

## EiA2 Endabgabe: Fußballsimulation

### How to Play:

1. Den soccer.zip oder soccer.rar Ordner entpacken und dann die socer.html Datei in einem Browser öffnen.
2. Die Team Namen, min oder max Geschwindigkeit, min oder max Präzision und Farbe für die Teams nach belieben einstellen.
3. Auf Start Simulation klicken

**Settings**

1. FC Köln Team 1 (links)  
SV Werder Bremen Team 2 (rechts)

Minimale Geschwindigkeit  
Maximale Geschwindigkeit  
Minimale Präzision  
Maximale Präzision

Blau Farbe Team 1  
Braun Farbe Team 2

Simulation starten!

4. In das Spielfeld klicken, um den Ball ins Rollen zu bringen

**Settings**

1. FC Köln Team 1 (links)  
SV Werder Bremen Team 2 (rechts)

Minimale Geschwindigkeit  
Maximale Geschwindigkeit  
Minimale Präzision  
Maximale Präzision

Blau Farbe Team 1  
Pink Farbe Team 2

Simulation starten!

Wenn ein Spieler im Ballbesitz ist, kann man mit Linksklick den Ball in Cursorrchtig schießen.  
Per Rechtsklick lässt sich ein Spieler selektieren, der sich auf dem Cursor befindet  
Per Rechtsklick auf das Spielfeld lässt sich die Selektierung entfernen  
Ein Klick auf Reset Ball setzt den Ball in die Mitte des Spielfeldes zurück.  
Nach einem Klick auf Neuen Spieler für #TEAMNAME# einwechseln kann man die Position des neuen Spielers auf dem Feld per Rechtsklick bestimmen.

Unpause | Reset Ball | Selektierten Spieler rausnehmen | Neuen Spieler für 1. FC Köln einwechseln | Neuen Spieler für SV Werder Bremen einwechseln

**(11 Spieler) 1. FC Köln 0 : 0 SV Werder Bremen (11 Spieler)**

**Ballbesitz**

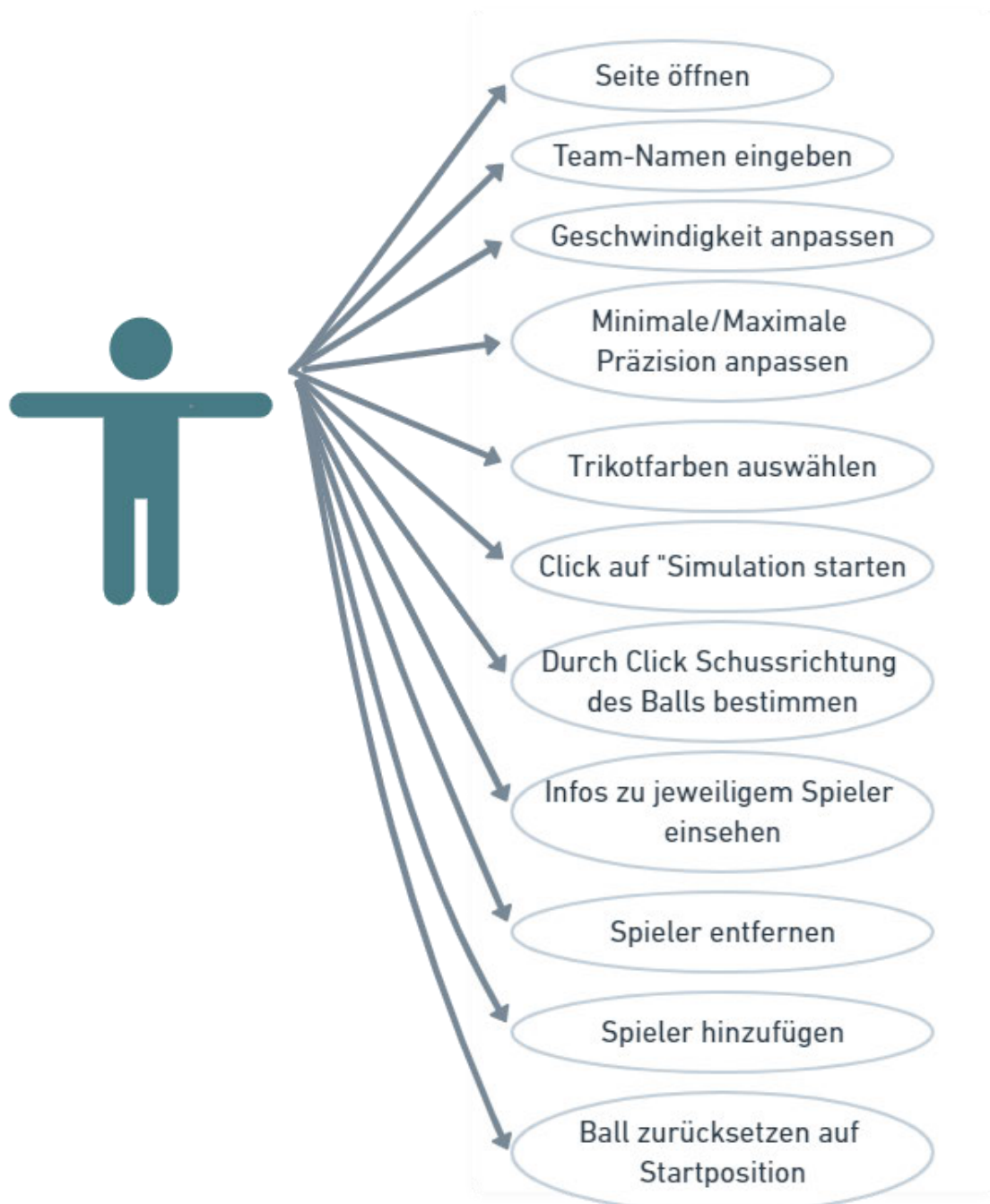
- Rückennummer: 9
- Team: 1. FC Köln
- Präzision: 10
- Geschwindigkeit: 16
- Initialposition: 976 243

**Ausgewählter Spieler**

- Rückennummer: 2
- Team: SV Werder Bremen
- Präzision: 10
- Geschwindigkeit: 10
- Initialposition: 833 308

