

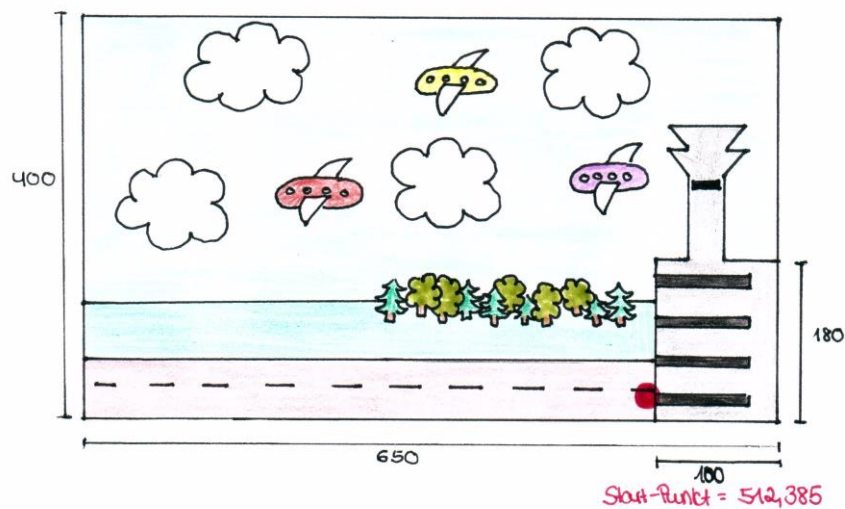
Flughafen

Funktionale Analyse

Der Nutzer kann in dieser Anwendung den Start, beziehungsweise die Landung von Flugzeugen an einem Flughafen steuern.

Beim Öffnen der Anwendung sieht der Nutzer zunächst eine Landschaft mit einem Flughafen und einer Landebahn im Vordergrund. Im oberen Teil des Canvas sind schon mehrere Flugzeuge zu sehen, da in der Nähe eines Flughafens bekanntlich immer reger Luftverkehr herrscht.

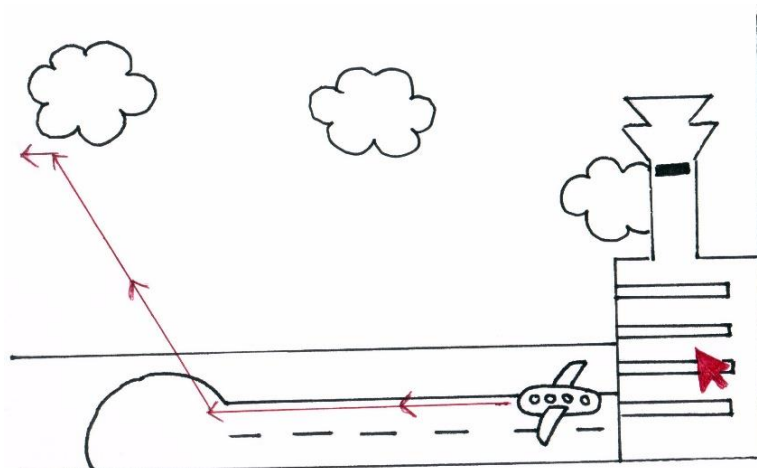
Aufbau:



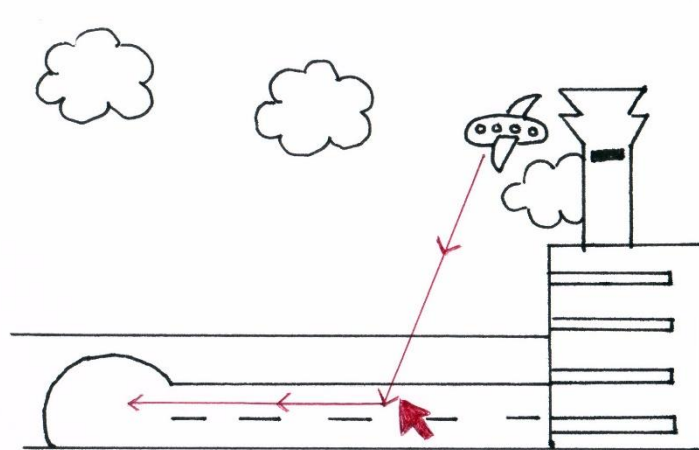
Der Nutzer hat nun mehrere Interaktionsmöglichkeiten:

