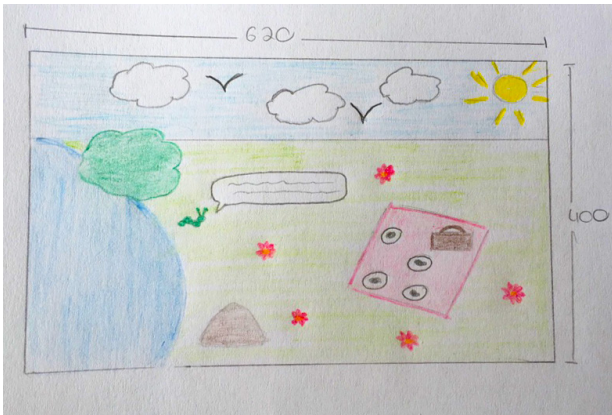


# Funktionale Analyse

## Aufbau

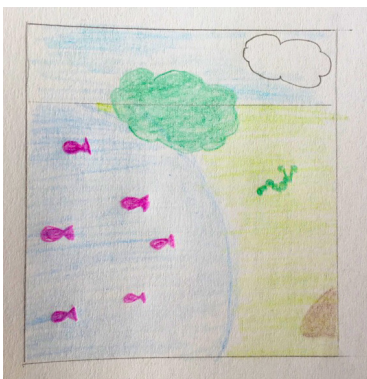


Gezeichnet wird eine Landschaft, die aus einem See, einer Wiese, einem Ameisenhaufen und einem Himmel besteht. Auf der Wiese befindet sich eine Picknickdecke mit Tellern. Auf dem großen Teller befindet sich Essen. Außerdem wird eine Raube gezeigt, die den Nutzer auf die Interaktionen hinweist.

## Ablauf

Der Nutzer sieht die Raube mit den Hinweisen. Daraufhin hat der Nutzer die Wahl auf die verschiedenen Interaktionsobjekte zu klicken.

### See



Klickt der Nutzer auf den See, so erscheint pro Klick ein Fisch.

### Ameisenhaufen



Klickt der Nutzer auf den Ameisenhaufen, so erscheint pro Klick eine hungrige Ameise, die sich Essen von dem Teller klauen möchte.

## Vögel

Klickt der Nutzer auf die Vögel, so sind plötzlich Geräusche von Vögeln zu hören.

## Großer Teller

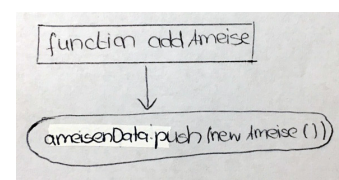
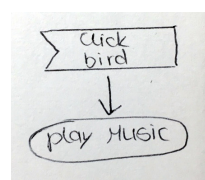
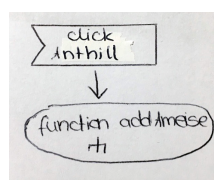
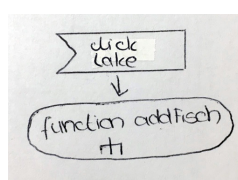
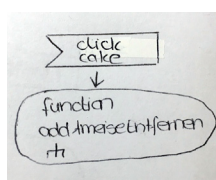
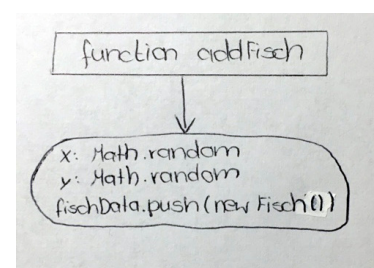
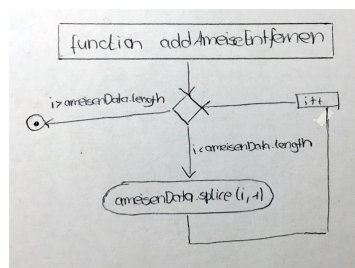
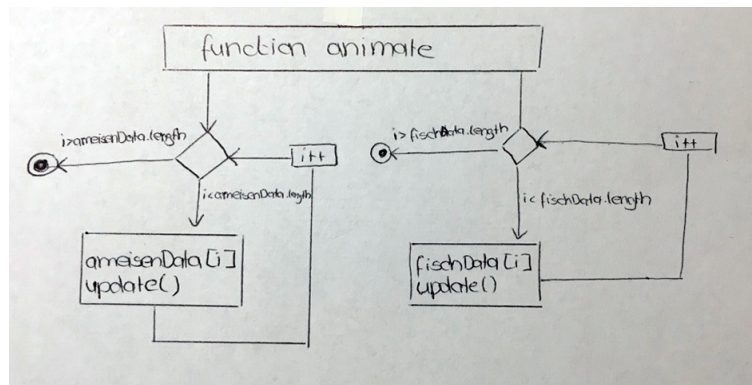
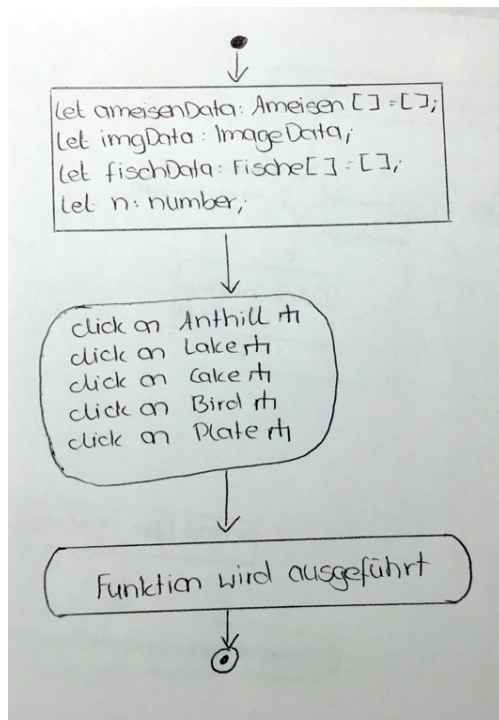
Klickt der Nutzer auf den großen Teller mit Essen, so werden die Ameisen vernichtet.