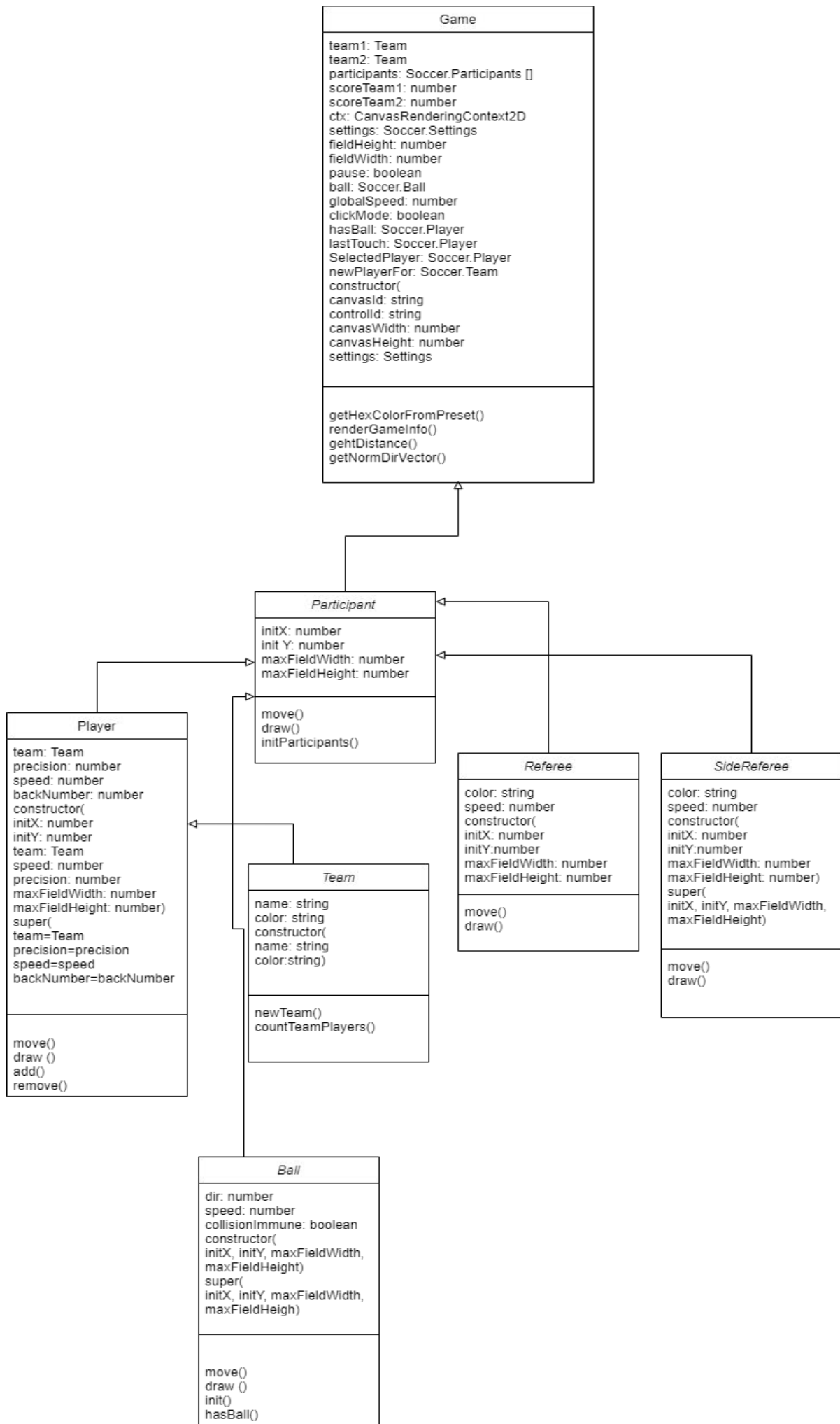
5. Spaß haben

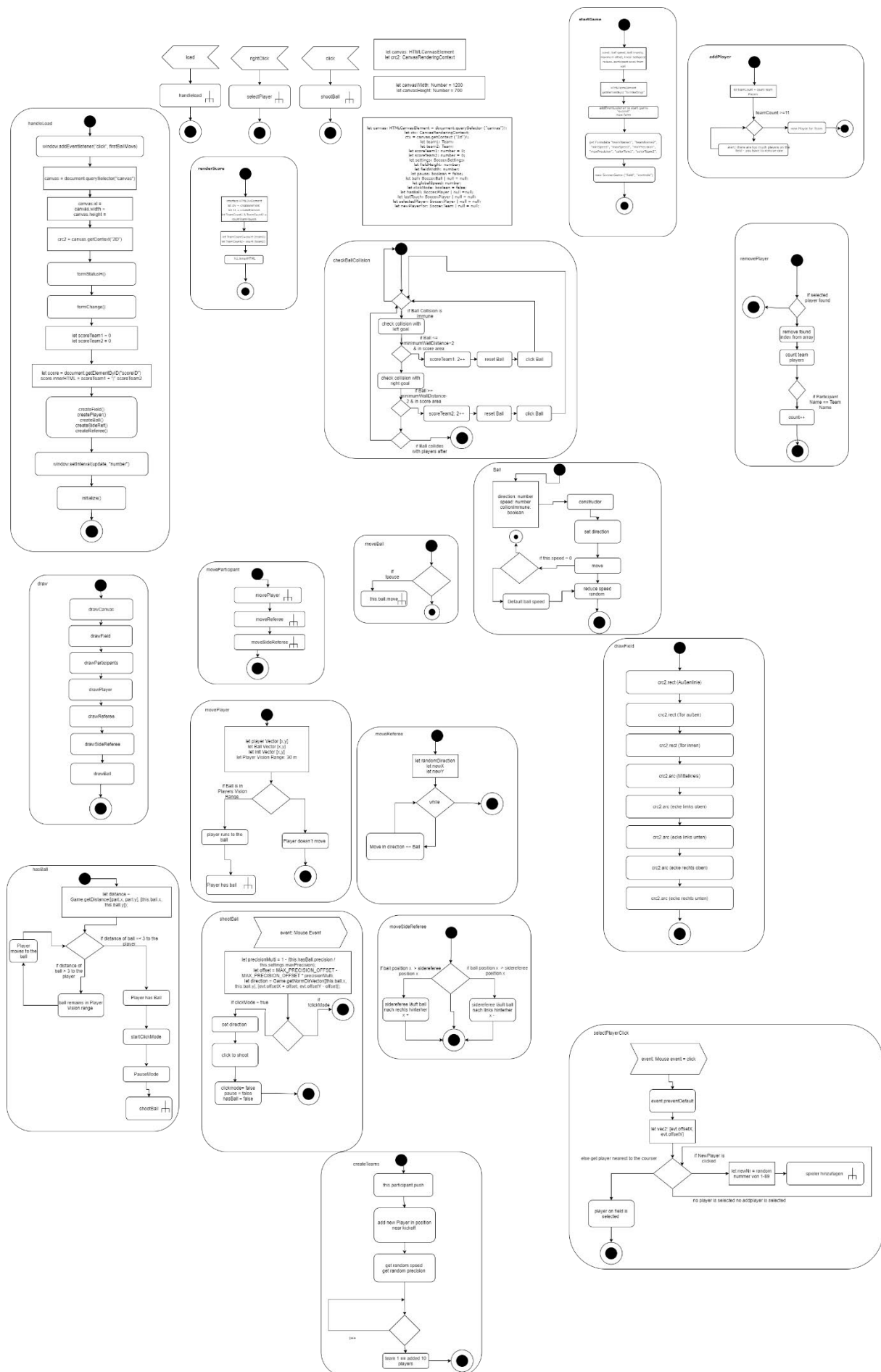
## Use-Case-Diagramm

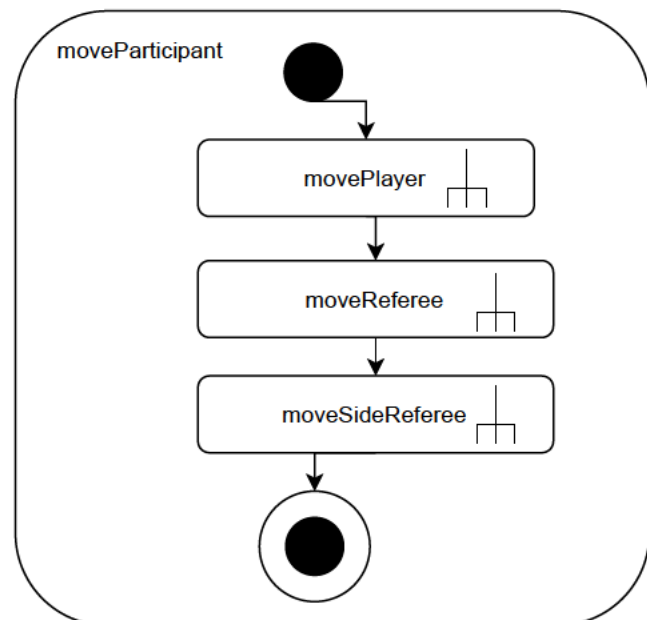
