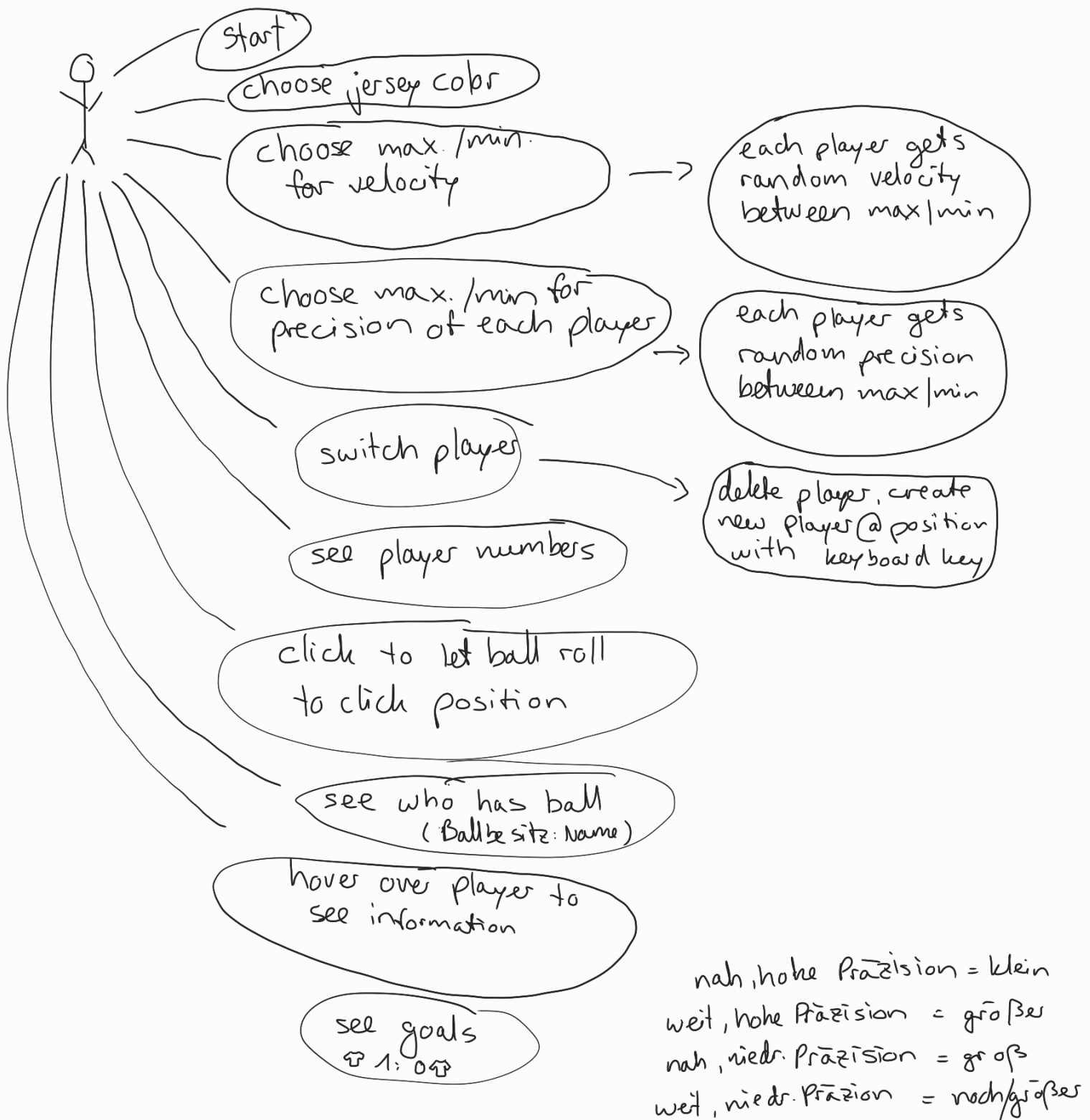


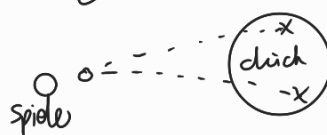
Spieler austauschen am besten in einen Use-Case