## Nutzerinteraktionen

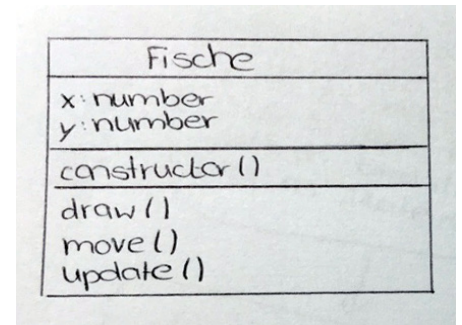
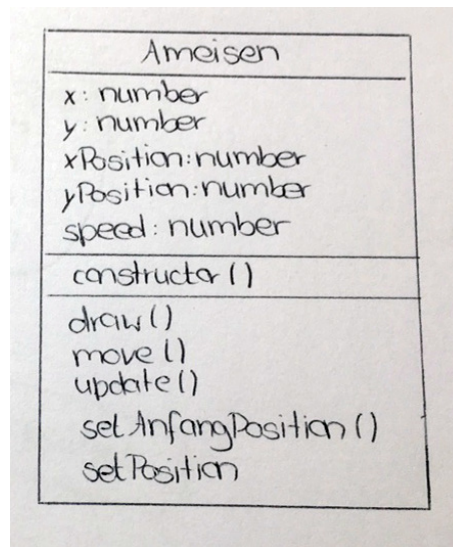
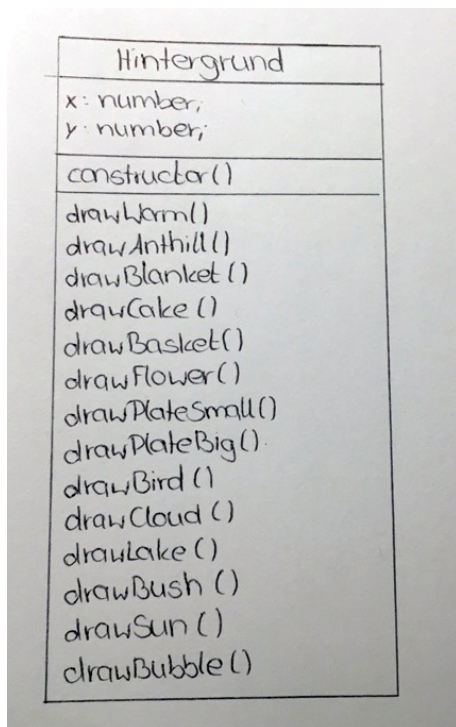
1. Klick auf den Ameisenhaufen -> hungrige Ameisen werden gezeichnet und bewegen sich zum großen Teller
2. Klick auf die Vögel -> Geräusche von Vögeln sind zu hören
3. Klick auf den See -> Fische werden gezeichnet
4. Klick auf den großen Teller -> Ameisen werden aus dem Array gelöscht

## Technische Analyse

## Aktivitätsdiagramme



# Klassendiagramme



## Anleitung zur Interaktion mit der Anwendung

Der Nutzer kann mit der Anwendung durch einfaches Klicken interagieren und so den ursprünglichen Zustand der Anwendung verändern.

Es gibt vier verschiedene Objekte (Ameisenhaufen, See, Vögel, großer Teller), die der Nutzer anklicken kann.