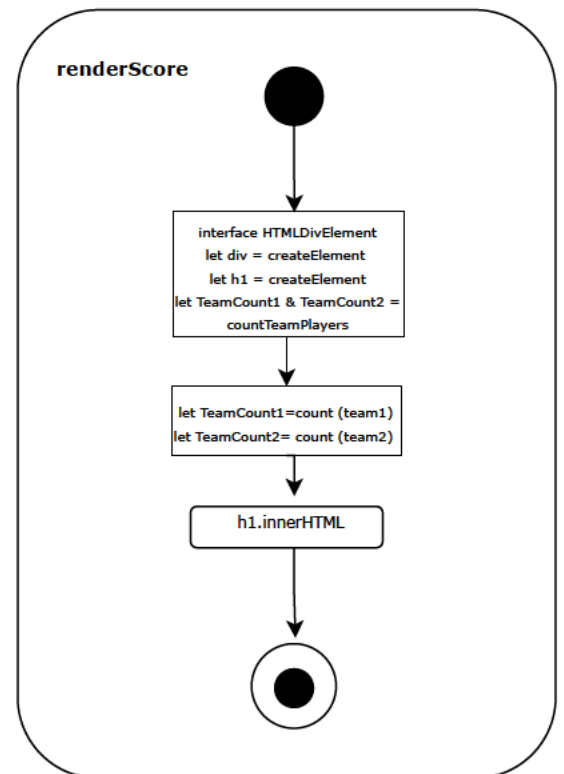
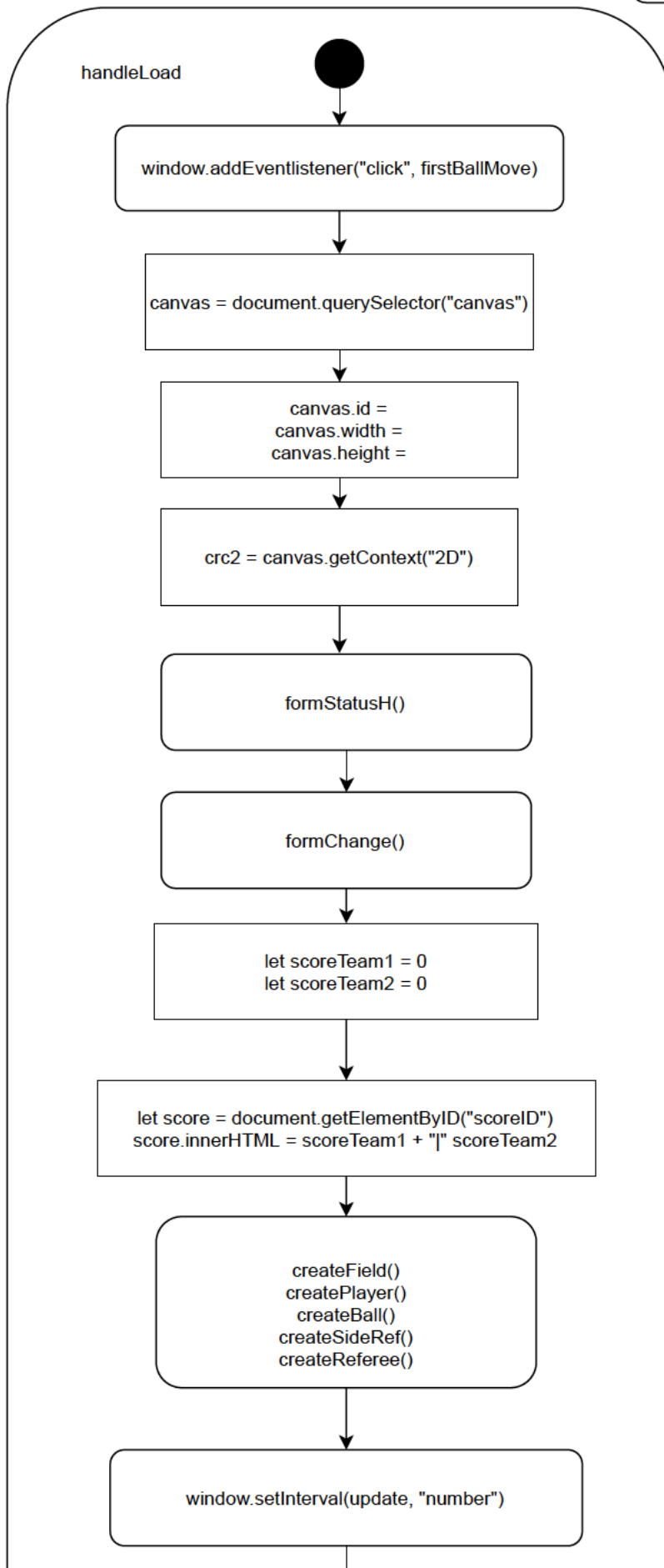
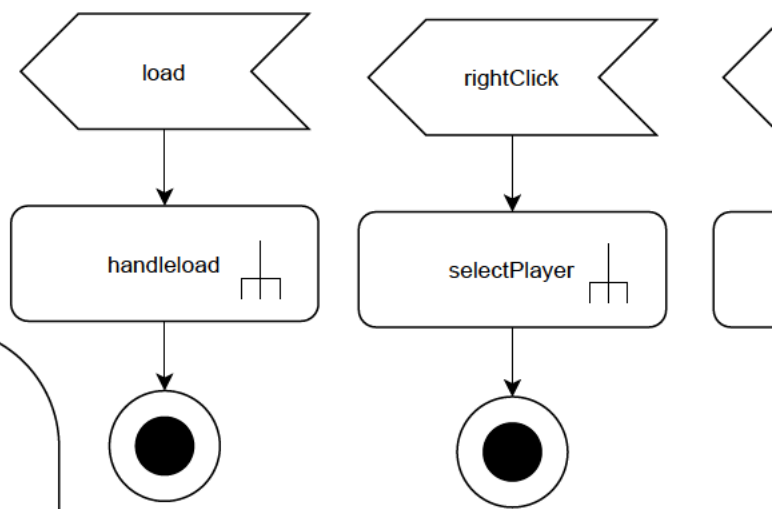


