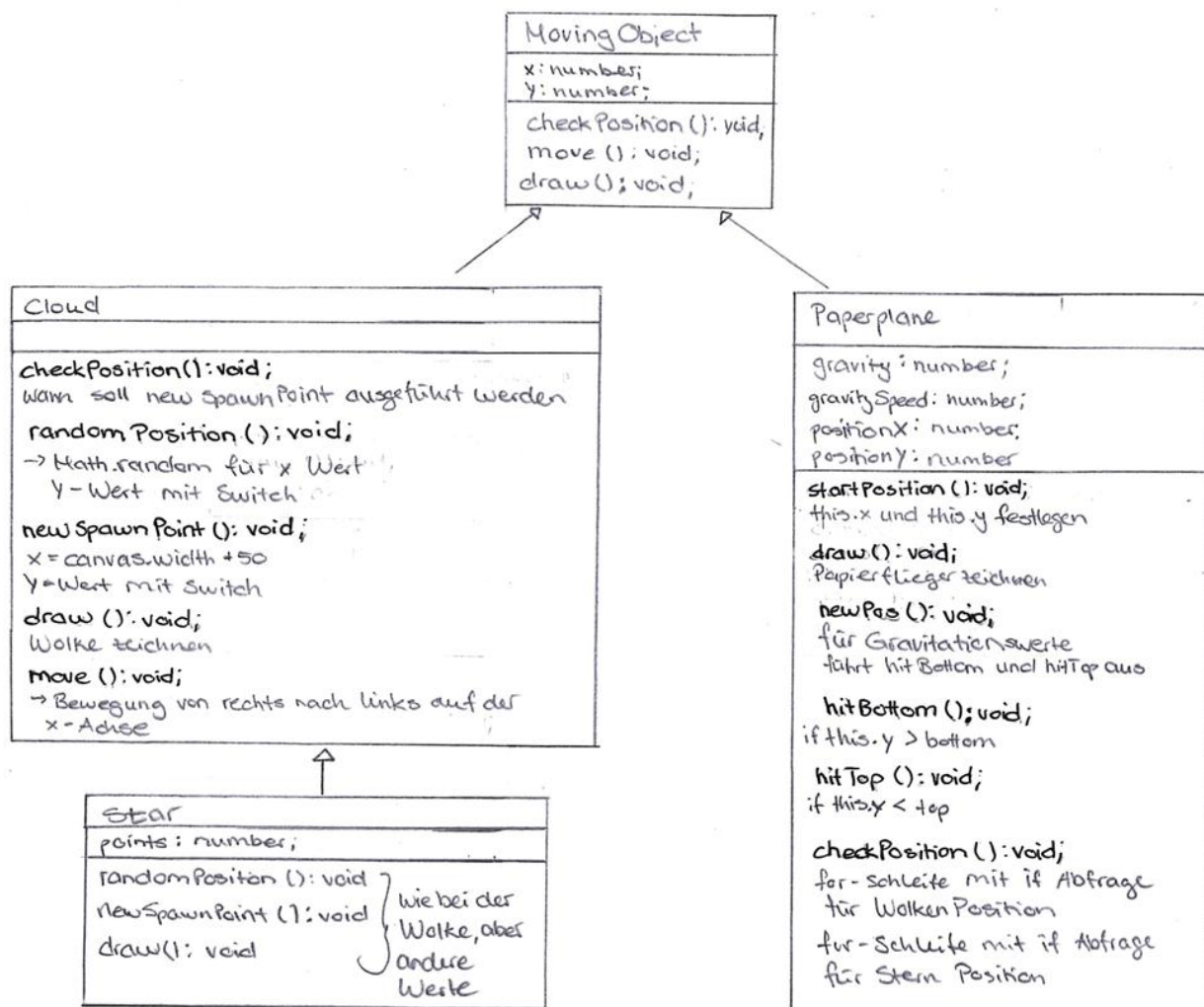
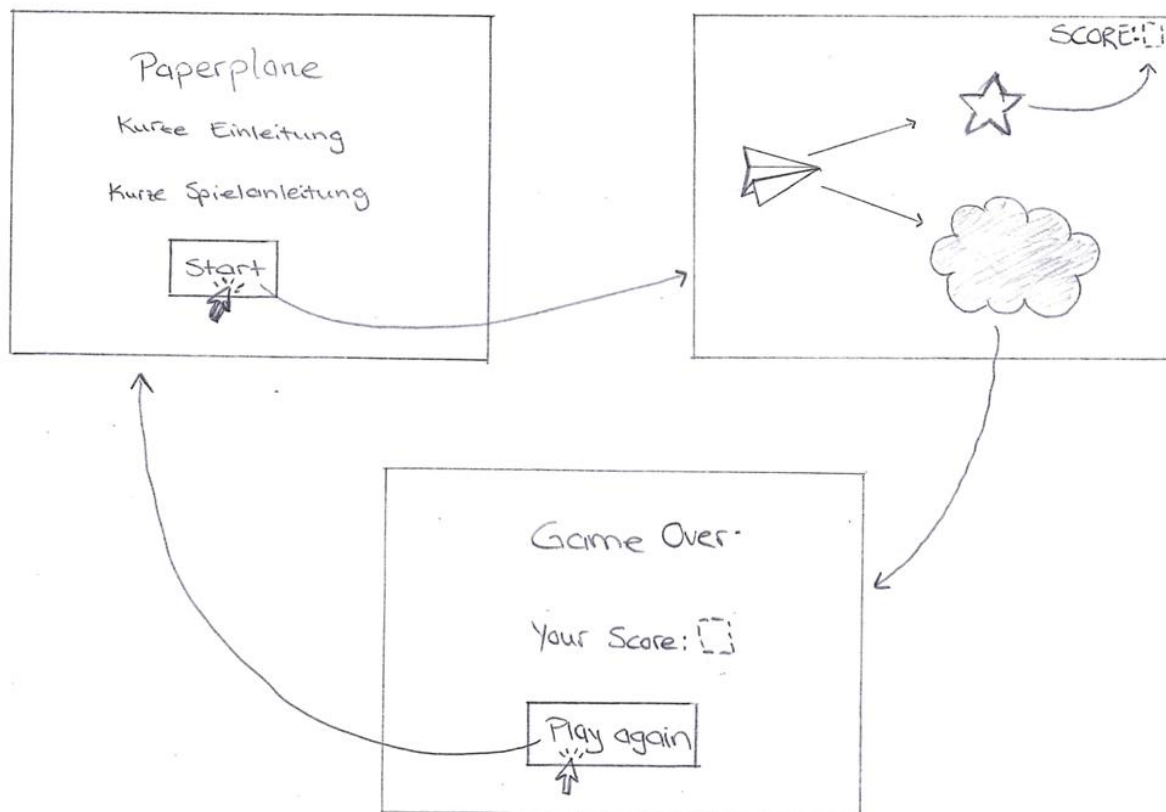


