

# Entwicklung Interaktiver Anwendungen 2

## Abschlussarbeit WiSe22/23 - Konzeption

Name: Kenan Coskun  
Matr.Nr.: 265335  
Datum: 12.02.2023

## New Year's Eve – Anleitung zur Nutzung der Webanwendung

### Einrichtung der MingiDB Datenbank

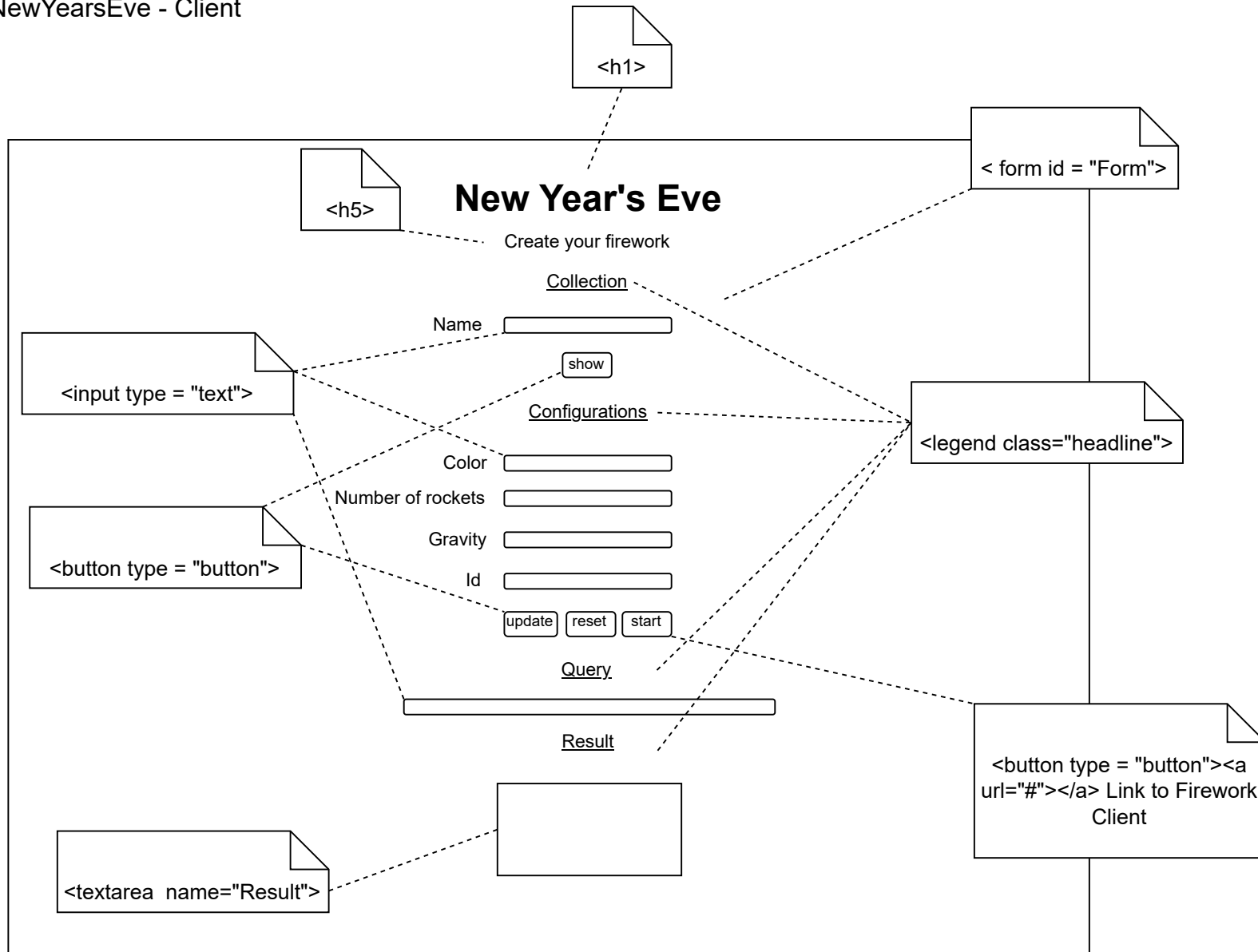
Um die Webanwendung richtig nutzen zu können, werden Query-Daten benötigt. Diese werden in einer Datenbank gespeichert und später vom Client abgerufen. Zunächst ist es wichtig, einen frei verfügbaren Webserver zu besitzen, auf dem ein PHP-Skript ausgeführt werden muss. Um das PHP-Skript auf den Webserver zu übertragen, braucht man einen Filemanager. Für diese Webanwendung wurde FileZilla genutzt, um das Skript auf den Server zu übertragen. FileZilla ist eine Anwendung, die über das Internet kostenlos heruntergeladen werden kann und mit dem man sich über einen Client mit dem Server verbinden kann. Hat man sich mit dem Server verbunden, kann man die PHP-Skript Datei mit dem Namen „index.php“ auf den Server hochladen. Diese Skriptdatei beinhaltet die MingiDB Datenbank. Ist dieser Schritt erfolgt, kann man über den Server auf die Datenbank zugreifen.