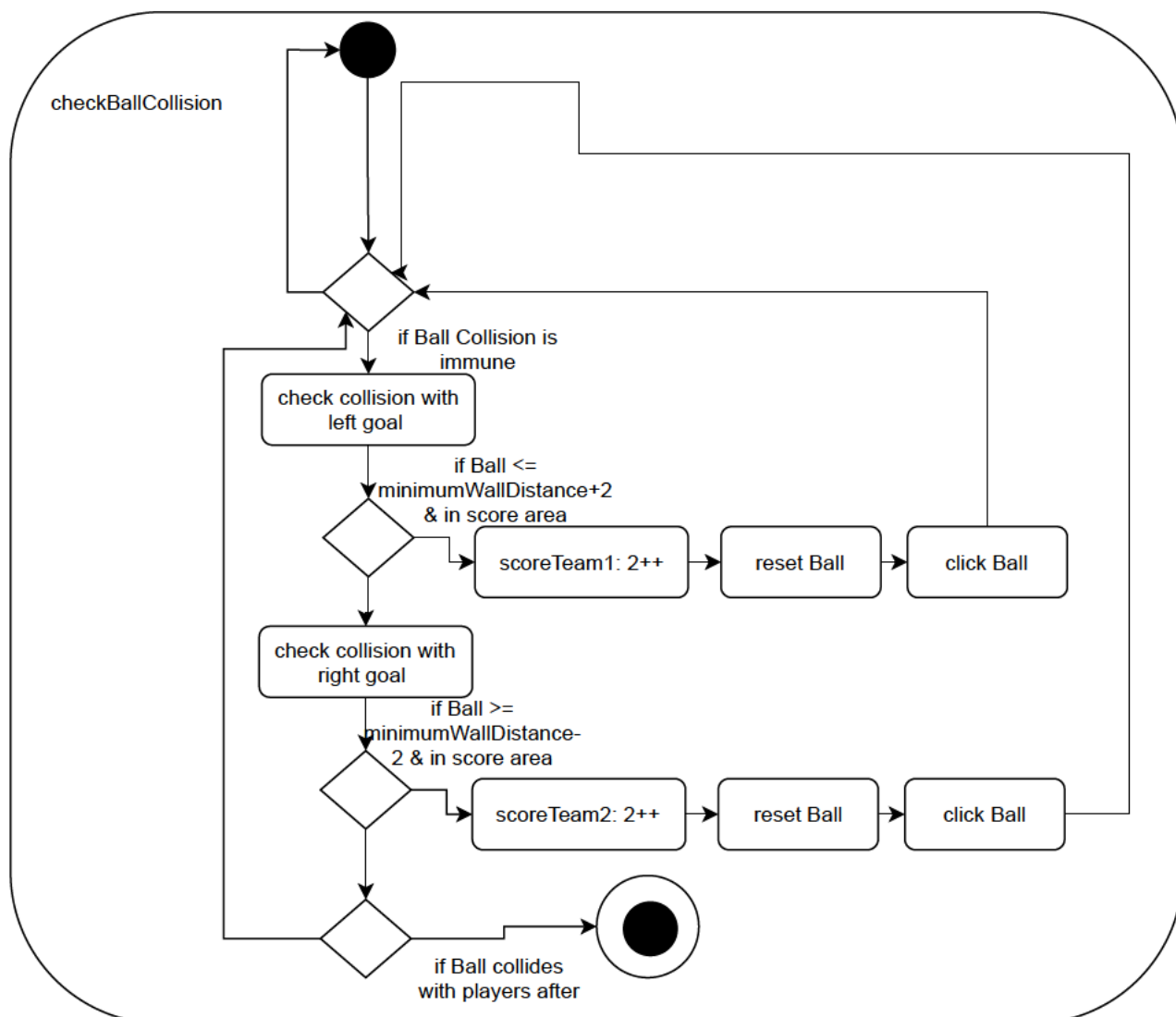
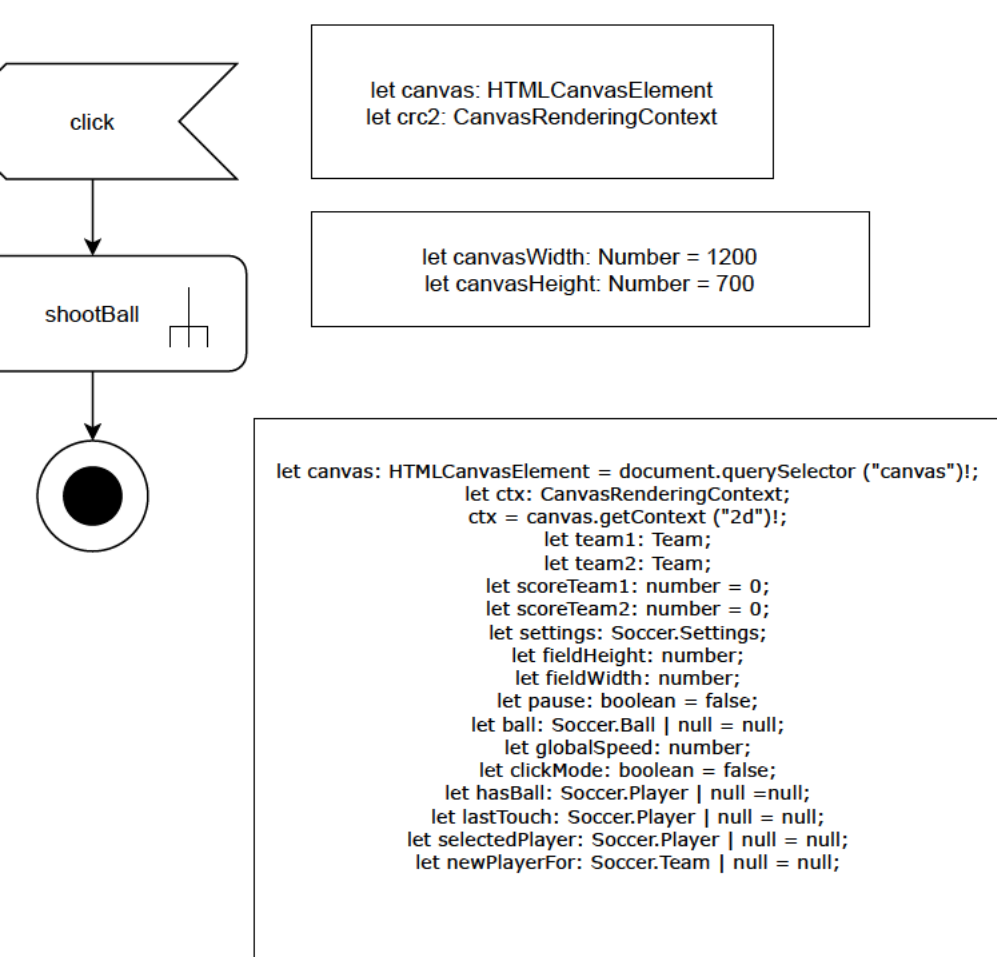
## UI Scribble