Funktionale Analyse:

Bei der Anwendung kann der Nutzer einen Papierflieger durch den Himmel steuern und dabei Sterne einsammeln, die ihm als Score angezeigt werden. Dabei geht es darum den Flieger durch die Lücken zwischen den Wolken zu manövrieren. Zu Beginn des Spiels ist ein Startbildschirm zu sehen, auf dem ein kleiner Einleitungstext und eine kurze Spielanleitung stehen, außerdem gibt es dort einen Start-Button, mit dem der Nutzer das Spiel beginnen kann.

Das Hauptinteraktionsobjekt ist der Papierflieger, der durch einen Klick mit der Maus einen bestimmten Gravitationswert erhält, zu Beginn des Spiels steht dieser auf null so dass der Flieger bis zum ersten Mausklick in der Luft steht und nicht sofort herunterfällt. Wenn im Canvasbereich ein Mausklick mit der linken Taste erfolgt, erhält der Flieger einen negativen Wert und steigt damit auf. Wird die Taste gedrückt gehalten, wird der Gravitationswert so lange beibehalten, bis der Nutzer die Taste wieder los lässt. Geschieht dies, ändert sich der Gravitationswert in einen positiven Wert und der Flieger fällt nach unten. Der Nutzer versucht nun durch geschicktes Klicken und Taste gedrückt halten, den Wolken auszuweichen und die Sterne einzusammeln. Schafft man dies nicht, erscheint ein „Game Over“ Screen, auf dem auch die bisher gesammelten Sterne, also der Score, angezeigt werden. Dieser ist auch durchgängig während des Spiels in der rechten oberen Ecke zu sehen. Außerdem gibt es auf dem Game Over Screen einen Button mit dem der Nutzer auf den Startbildschirm zurückkehren kann. Neben der Möglichkeit mit Wolken zu kollidieren, kann ein Game Over auch durch das Verlassen des Spielfelds geschehen, dabei wird ebenfalls der Game Over Screen aufgerufen. Ein Game Over wird nur durch Kollision ausgelöst, es kann also so lange gespielt werden, bis der Nutzer sich dazu entscheidet aufzuhören (falls er es schafft den Flieger so lange durch die Wolken zu manövrieren).