### Nutzung der Webanwendung

Beim Öffnen der Webanwendung erscheint zunächst ein Fragebogen. Mit diesem Fragebogen kann man sich seine Feuerwerksraketen selbst konfigurieren. Im Feld Collection muss der Name „Configuration“ und im Feld ID „63e80e976597d“ eingegeben werden. Im Inputfeld „Color“ kann die Farbe und im Inputfeld „Number of Rockets“ die Anzahl der Feuerwerksraketen ausgewählt werden. Hier wird eine Zahl zwischen 1 und 100 empfohlen. Durch das Inputfeld „Gravity“ kann man einstellen, wie schnell die Funken der Feuerwerksraketen nach unten fallen sollen. Hat man die Daten eingegeben, kann man mit dem Button „update“ die Daten speichern. Diese Daten werden dann an den Webserver gesendet und wiederum dann von der Datenbank empfangen und gespeichert. Mit dem Button „Zurücksetzen“ kann man die Inputfelder zurücksetzen. Hat man die Daten gespeichert, kann man dann auf den Button „Start“ klicken. Dieser Button leitet zu der eigentlichen Website weiter. Man wird zum Firework (Client) weitergeleitet. Man sieht nun ein Canvas. Klickt man nun mit der Maus auf das Canvas, erscheint ein Feuerwerk mit den gewünschten Konfigurationen.

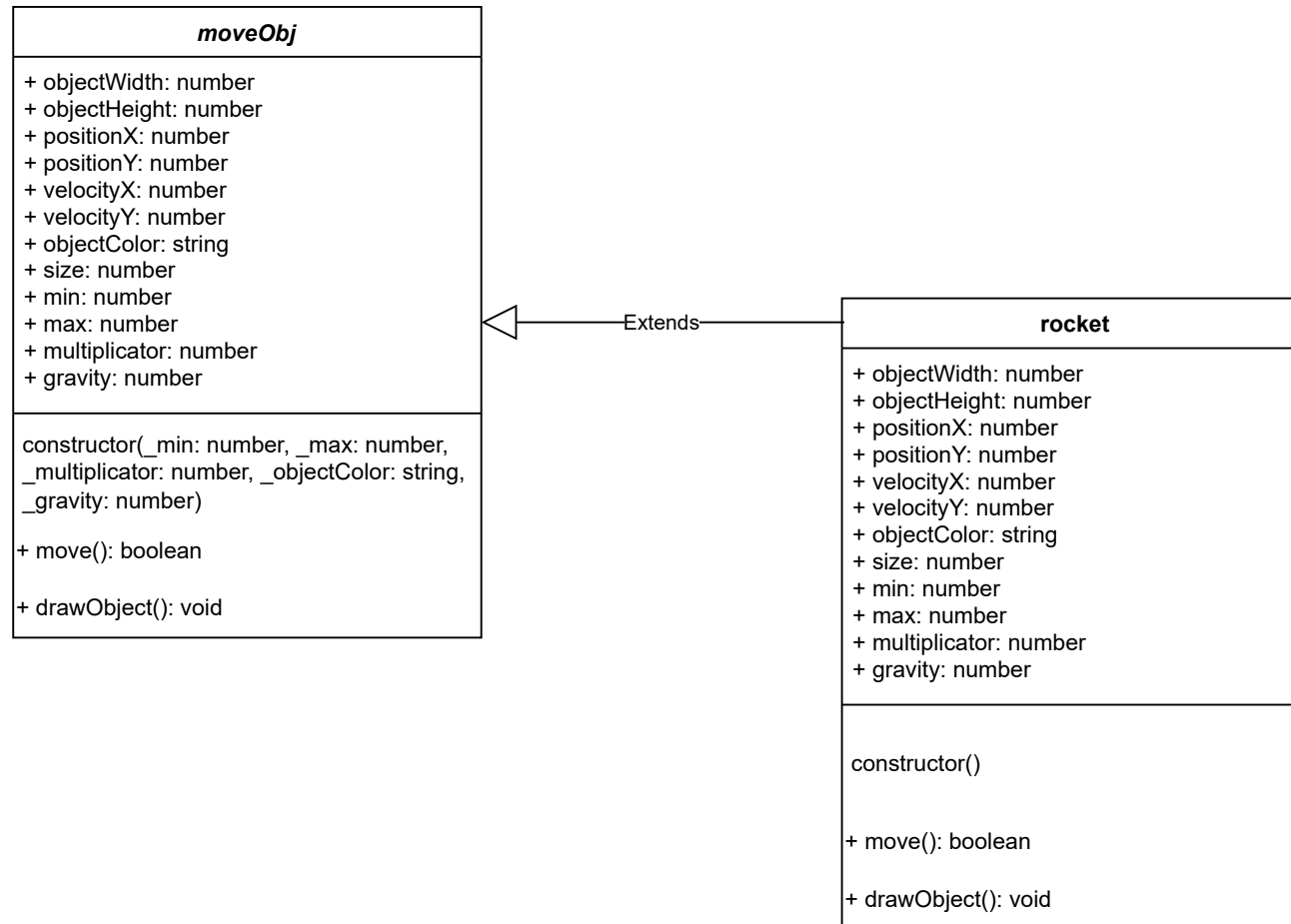
# User Interface Skizze - EIA 2 Endaufgabe WiSe 22/23 Kenan Coskun

