

# EIA II – Abschlusssaufgabe

## „Potter’s Potion Kitchen“

### Konzept

#### Funktionale Analyse

##### **Aufbau**

Im Mittelpunkt der Anwendung steht der Canvas, welcher eine Zaubertrankküche zeigt. Diese beinhaltet einen Kessel, Kerzen und ein Buch auf einem Tisch, sowie einen Zauberstab. Rechts sieht man ein Fenster, durch welches der Mond scheint. Des Weiteren gibt es eine Rezeptliste außerhalb des Canvas, sowie ein Fieldset mit Checkboxes über dem Canvas.

##### **Ablauf**

Der Nutzer sieht den Kessel im Raum, sowie eine Reihe an Zutaten und eine Rezeptliste auf der Seite. Die Rezepte kann er per Mausklick öffnen und erfährt die erforderlichen Zutaten zum Brauen des gewählten Tranks. Diese werden in einem Alert ausgegeben. Wenn er sich alle Zutaten gemerkt hat, kann er das Rezept wieder schließen. Anschließend wählt er die notwendigen Zutaten aus, indem er die entsprechende Checkbox „checked“. Wenn der Nutzer alle Zutaten die er braucht ausgewählt hat, kann er den „Brew it“-Button aktivieren, um seine Kombination zu prüfen. Daraufhin bekommt er eine Rückmeldung, die ihm anzeigt, ob er Erfolg hatte oder nicht. Der Trank im Kessel wechselt entsprechend die Farbe. Hat er einen Trank richtig gemischt, erhält er zudem weitere Informationen über jenen Trank. Als Zusatz kann der Nutzer die Zutaten der „Secret Potion“ selber herausfinden, indem er experimentiert und verschiedene Kombinationen ausprobiert.

##### **Liste der Nutzerinteraktionen**

-Rezeptliste - > Mausklick -> Ausgabe der benötigten Zutaten über einen Alert

-Checkboxen - > Durch Auswählen der Checkboxes werden die Zutaten in einem Array gespeichert und somit in den Kessel gegeben.

-„Brew it!“ -> Durch aktivieren dieses Buttons wird die Kombination (der Array) des Nutzers mit den vorhandenen, richtigen Kombinationen verglichen. (+ Checkboxes werden zurück auf „unchecked“ gesetzt)

- ➔ **Arrays stimmen überein** -> Alert: „Erfolg...“ + Infos über gebrauten Trank + Entsprechender Farbwechsel des Tranks
- ➔ **Arrays stimmen nicht überein** -> Alert „Fehlgeschlagen...“ + Entsprechender Farbwechsel des Tranks