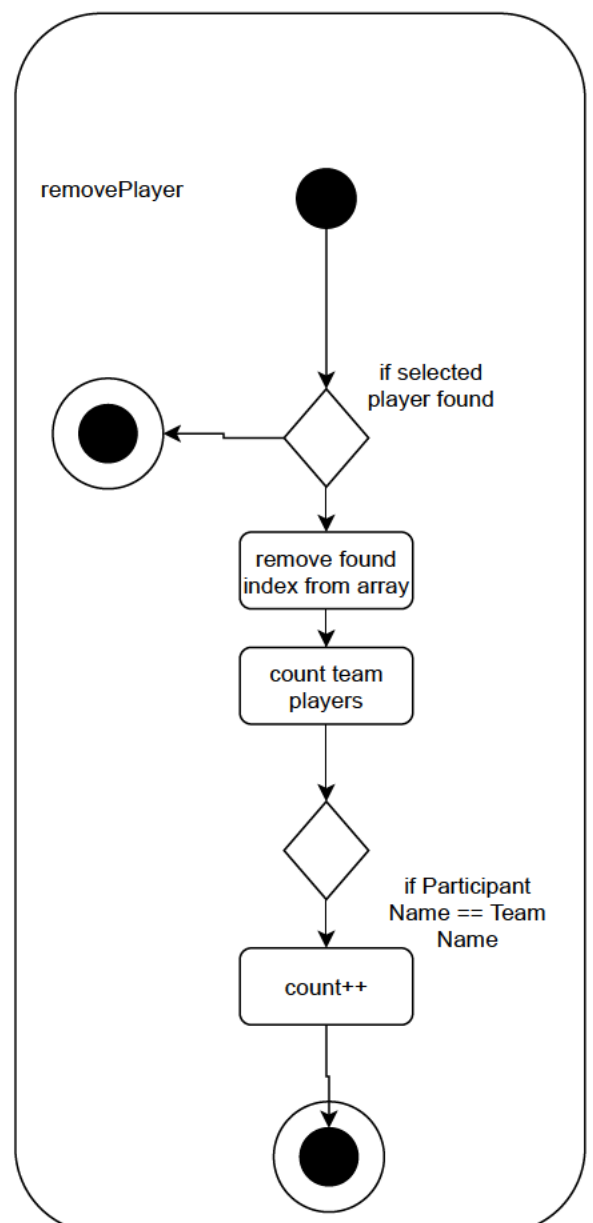
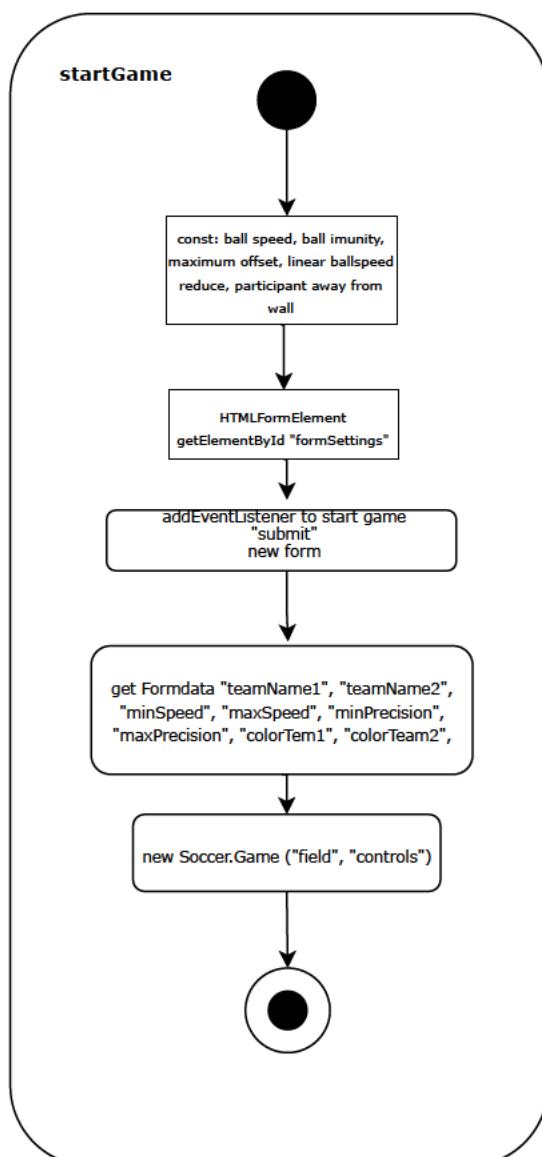
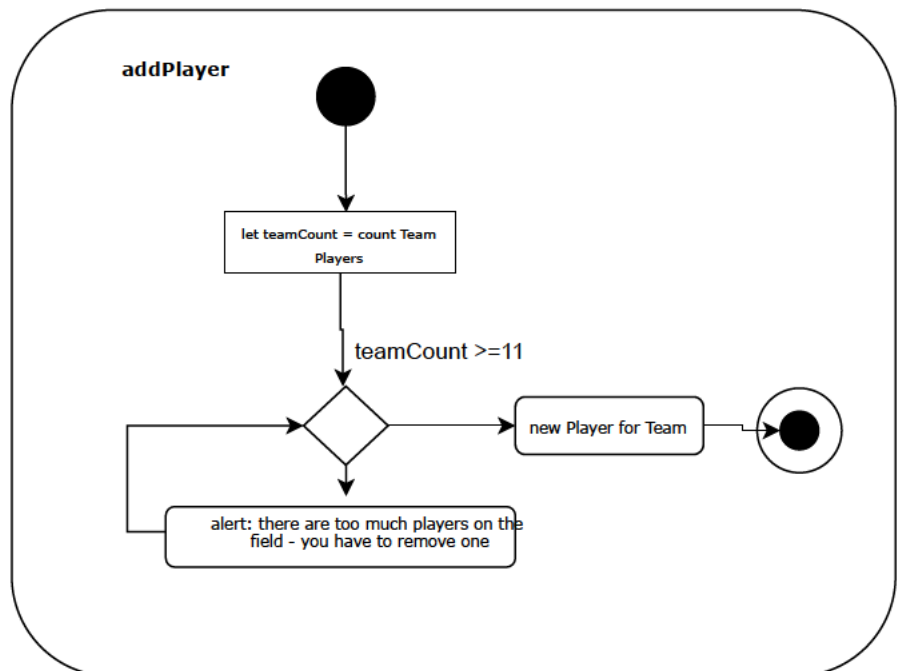