## NewYearsEve - Client



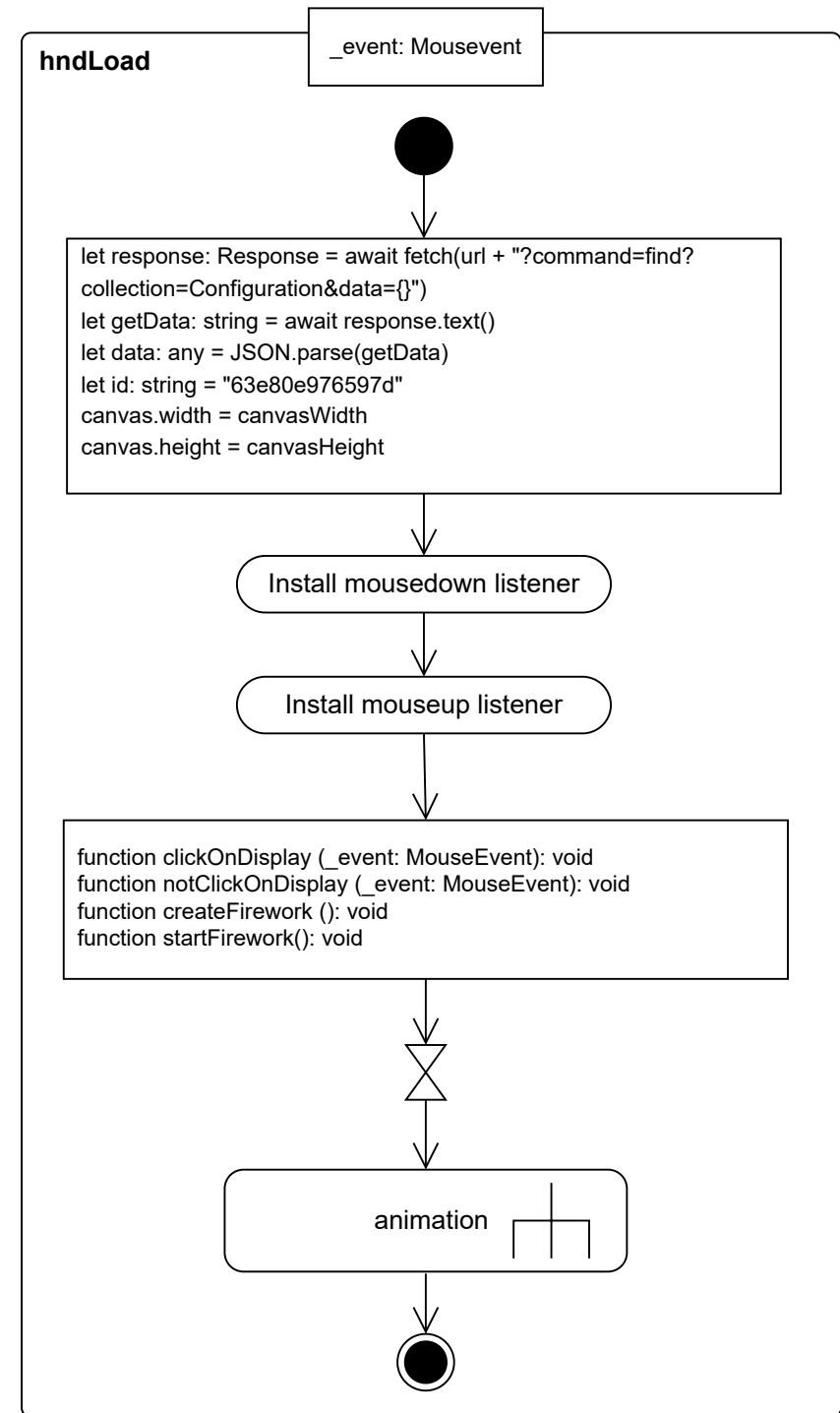
