

EIA2 - Endabgabe - Fußball-Simulation

SoSe2021

Gina Maria Crivellin MKB 267209

Designdokument

- S.1 Use-Case-Diagramm
- S.2 User-Interface-Diagramm
- S.3 Klassendiagramm
- S.4 Script-Aktivitätsdiagramm
- S.5 Klassen-Aktivitätsdiagramm

Spicestand/score

sicht 22 Spicler in Three Startaufstellung

sicht wer gerade in Ballbesitz ist

kann auf das Spielfeld klicken um das Spiel zu starten

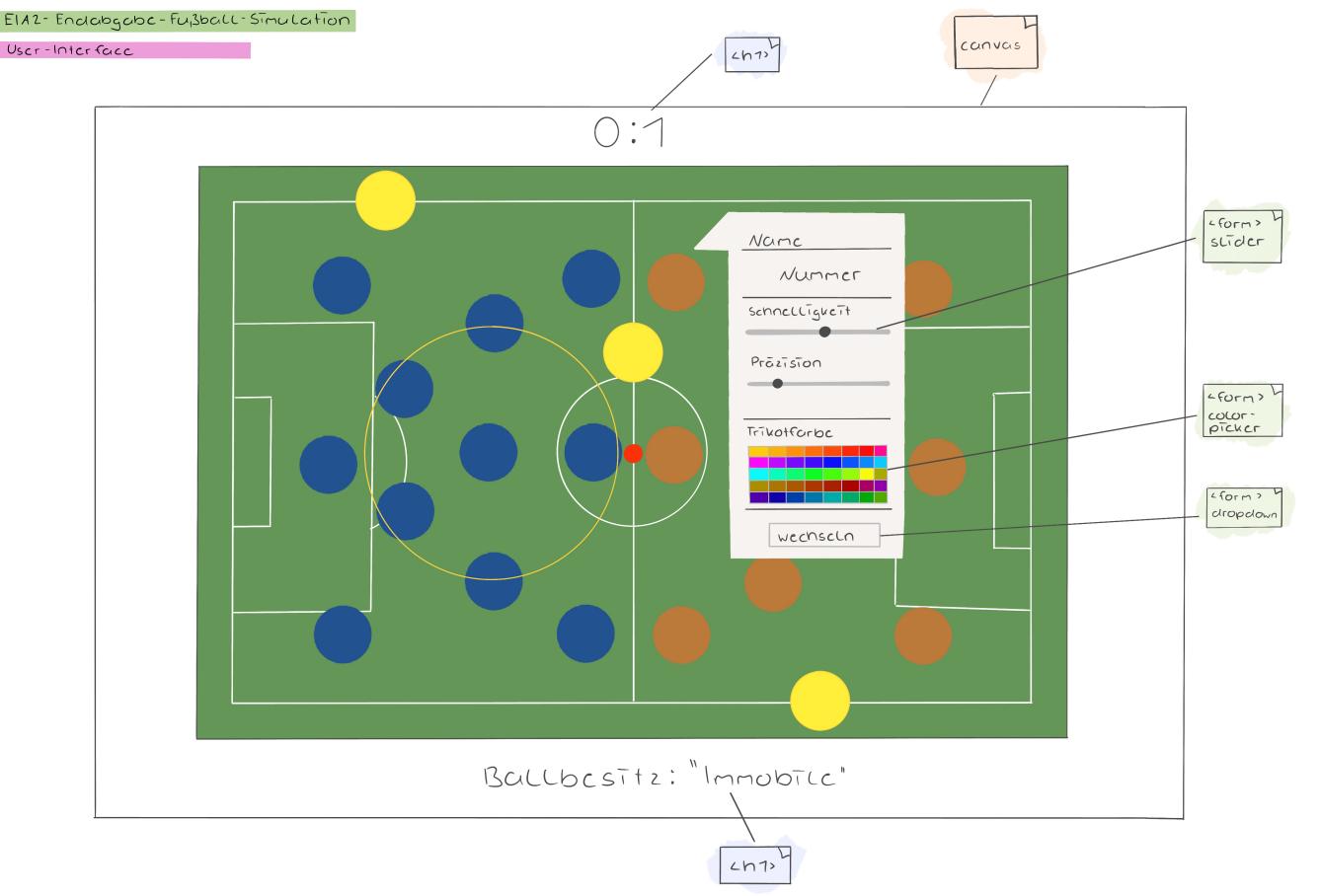
