

## Zauberbild-Anleitung

Ich habe mich entschieden die Zauberbild-Anwendung als PC-Anwendung zu gestalten, da wir im Unterricht bisher nur PC-Anwendungen besprochen haben und ich nicht viel Erfahrung mit Mobilspezifischen Coding habe. Ebenso war ein Grund, dass man beim gestalten eher Platzend ein kleines mobiles Displays wäre wahrscheinlich zu ungenau dafür gewesen.

In dieser kurzen Anleitung erkläre ich die wichtigsten Fakten über meine Anwendung und wie man sie benutzt.

1. wird die Anwendung das erste mal geladen ist die Standard-Canvasgröße 600x600 px.

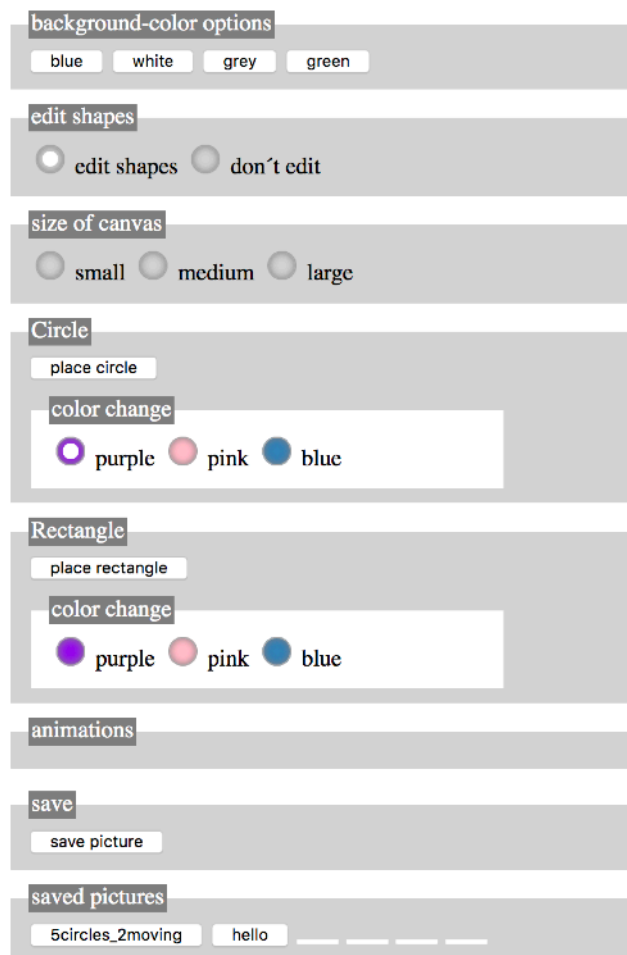
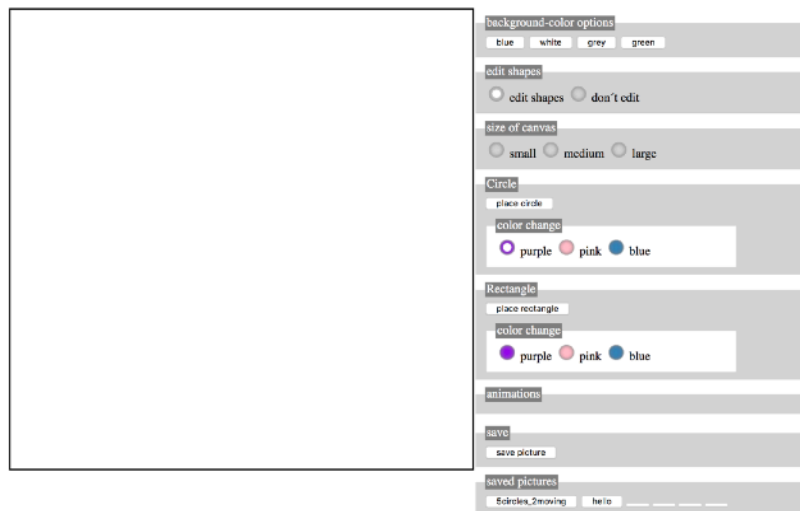
An den Seiten befinden sich verschiedene Bedienfelder mit denen man die Canvas verändern kann oder Objekte hinzufügen kann.

2. Im obersten fieldset gibt es verschiedene Hintergrundfarben zur Auswahl. Durch klick auf die Radiobuttons kann man sich aus den vordefinierten Farben eine aussuchen.

3. Im „edit shapes“ Menü kann man auswählen ob man die Objekte innerhalb des Canvas anwählen kann oder nicht. Um bestimmte Objekte bearbeiten zu können muss „edit shapes“ selektiert sein. Andernfalls können die verschiedenen Objekte nicht ausgewählt werden.

4. Im Menüpunkt „Size of Canvas“ kann eingestellt werden ob die Canvas „small“ (400x400 px), „medium“ (600x600 px) oder „large“ (800x800px) sein soll.

5. Im Menüpunkt Circle können Kreise auf die Canvas gespawnt werden. Durch einen klick auf den Button „place circle“ wird random ein Kreis in die Canvas platziert. Im Unterpunkt „color change“ kann man die Farben der gesamten Kreise durch vordefinierte Farben anpassen.



6. Im Menüpunkt Rectangle können Vierecke auf die Canvas gespawnt werden. Durch einen klick auf den Button „place rectangle“ wird random ein Viereck in die Canvas platziert.

Im Unterpunkt „color change“ kann man die Farben der gesamten Vierecke durch vordefinierte Farben anpassen.

7. Im Menüpunkt „animations“ werden Buttons erstellt, sobald man ein Objekt angewählt hat. Mit diesen Buttons kann man sein Objekt gestalten. So gibt es die Option „delete“ bei dem man das ausgewählte Objekt löschen kann, die Option „drag“, mit der man das Objekt verschieben kann, „rainbow“, was dem ausgewählten Objekte eine Regenbogenanimation gibt sowie auch die Option „move“, die das Ausgewelte Objekt nach rechts laufen lassen kann.

Wichtig bei der drag Funktion ist, dass sobald auf den Button gedrückt wurde das Objekt nicht am Mauszeiger hängt. Das Objekt wird erst dann platziert nachdem auf die gewünschte Stelle im Canvas gedrückt wurde.

8. Mit dem Menüpunkt „save“ kann man sein Bild abspeichern und es benennen. Sobald das Bild in der Datenbank abgespeichert wurde bekommt man die Rückmeldung „storing data“.

9. Mit dem nächsten Reload der Seite findet man unter dem Menüpunkt „saved pictures“ seine erstellten Werke und kann diese durch Knopfdruck wieder herstellen und weiter bearbeiten. Aber Achtung! Man kann insgesamt nur 6 Bilder erstellen und laden. Alles weitere danach wird nicht mehr angezeigt.