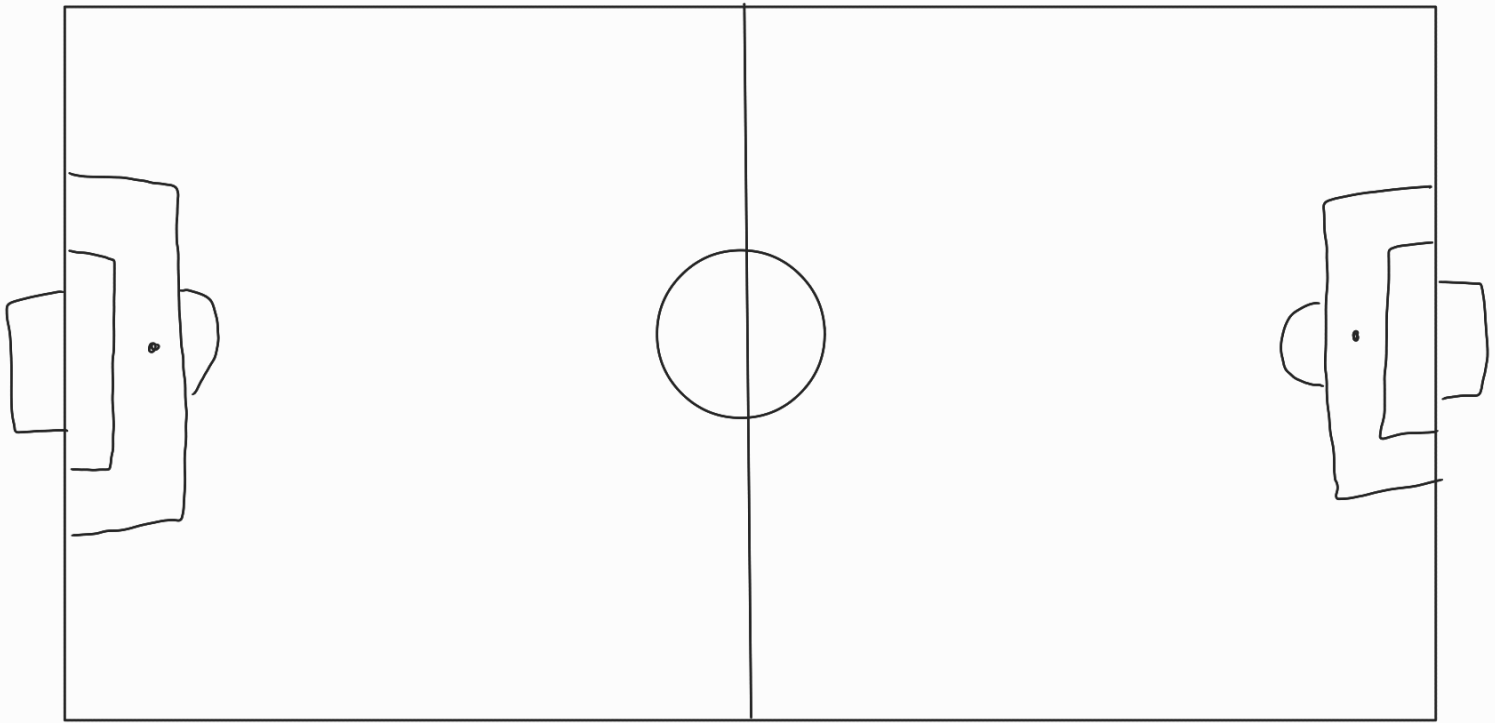
→ "switch player"