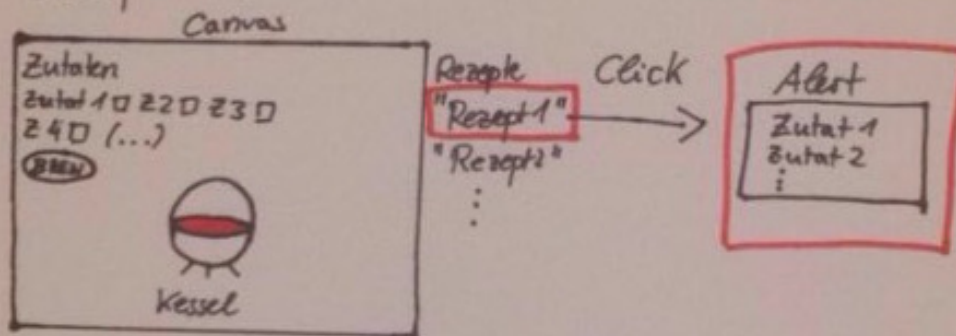
## Skizzen

### EIA II - Abschlussaufgabe "Potter's Potions Kitchen"

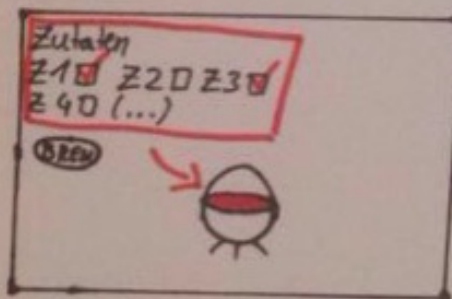
Klara Oßwald

#### Skizzen

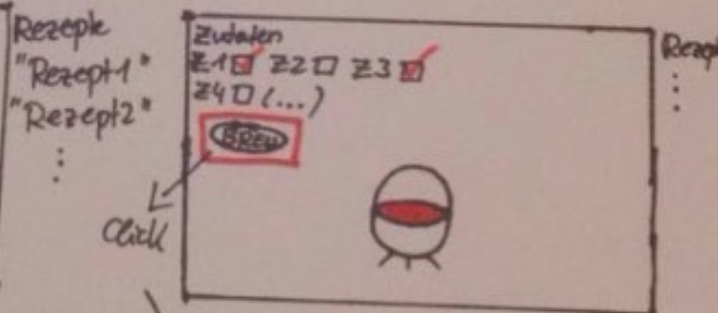
#### 1. Rezeptwahl



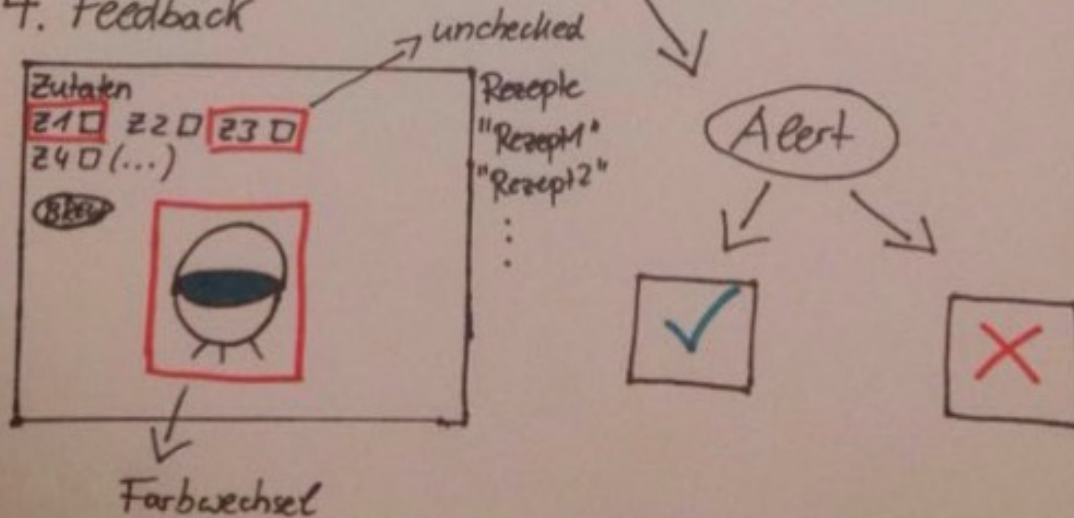
#### 2. Auswahl der Zutaten



#### 3. Kombination prüfen / Vergleich



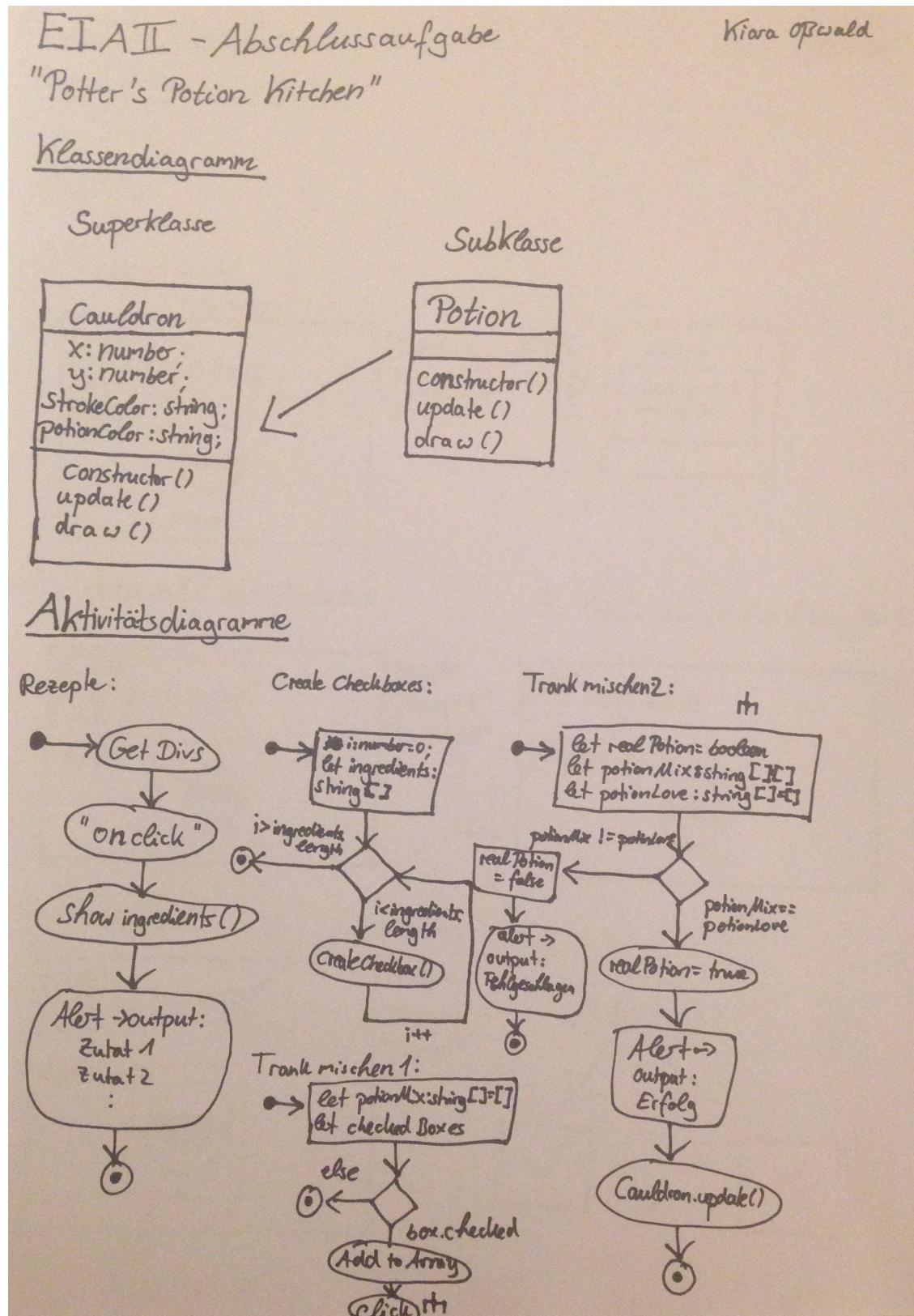
#### 4. Feedback





## Technische Analyse

### Aktivitätsdiagramme + Klassendiagramm



## Anleitung

1. Suche dir eins der aufgelisteten Zaubertrankrezepte aus und öffne es per Mausklick.
2. Merke dir die erforderlichen Zutaten.
3. Nun geht es ans Brauen des Zaubertranks! Wähle die richtigen Zutaten aus.
4. Wenn du glaubst du hast alle nötigen Zutaten ausgewählt, klicke den „Brew it!“-Button um deinen Trank zu prüfen.
5. Der Trank im Kessel wechselt die Farbe abhängig davon, welchen Trank du gemixt hast. Hattest du Erfolg, erhältst du weitere Informationen über das Gemisch.
6. Zusatz: Experimentiere und probiere eigene Kombinationen aus, um die Zutaten der „Secret Potion“ herauszufinden.