**Abschlussarbeit Entwicklung interaktiver Anwendungen**

1. **Konzept** gegliedert als funktionale und technische Analyse:
2. **Funktionale Analyse**

* Welches Erlebnis soll der Nutzer haben und wie interagiert er mit der Anwendung:
* Wie interagieren Objekte untereinander:
* Unter welchen Bedingungen sind bestimmte Interaktionen nicht möglich:
* Detaillierten Beschreibung von Aufbau und Ablauf aus Sicht des Nutzers:
* Detaillierten Beschreibung von Interaktionsmöglichkeiten und deren Auswirkungen, inklusive Restriktionen (Aktivitätsdiagramme möglich, welchen Zusammenhang zwischen Nutzeraktivität und Anwendungsreaktion darstellen):
* Unterstützend Skizzen:
* Schematisch auflisten sämtlicher Nutzerinteraktionen und die zugehörige Reaktion des Systems auf:

1. **Technische Analyse**

Aktivitätsdiagramme zur Umsetzung der Anwendung auf verschiedenen Detailebenen (grobe Ablauf zur Teilaspektidentifizierung „wie setzte ich die Anwendung um?“ -> Teilprobleme „wie setze ich diesen Teil oder diesen Aspekt der Anwendung um?“-> Unterprobleme einfache Lösungen, ggf. Klassendiagramm):

1. Kurze Anleitung zur **Interaktion** mit der Anwendung:
2. Kurze Anleitung zur **Installation** der Anwendung:
3. **Titel**:
4. **Autor**: Janett Stüwe
5. **Jahr**: 2017
6. **Semester**: 2
7. **Studiengang**: Medienkonzeption
8. **Untertitel** (max 40 Zeichen), der Spieler zum Spielen animiert:
9. **Kurzbeschreibung** (max 250 Zeichen), die kurz erklärt wie zu spielen ist:

Rechne die Aufgabe, trage deine Lösung ein, erhalte die Auflösung, rechne eine neue Aufgabe. Beobachte beim Arbeiten die Äpfel.

1. **Erklärung**, dass die Fakultät Digitale Medien die Anwendung bei Veranstaltungen, insbesondere am Tag der Medien, mit einem expliziten Verweis auf den Autor, vorführen darf.

Hiermit erkläre ich, Janett Stüwe, dass die Fakultät Digitale Medien die Anwendung bei Veranstaltungen, insbesondere am Tag der Medien, mit einem expliziten Verweis auf den Autor, vorführen darf.