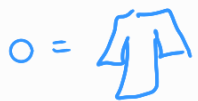
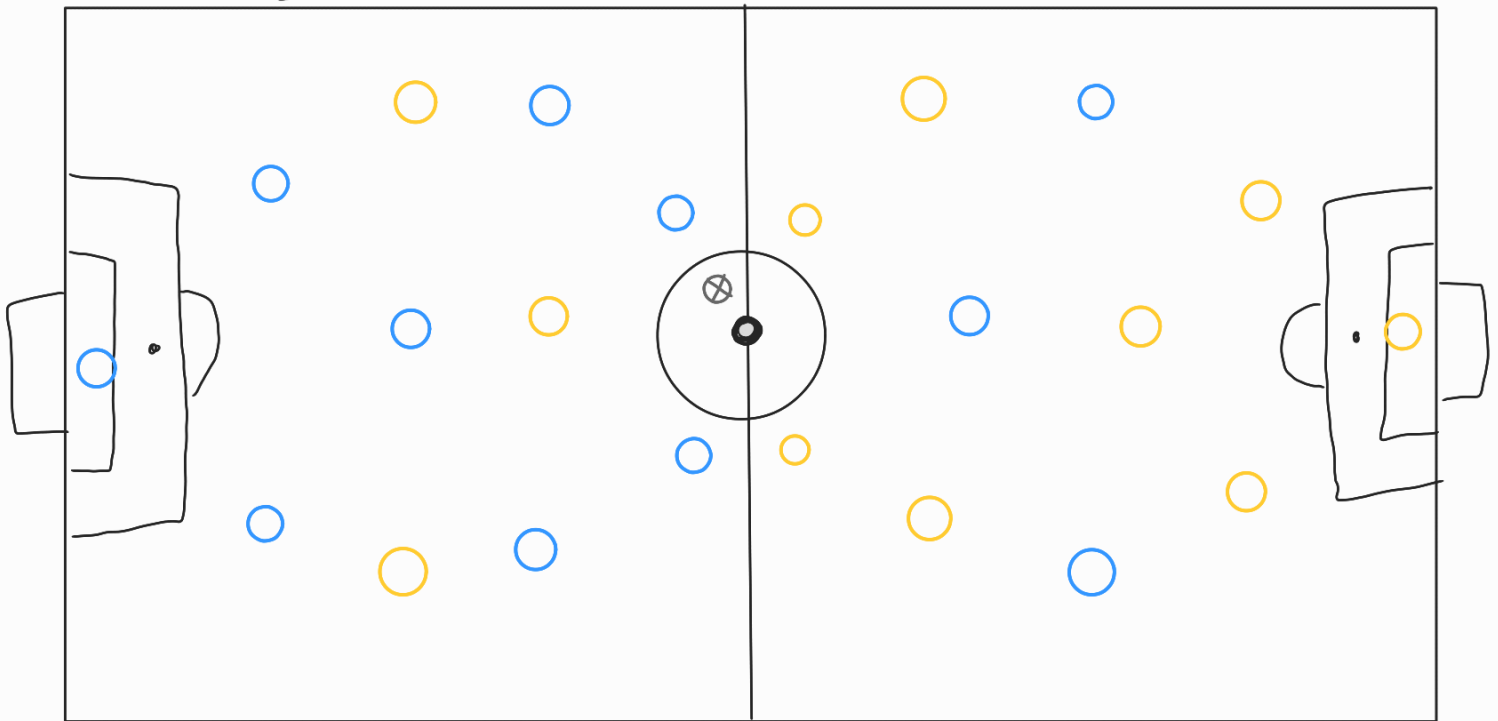
min/max: slider! —●—

click event / Fußball schießen hat auch Radius (für Präzision) je besser
Präzision desto kleiner Radius, je weiter weg, desto größer





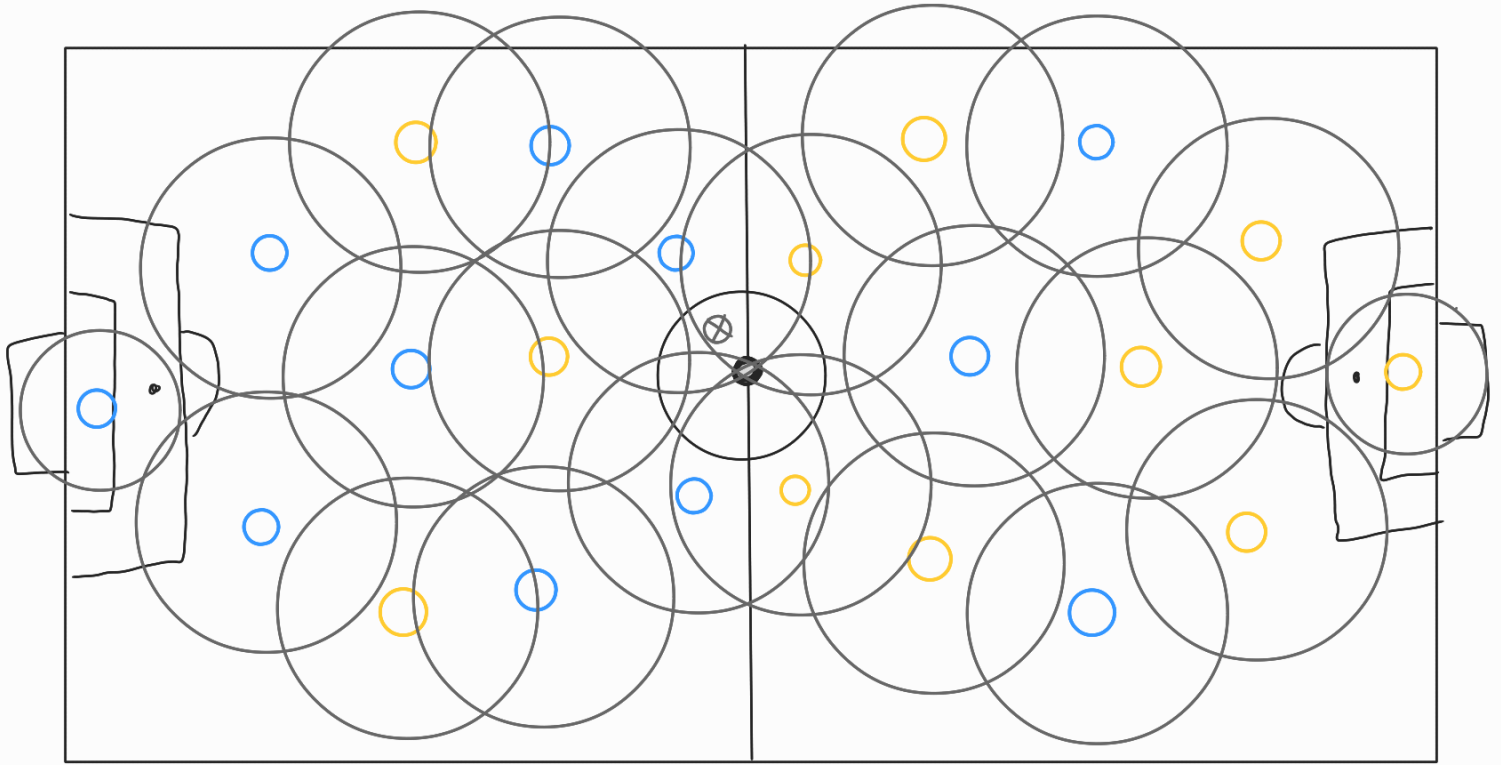
Aufstellung am Anfang:



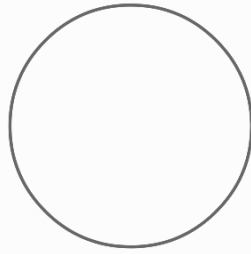
⊗ = schiedsrichter

● = Ball





Notiz: Torwart kleinerer Radius (?)



Schiedsrichter hat sehr großen Radius, läuft immer richtung Ball, bleibt aber einen gewissen Abstand entfernt und erreicht nie den Ball, interagiert auch nicht damit

Spiel pausieren, wenn ein Spieler beim Ball angekommen ist:

- Animation auf 0 (0 Geschwindigkeit)
- oder mit Boolean true/false für Animation: true = führt Animation aus
false = stoppt Animation und wartet auf Klick

optimieren, dass man es auf verschiedenen Bildschirmgrößen richtig sehen kann

Game Settings

Team A

Jersey color:

color picker

running speed:

precision:

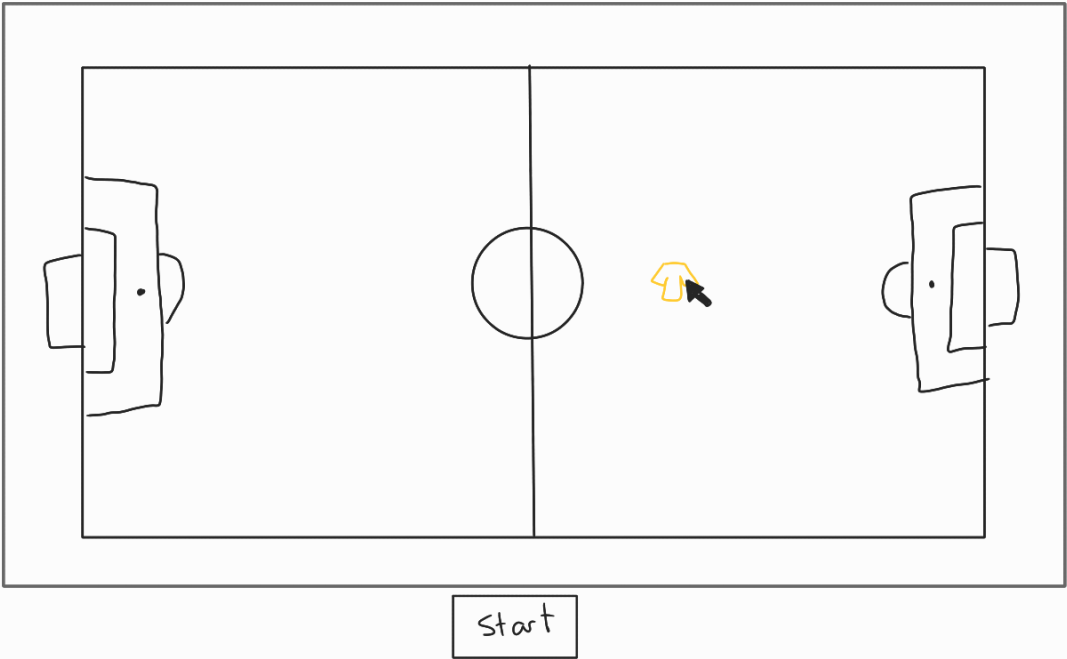
Team B

Jersey color:

color picker

running speed:

precision:



Game Information

A

1:0

B

Ball possession:
Player Name
Number

Player
(hover over player to see)

Name: Player Name
Number: Player Number
Team: A/B -color
running speed: number
precision: number