1. Er klickt auf den Flughafen und lässt ein neues Flugzeug starten
- Oder
2. Er klickt auf die Landebahn und bringt ein Flugzeug zum Landen.

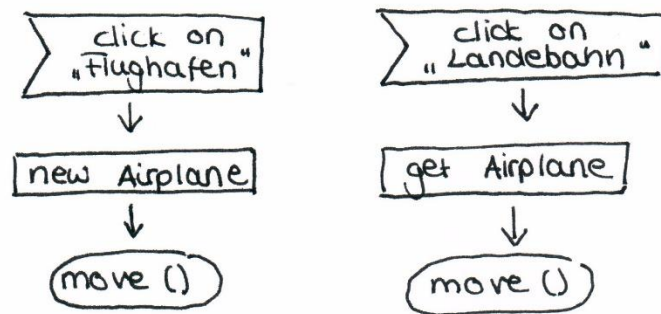
Start:



Landung:



Aktivitätsdiagramme (Nutzeraktivität – Anwendungsreaktion):



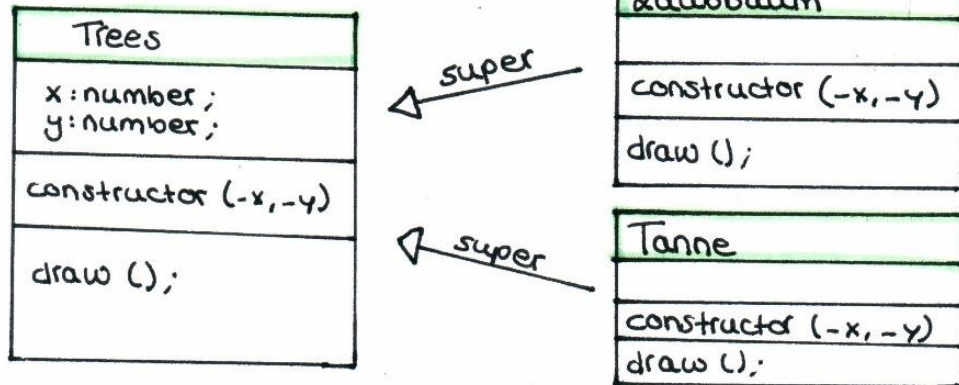
Nutzerinteraktionen:

1. Klick auf den Flughafen → ein neues Flugzeug wird erstellt und fliegt nach oben. Hat es eine gewisse Höhe erreicht, fliegt es ganz normal weiter.
2. Klick auf die Landebahn → ein neues Flugzeug erscheint und fliegt nach unten auf die Landebahn zu. Hat es die Landebahn erreicht fährt es auf dieser entlang bis zum Landeplatz, wo es letztendlich anhält und stehen bleibt.