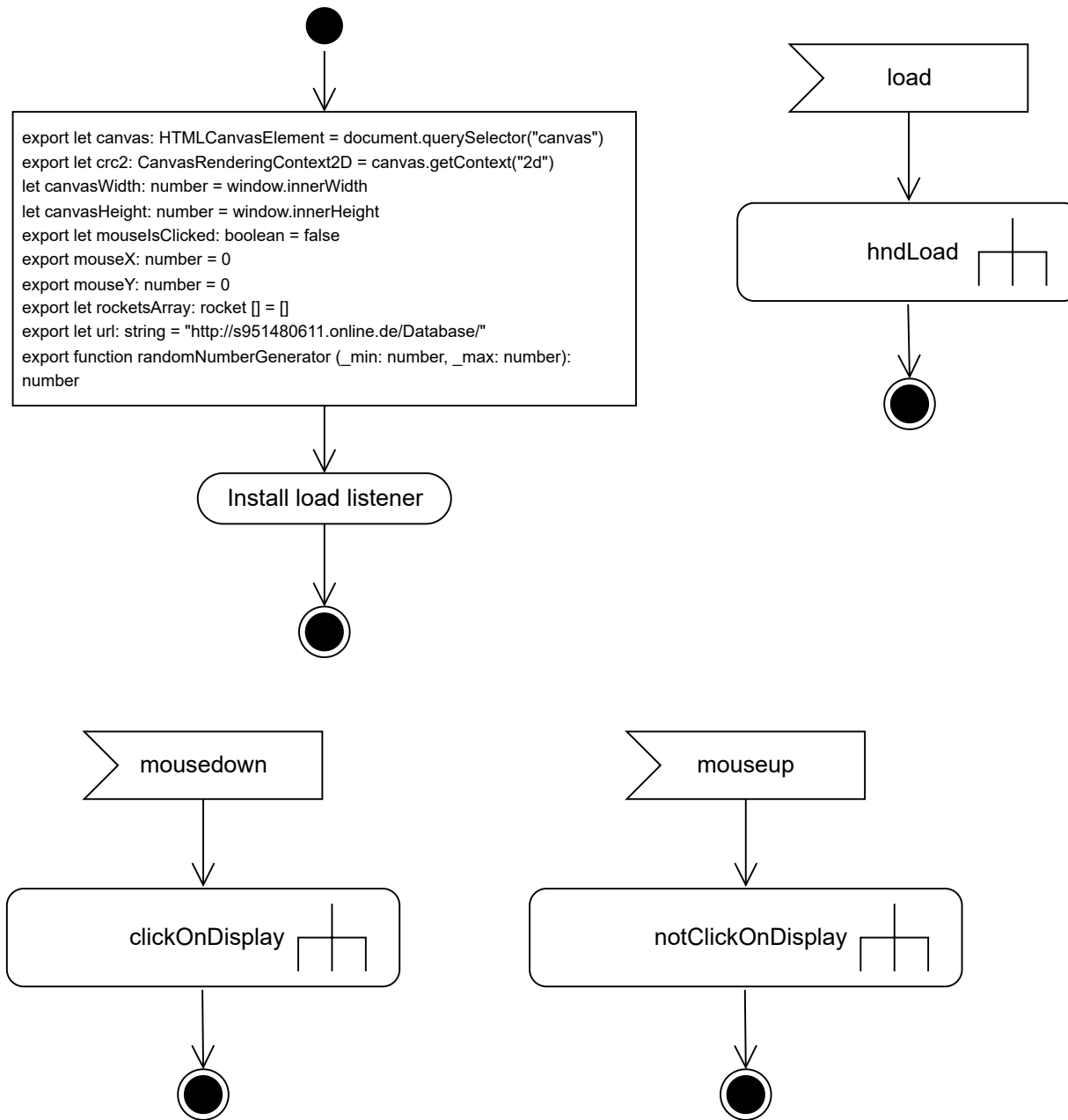