um eine Infobox auf zu rufen

Kann über Stider, Dropdowns und colorpicker Spielerdaten verändern

rollt Ball über die Linic wird alles auf Anfang gesetzt

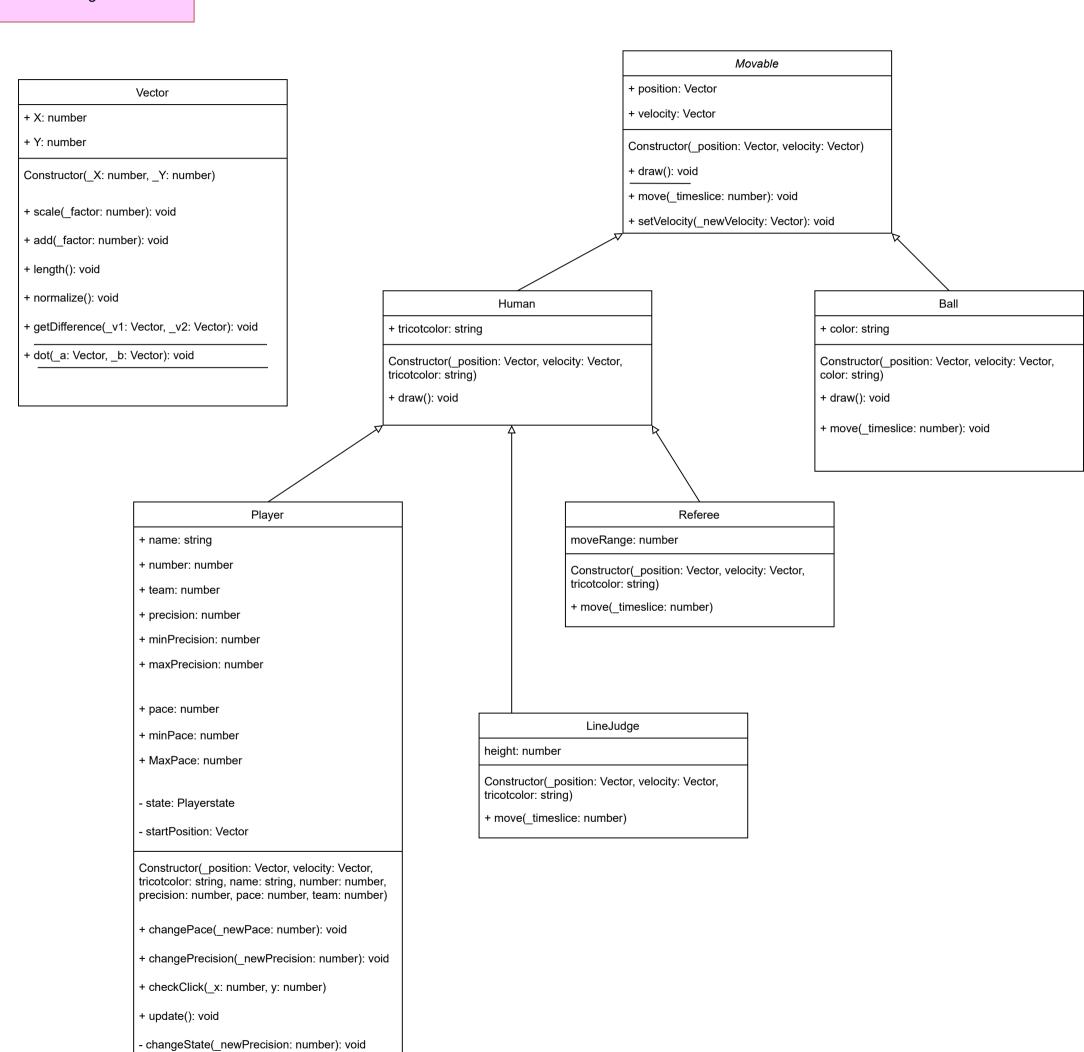
Ball wird langsamer durch netbung Linichter und Schiedstichter beobachten Spiel

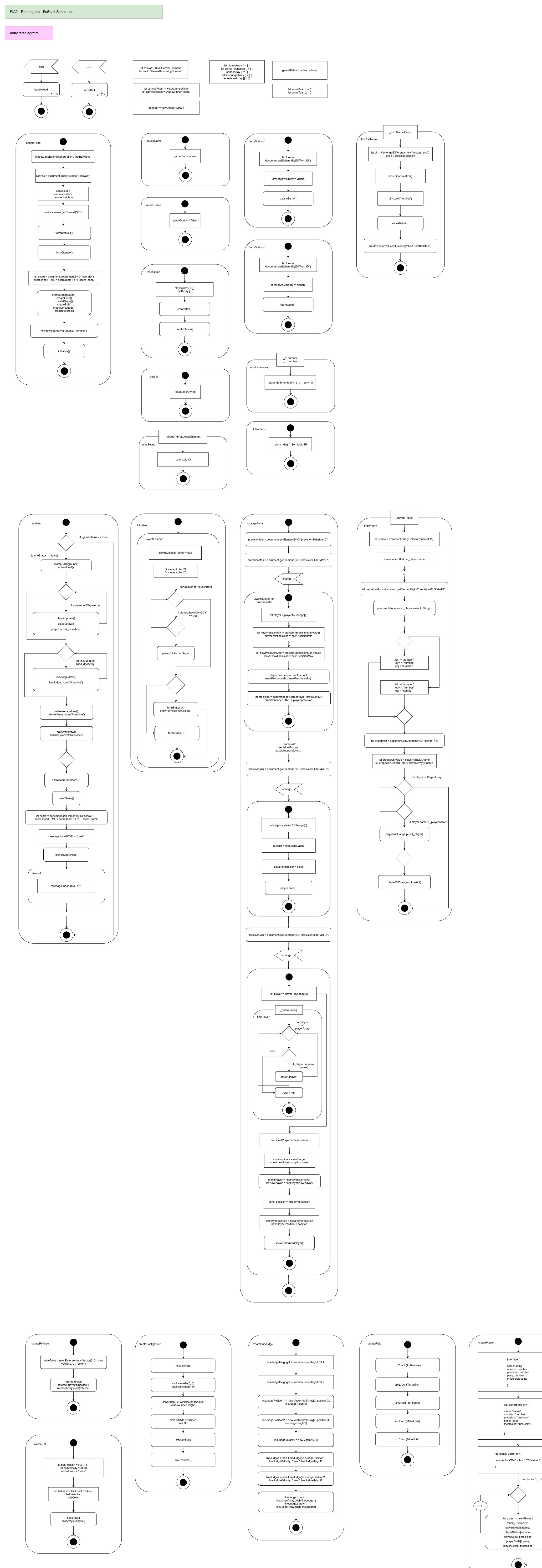
wurde auf einen Spieler geklickt, stoppt clas Spiel um Zeit für Änderungen zu geben