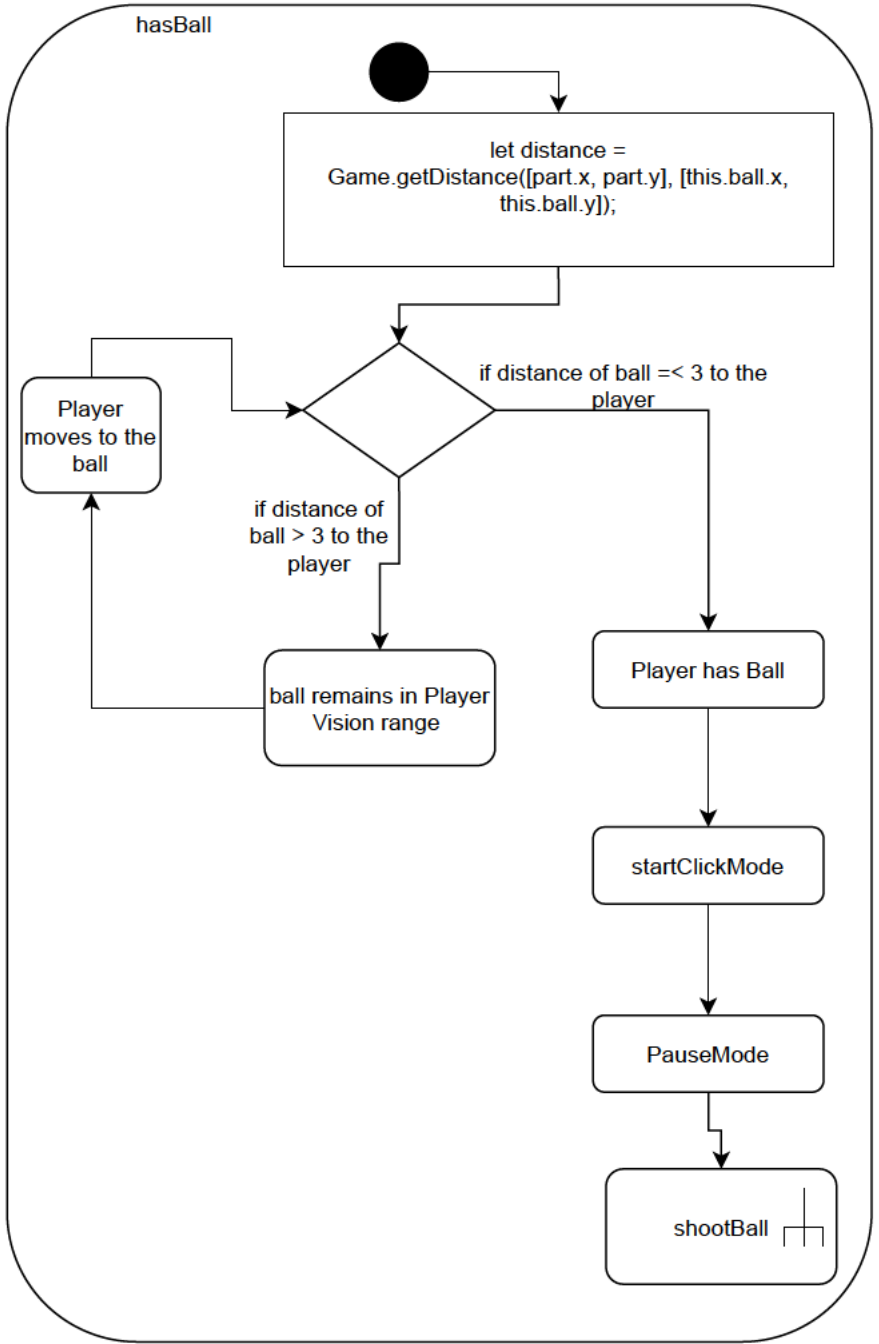
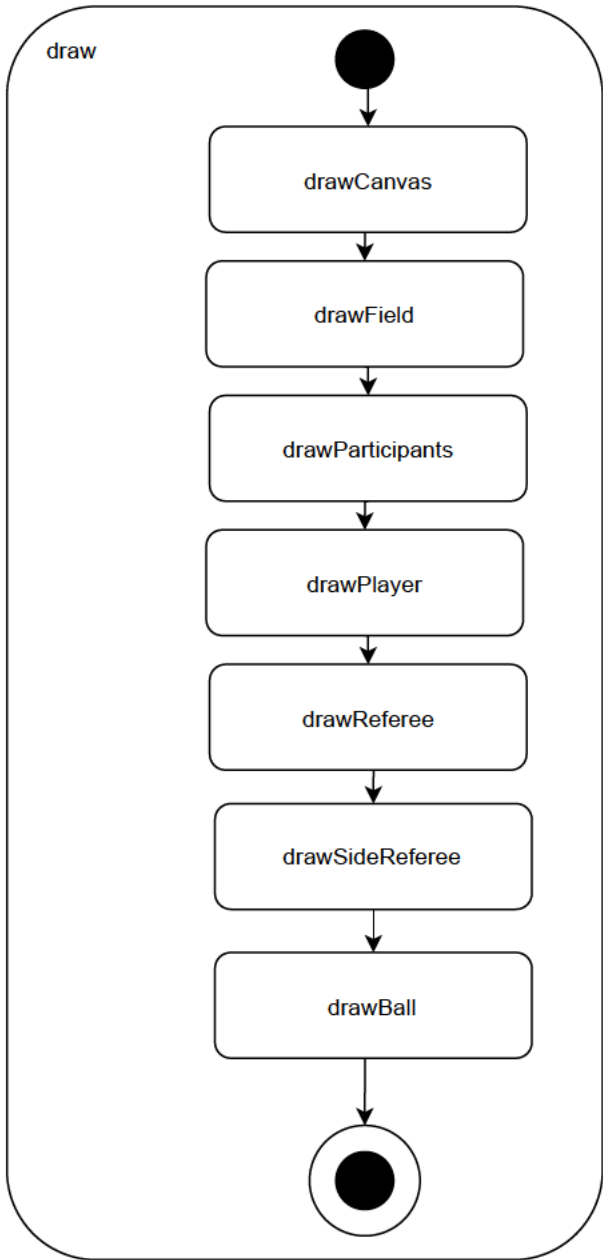
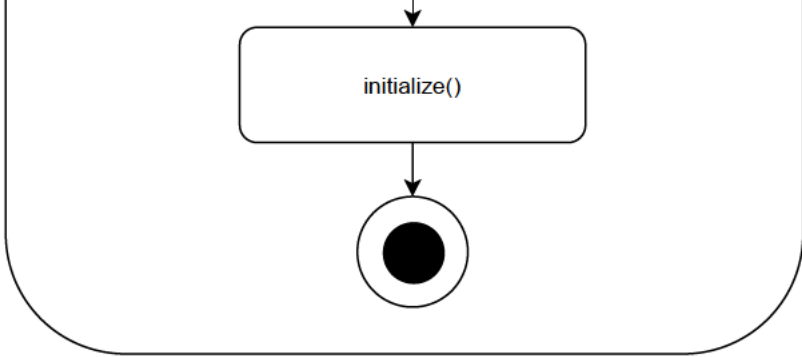