# EIA2 Endaufgabe WiSe 22/23 Klassendiagramm Kenan Coskun



# Activity Diagram - EIA 2 Endaufgabe WiSe 22/23 Kenan Coskun

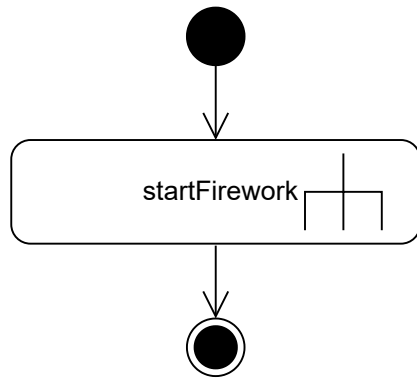
Firework - Client (firework) / Seite 1



# Activity Diagram - EIA 2 Endaufgabe WiSe 22/23 Kenan Coskun

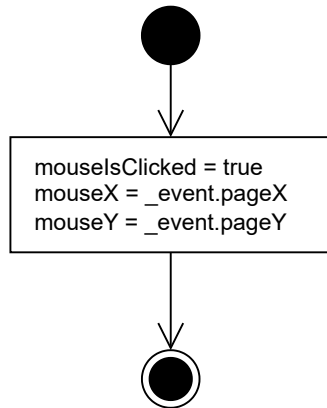
Firework - Client (firework) / Seite 2

## animation



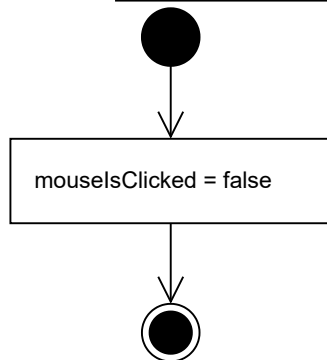
## clickOnDisplay

\_event: Mouseevent

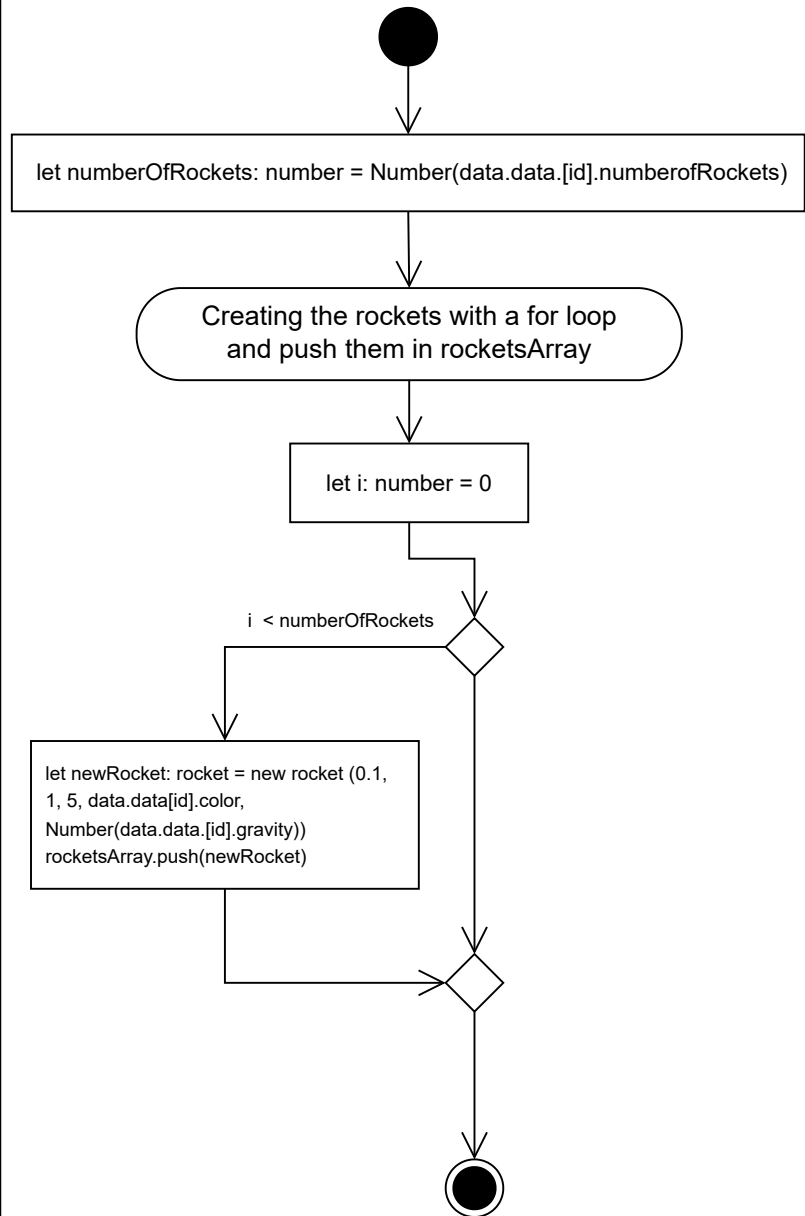


## notClickOnDisplay

\_event: Mouseevent