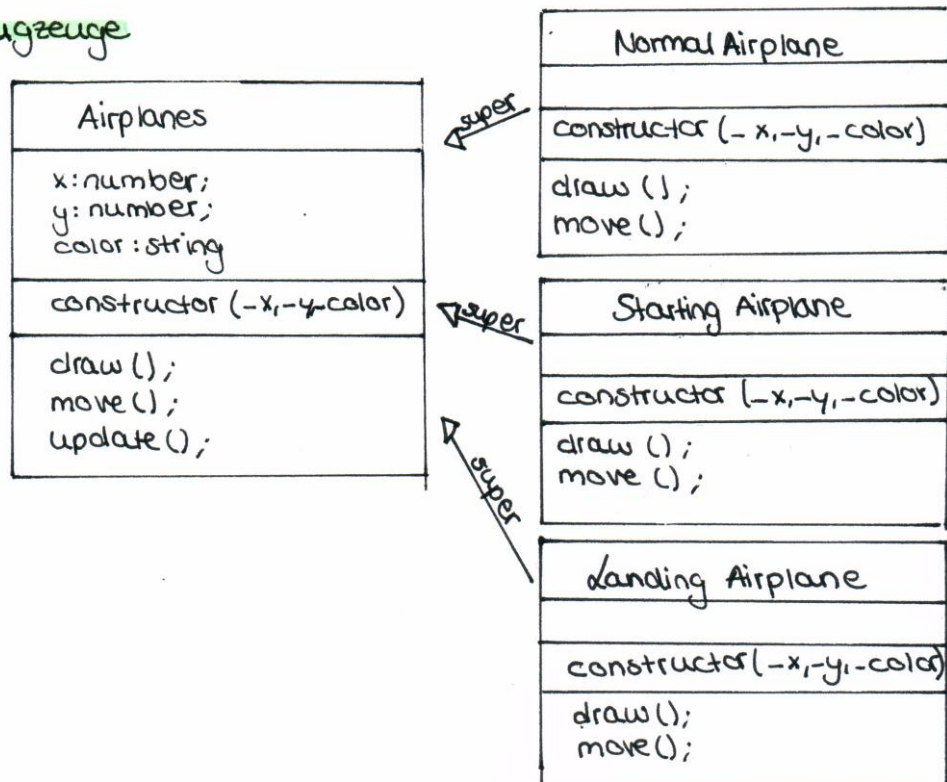
Technische Analyse

Klassendiagramme:

Wald

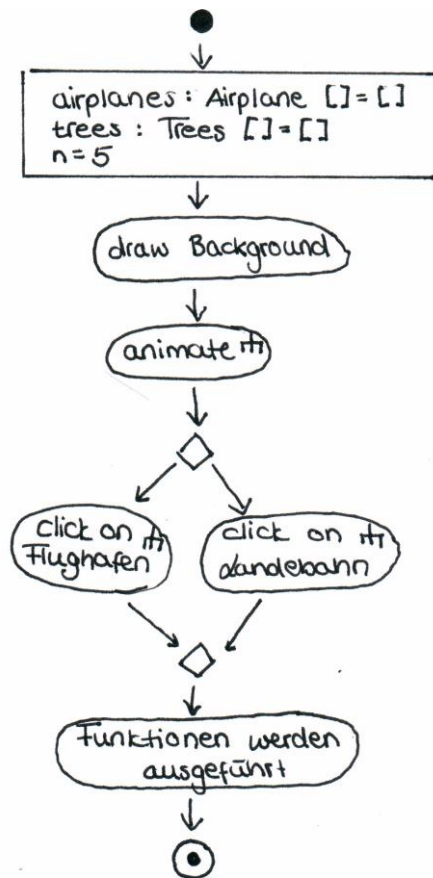


Flugzeuge

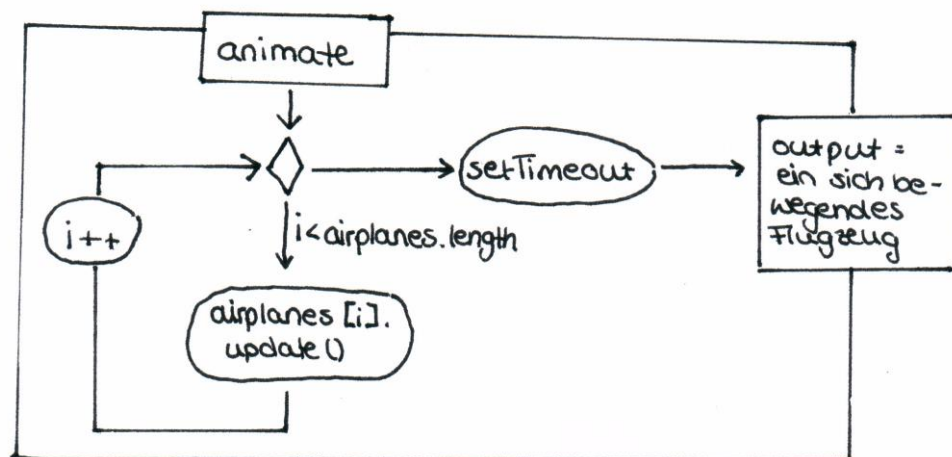


Aktivitätsdiagramme:

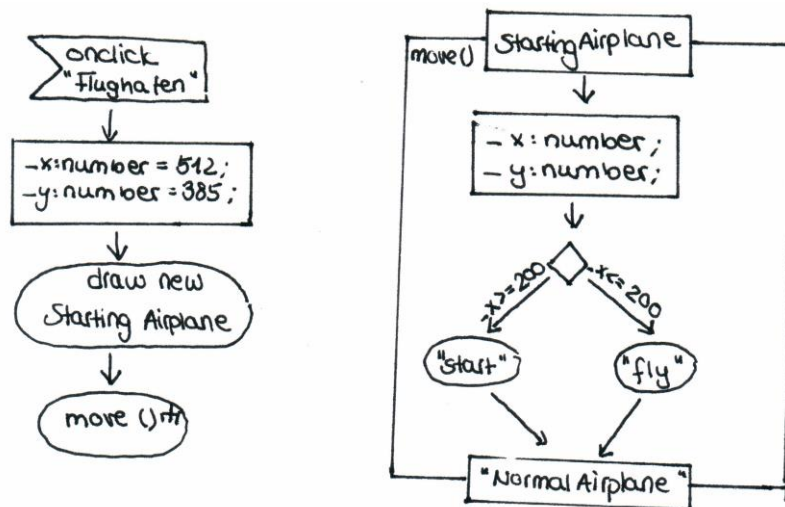
Allgemein:



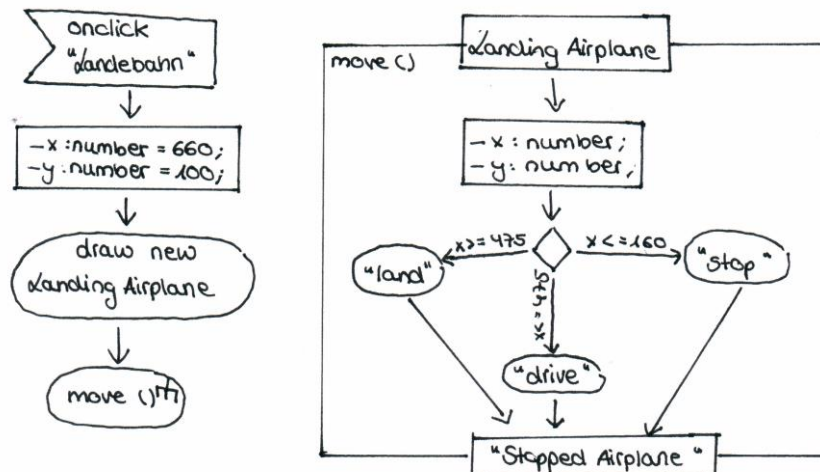
Animate:



Start:



Landung:



Anleitung zur Interaktion mit der Anwendung:

Der Nutzer kann durch Klicken (Desktop), beziehungsweise Touch (Tablet, Smartphone) leicht mit der Anwendung interagieren und somit den ursprünglichen Zustand verändern.

Die Interaktionsobjekte sind leicht zu verstehen und die Reaktion der Anwendung logisch ableitbar.