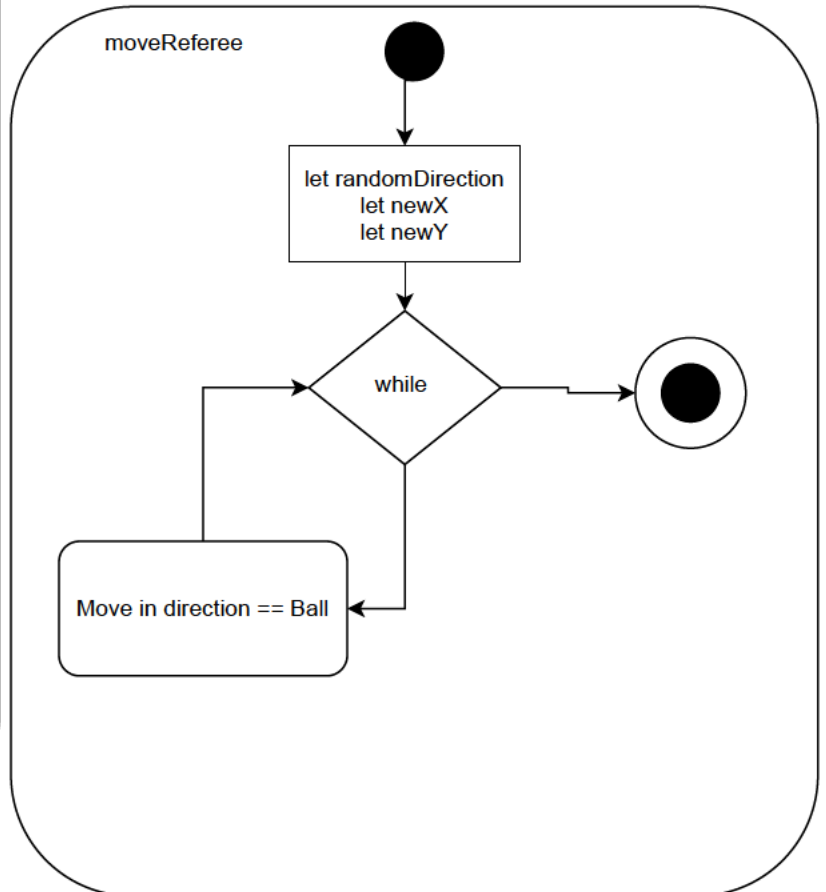
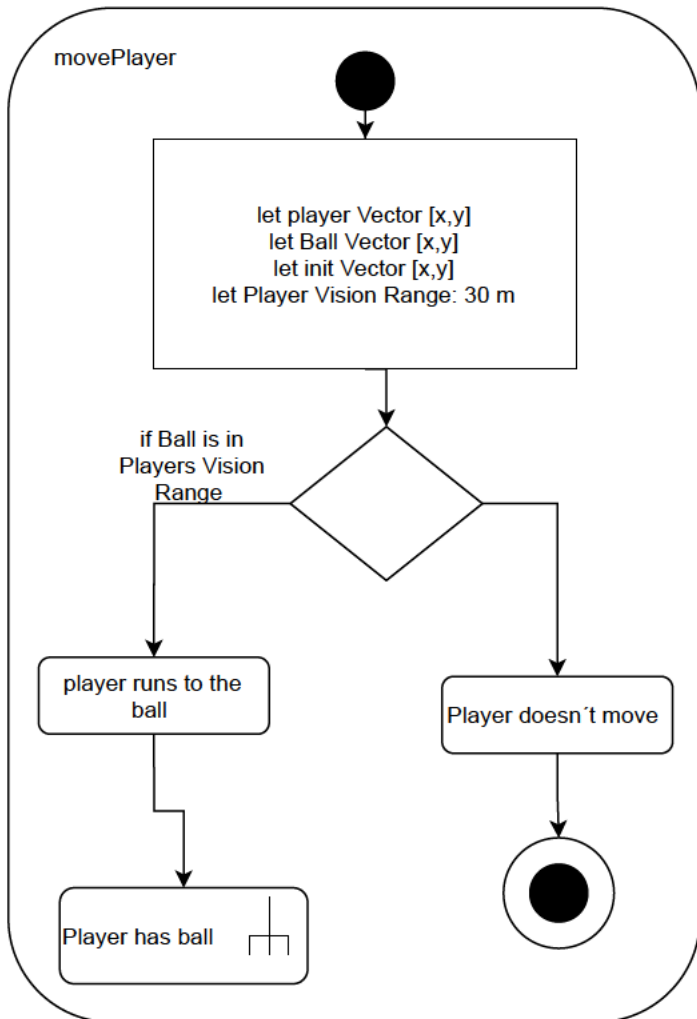
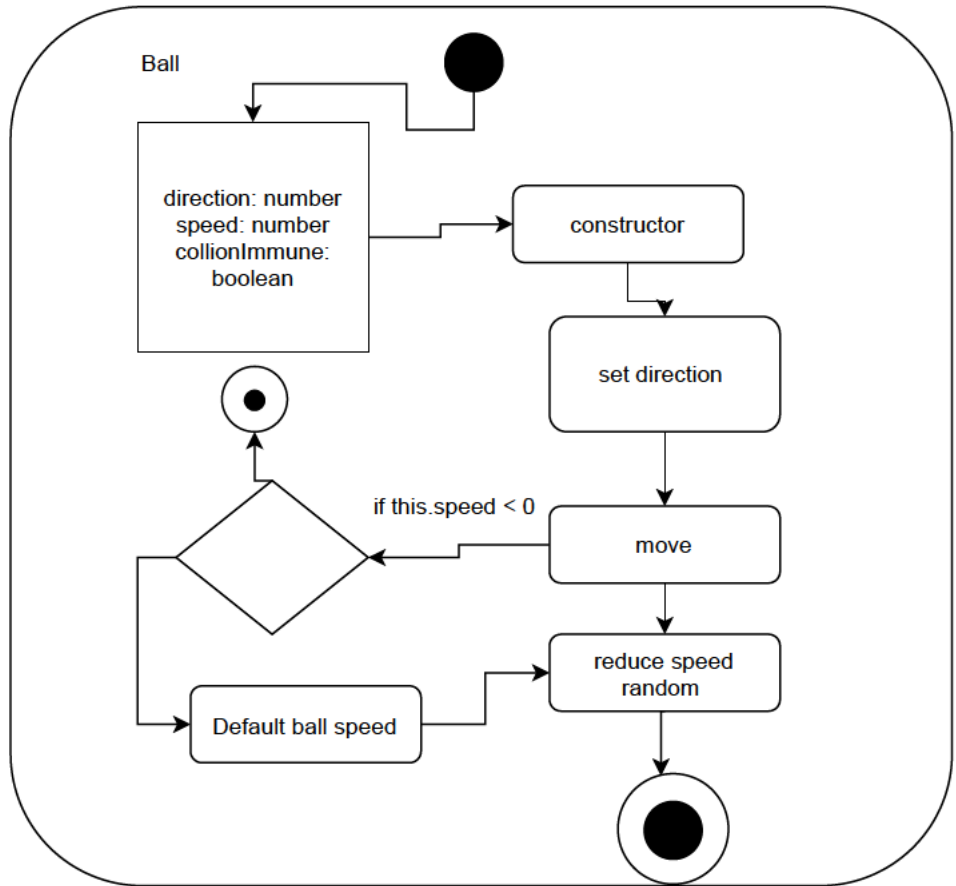
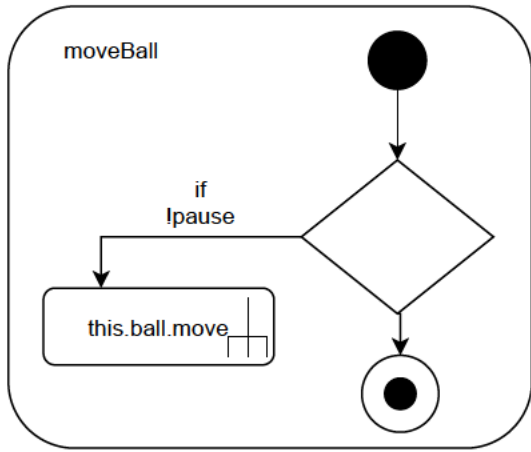


