

Interaktionsanleitung

Auf der Landingpage gibt es unten auf der Seite zwei Buttons: Klickt man auf „Anleitung“, so wird man zu einer Seite weitergeleitet, die dem User erklärt, wie er mit der Anwendung interagieren kann. Klickt man auf den „Start“-Button, der sowohl auf der Landingpage als auch der Seite der Anleitung steht, gelangt man direkt zum Editor, wo man ein Bild erstellen, speichern und laden kann.

Die Interaktionsmöglichkeiten im Editor im Überblick:

- Der Nutzer kann die Größe (Breite und Höhe) sowie die Hintergrundfarbe seiner Zeichenfläche frei wählen. Um die Dimensionen einzustellen, muss nur in das jeweilige Feld geklickt, ein Wert eingegeben und mit der Entertaste bestätigt werden. Daneben wird es ein Farbfeld geben, mit dem man aus (fast) unendlich vielen Farben eine auswählen kann, die als Hintergrund der Zeichenfläche genutzt werden soll.
- Dem User stehen verschiedene Formen zur Verfügung, die er mit einem Klick auf der Zeichenfläche erscheinen lassen kann.
- Alle Formen lassen sich animieren. Dazu muss die Form zunächst in der Übersichtsliste ausgewählt werden. Anschließend können die Skalierung, Position, Farbe und Rotation des Objekts individuell angepasst werden. Außerdem kann die Position einer angewählten Form mit einem Klick auf die Zeichenfläche neu gesetzt werden.
- Um eine Form zu löschen, muss sie angewählt sein. Mit der Entf-Taste kann sie anschließend gelöscht werden.
- Am Ende kann das erstellte Zauberbild mit einem Klick auf den Button „Speichern“ in einer Datenbank gespeichert werden. Hierzu wird der Benutzer aufgefordert, einen Namen für sein Bild einzugeben.
- Ebenso ist es möglich, abgespeicherte Bilder aus der Datenbank zu laden und weiter zu bearbeiten. Dazu muss er auf den Button „Laden“ klicken und ein Bild, aus der darauf erscheinenden Liste, auswählen.