- changeStateToGotBall(): void

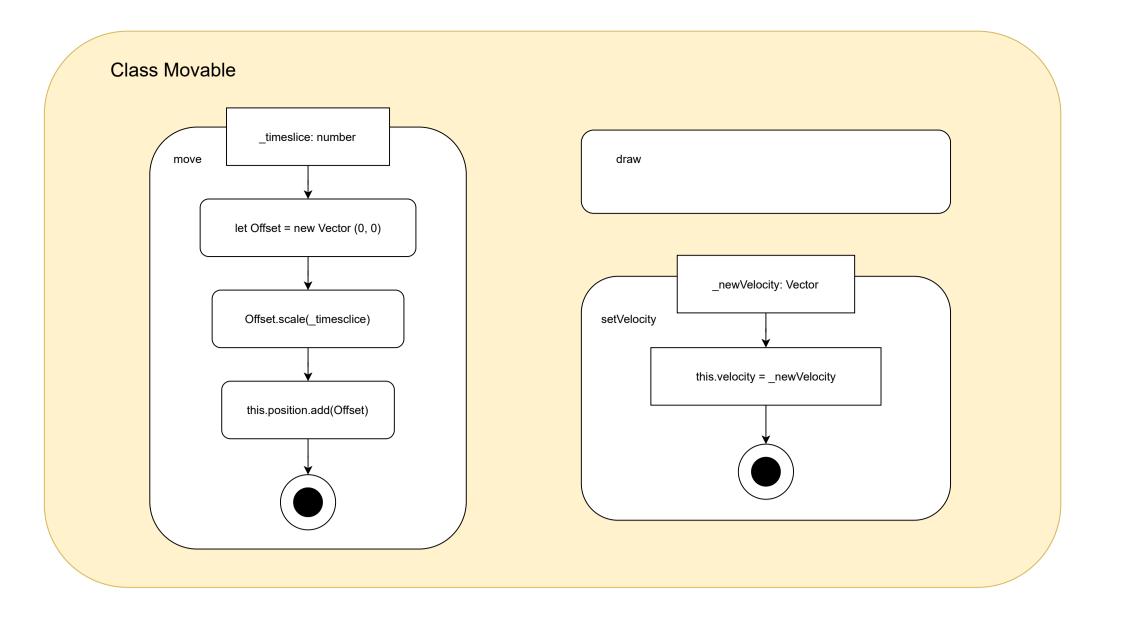
Klassendiagramm

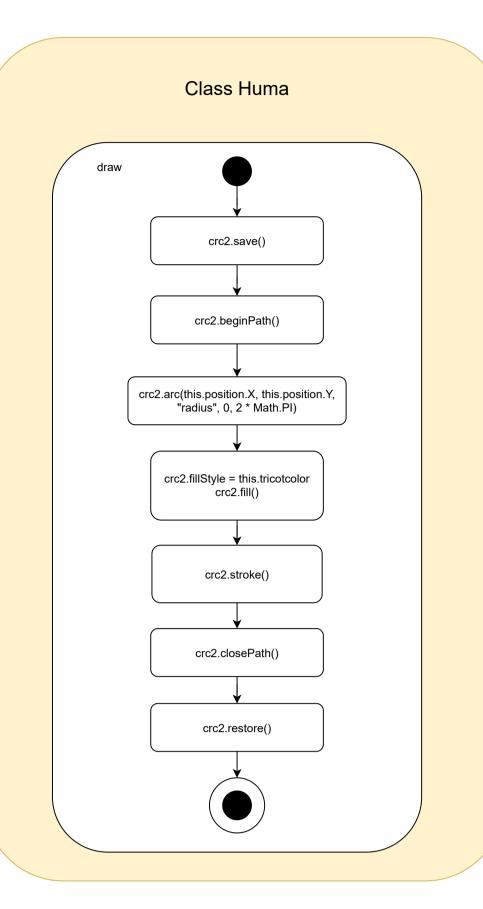




for (let i = 0 ; i < team.length())

Aktivitätsdiagrmm





templistener

timeout