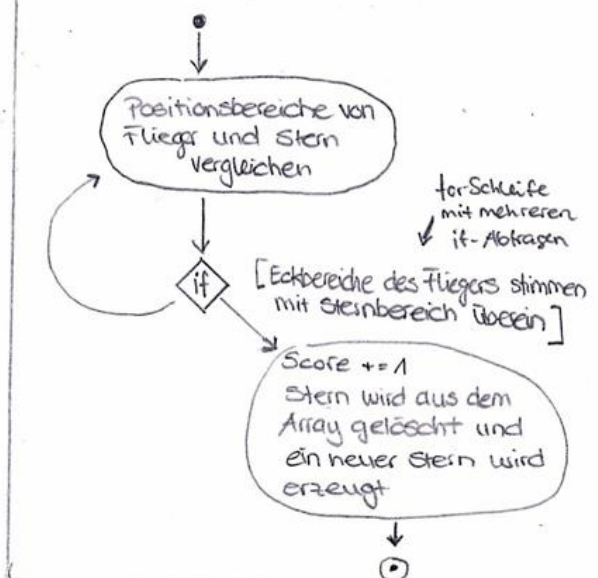
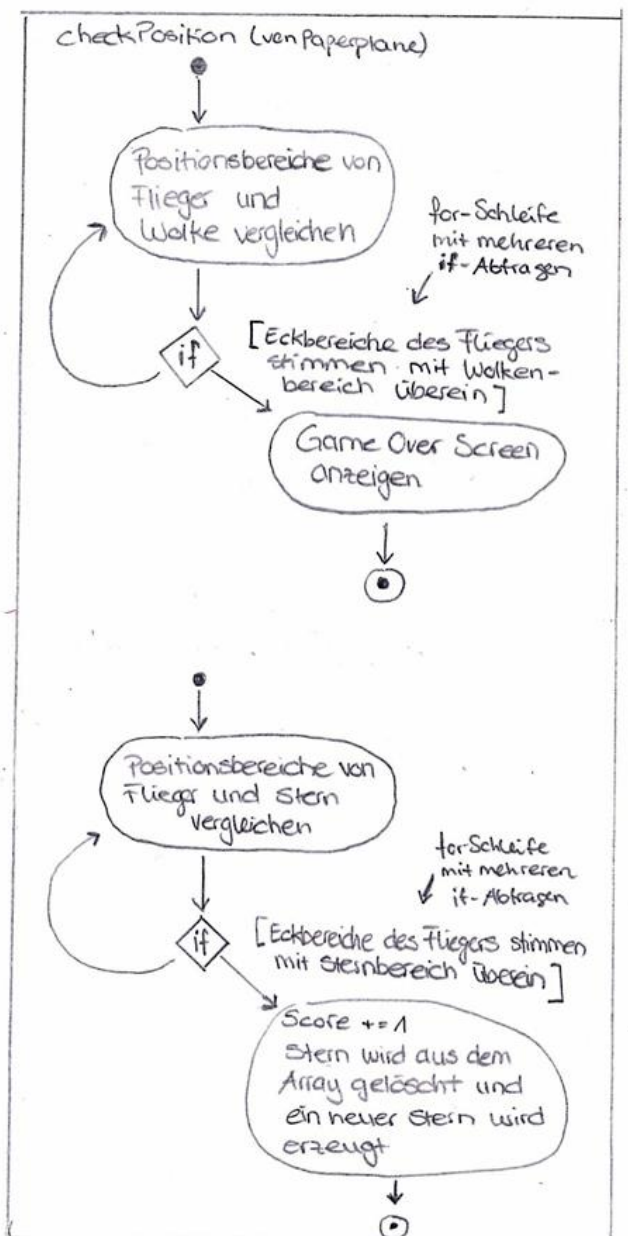
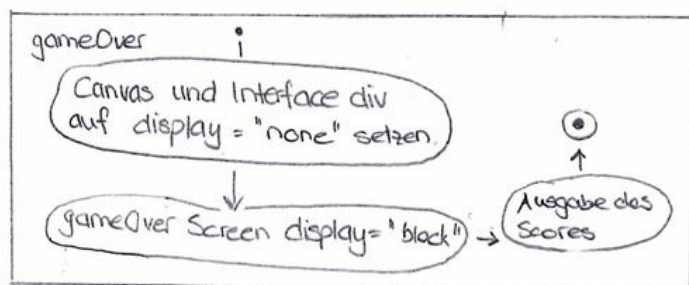
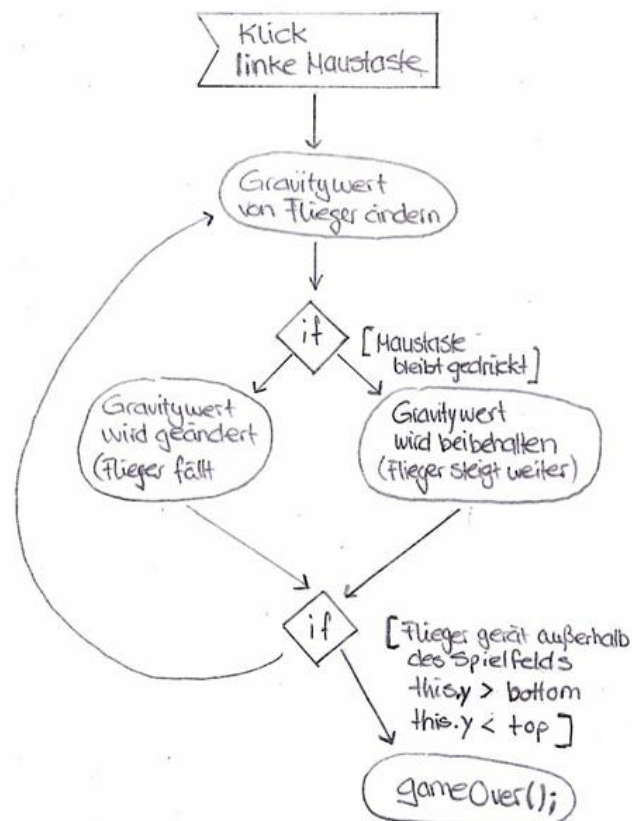