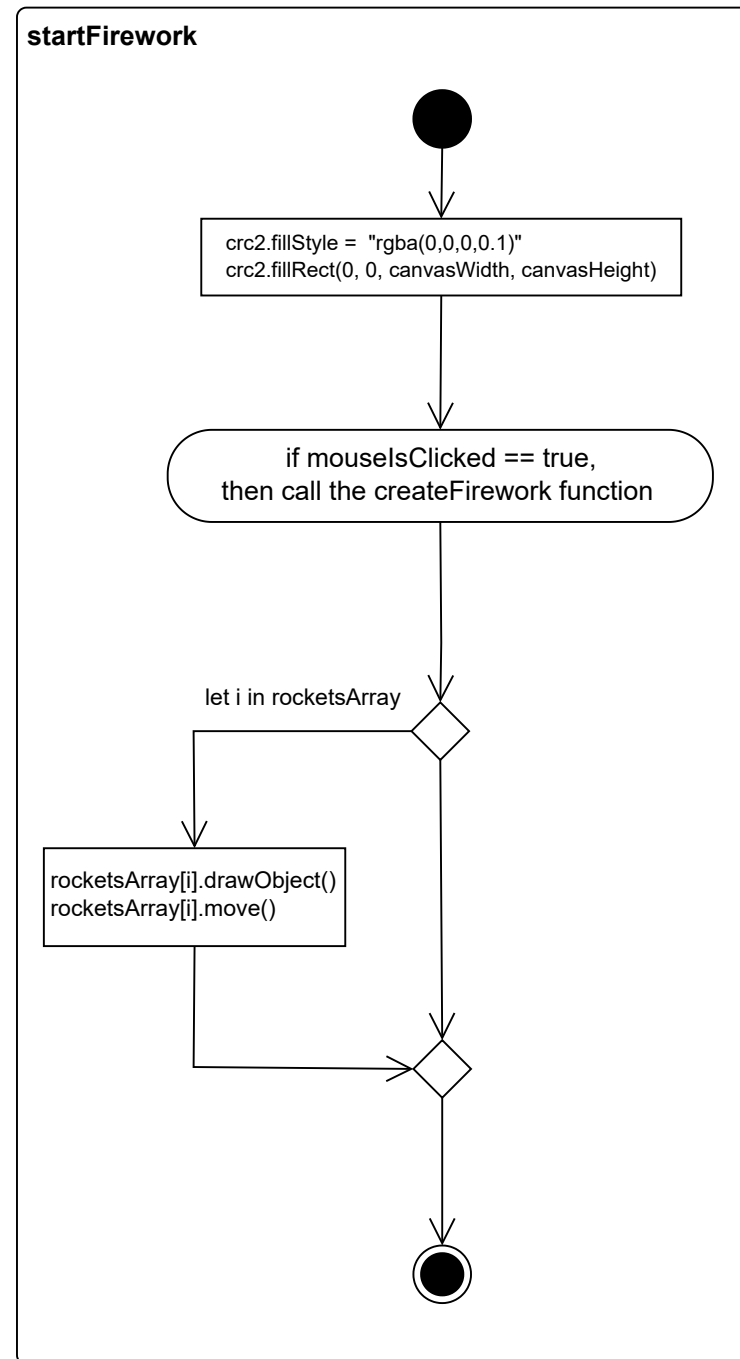


## createFirework



## Activity Diagram - EIA 2 Endaufgabe WiSe 22/23 Kenan Coskun

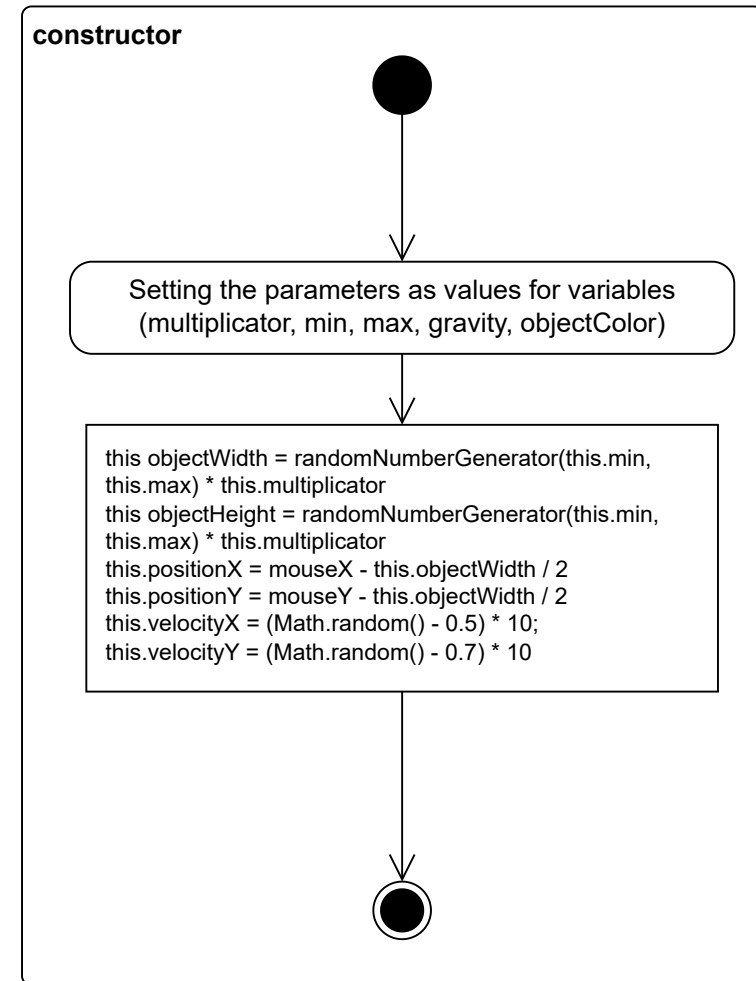
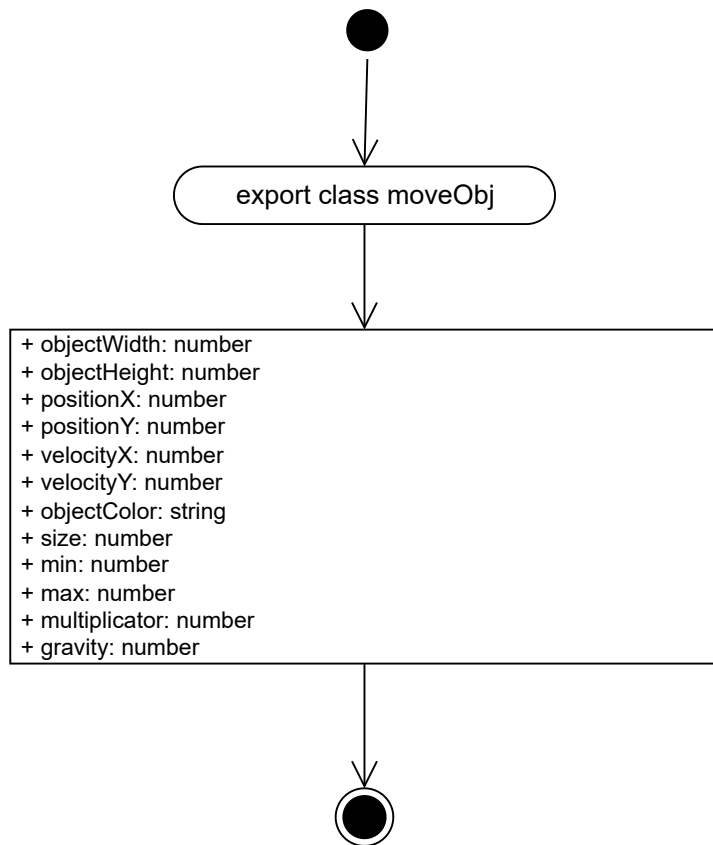
Firework - Client (firework) / Seite 3