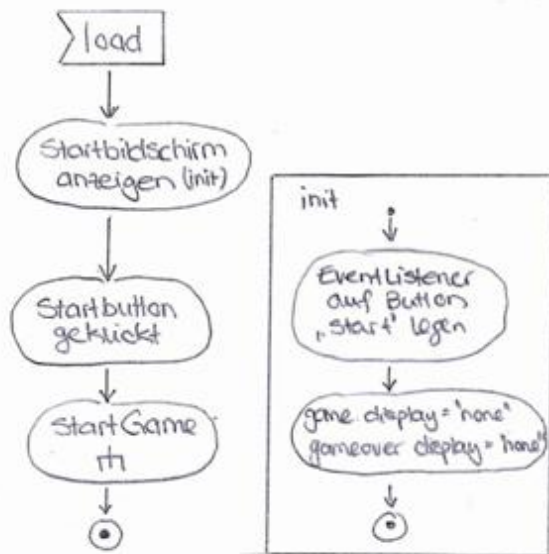


Interaktionsmöglichkeiten:

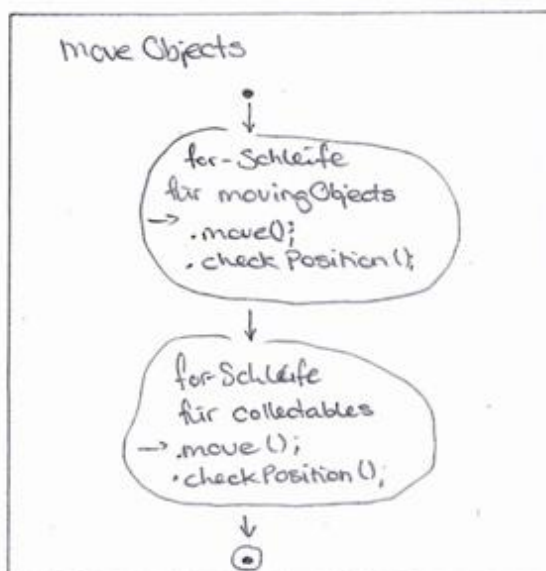
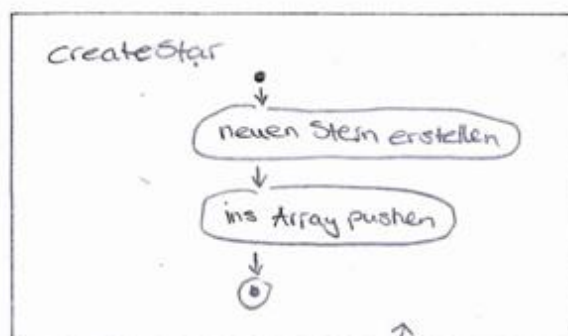
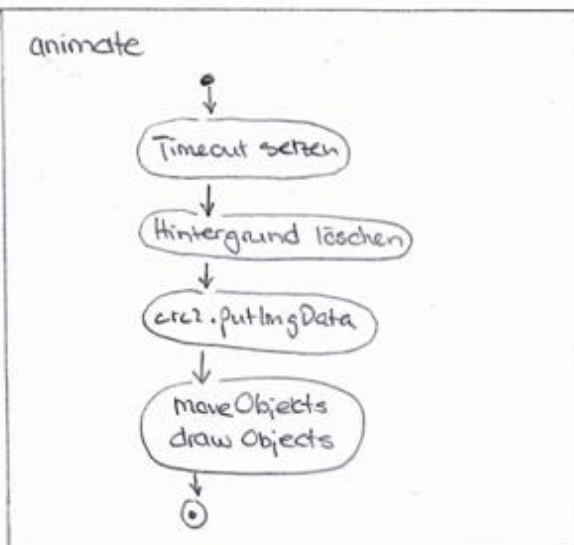
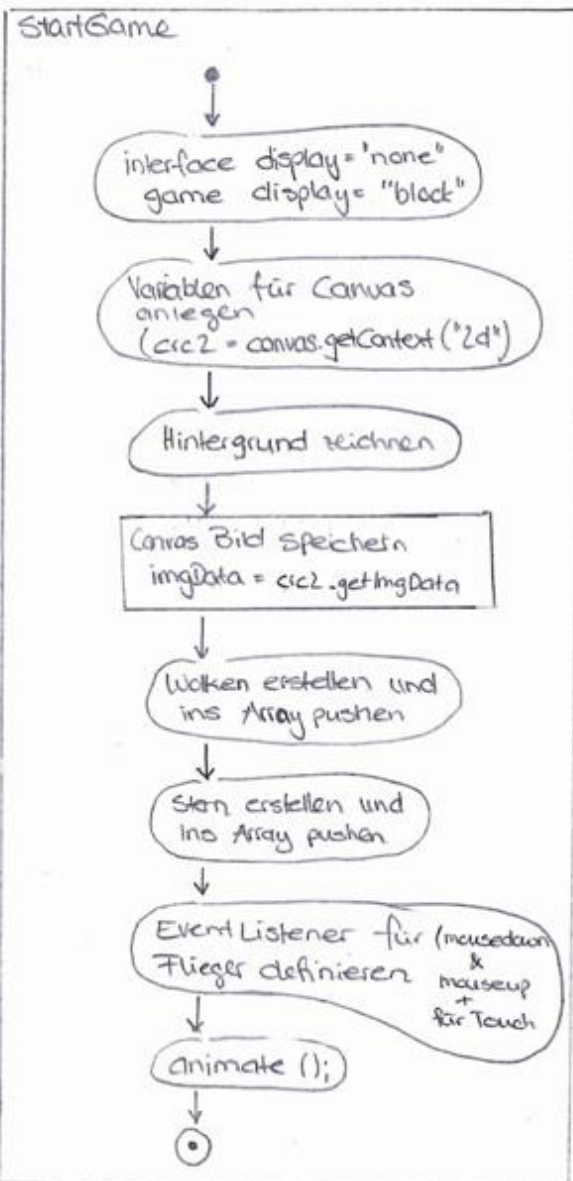
- Klick auf Startbutton → Startseite wird ausgeblendet, Spielfeld (Canvas) wird sichtbar
- Klick mit linker Maustaste (innerhalb des Canvas) → Flieger steigt kurz auf
- Linke Maustaste gedrückt gehalten → Flieger steigt auf, bis die Taste losgelassen wird
- Flieger trifft auf einen Stern → Stern verschwindet und Score +1
- Flieger trifft auf eine Wolke → Game Over Screen erscheint
- Flieger gerät außerhalb des Spielfelds → Game Over Screen erscheint
- Klick auf „Play again“ Button → Startseite wird wieder aufgerufen

Aktivitätsdiagramme für Nutzerinteraktion und technische Analyse:





Variablen definieren
z.B. auch den
Papierflieger



→ bei drawObjects Aufruf der draw Methoden

wird bei Paperplane checkPosition() aufgerufen