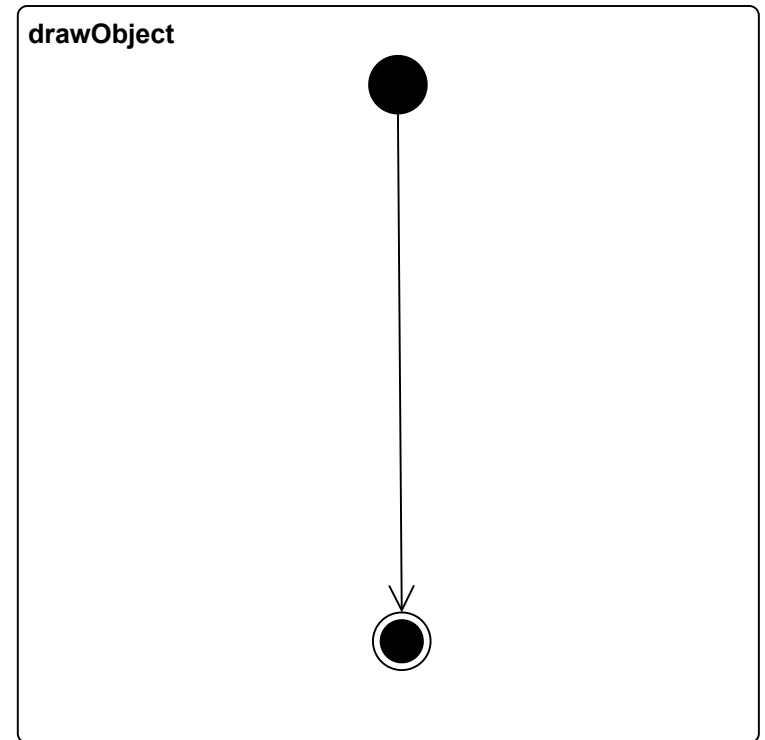
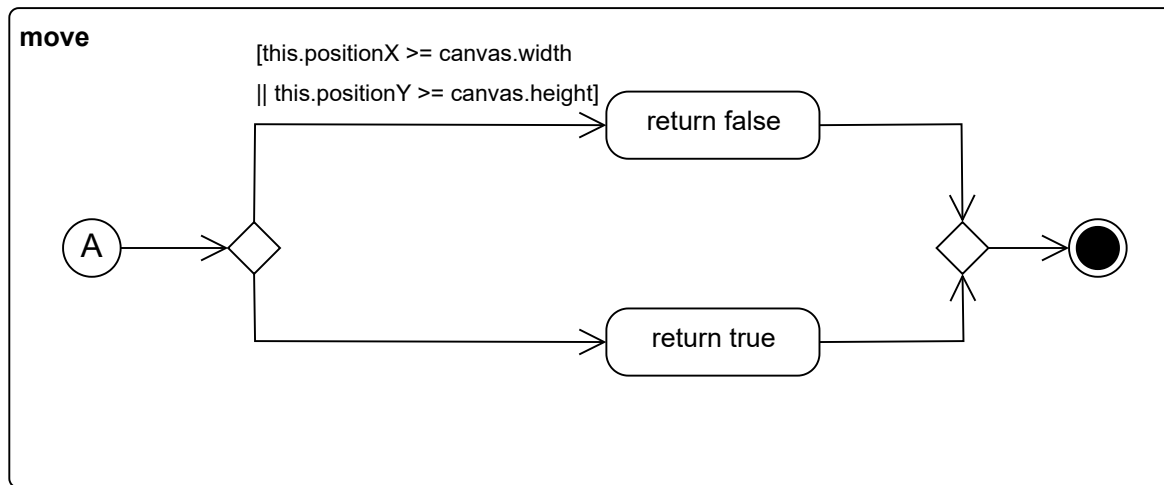
# Activity Diagram - EIA 2 Endaufgabe WiSe 22/23 Kenan Coskun

Firework - Client (moveObj) / Seite 1



## Activity Diagram - EIA 2 Endaufgabe WiSe 22/23 Kenan Coskun

Firework - Client (moveObj) / Seite 2



## Activity Diagram - EIA 2 Endaufgabe WiSe 22/23 Kenan Coskun

Firework - Client (rocket) / Seite 2