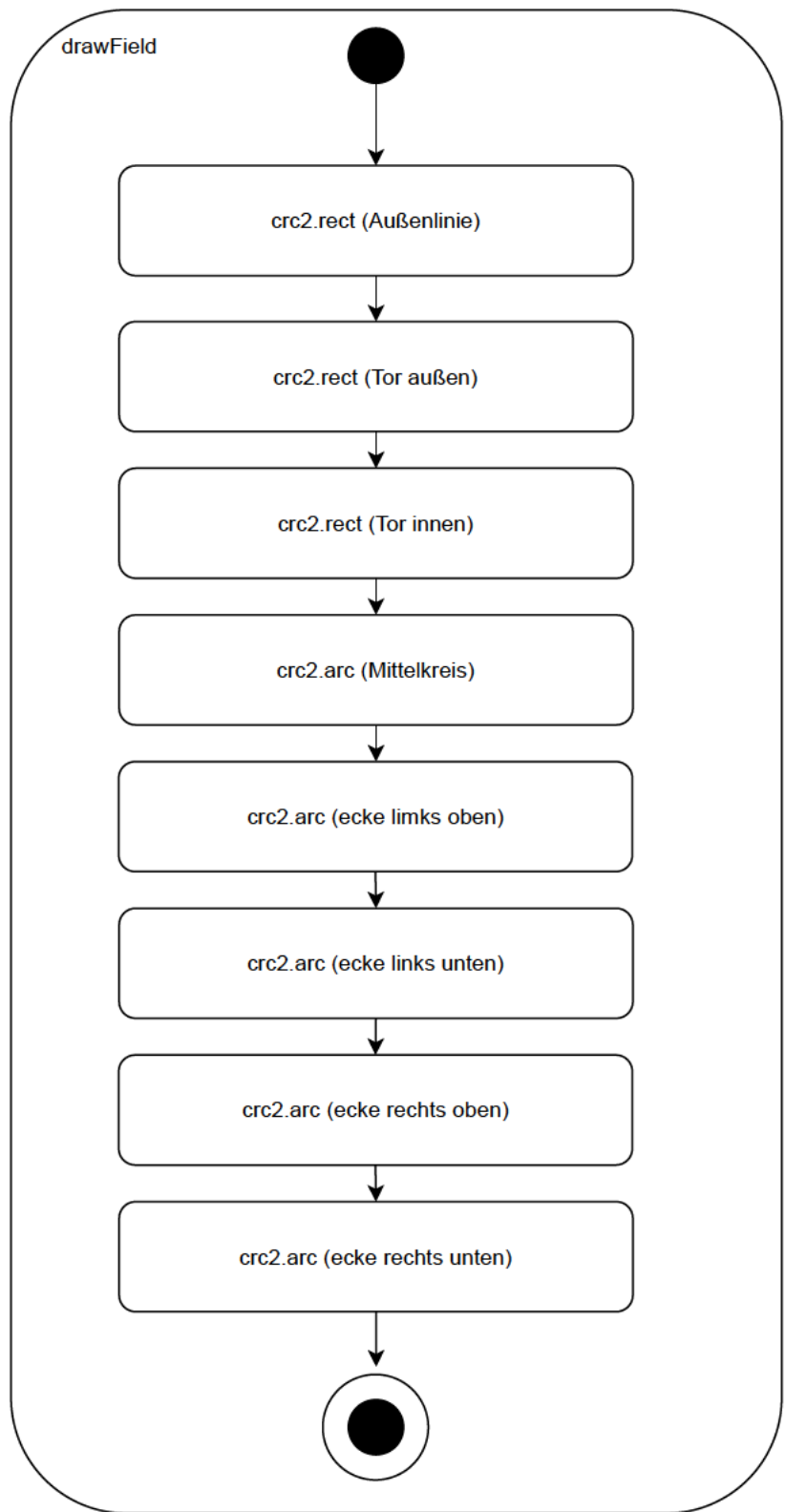


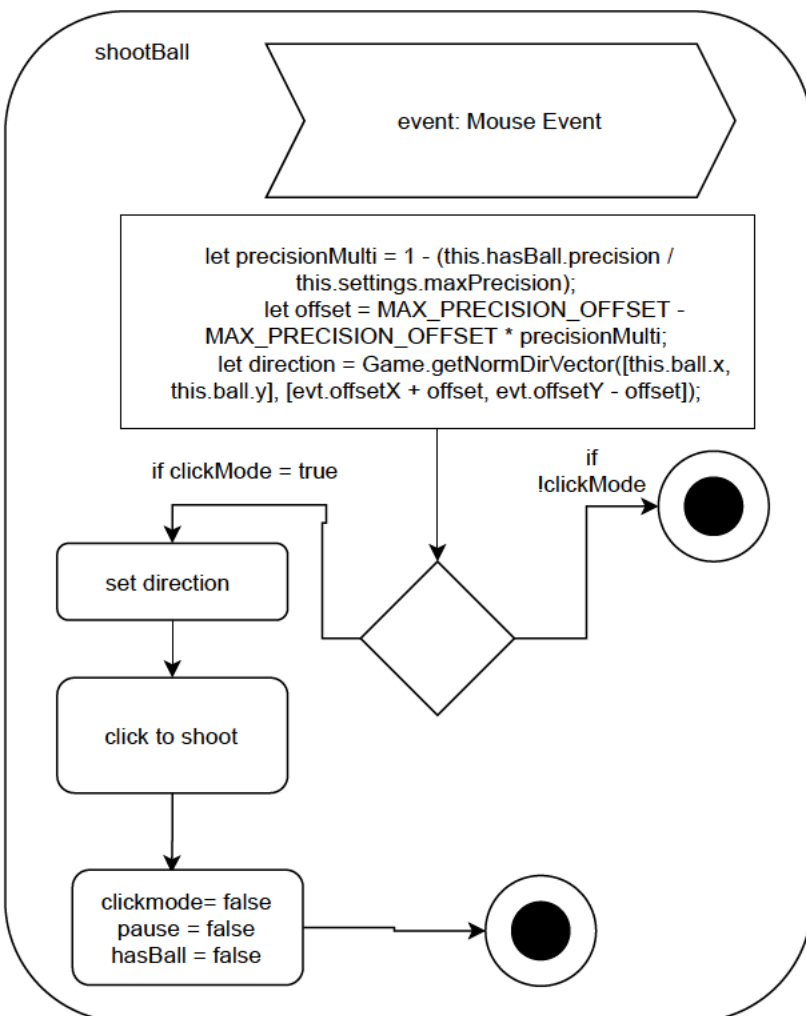
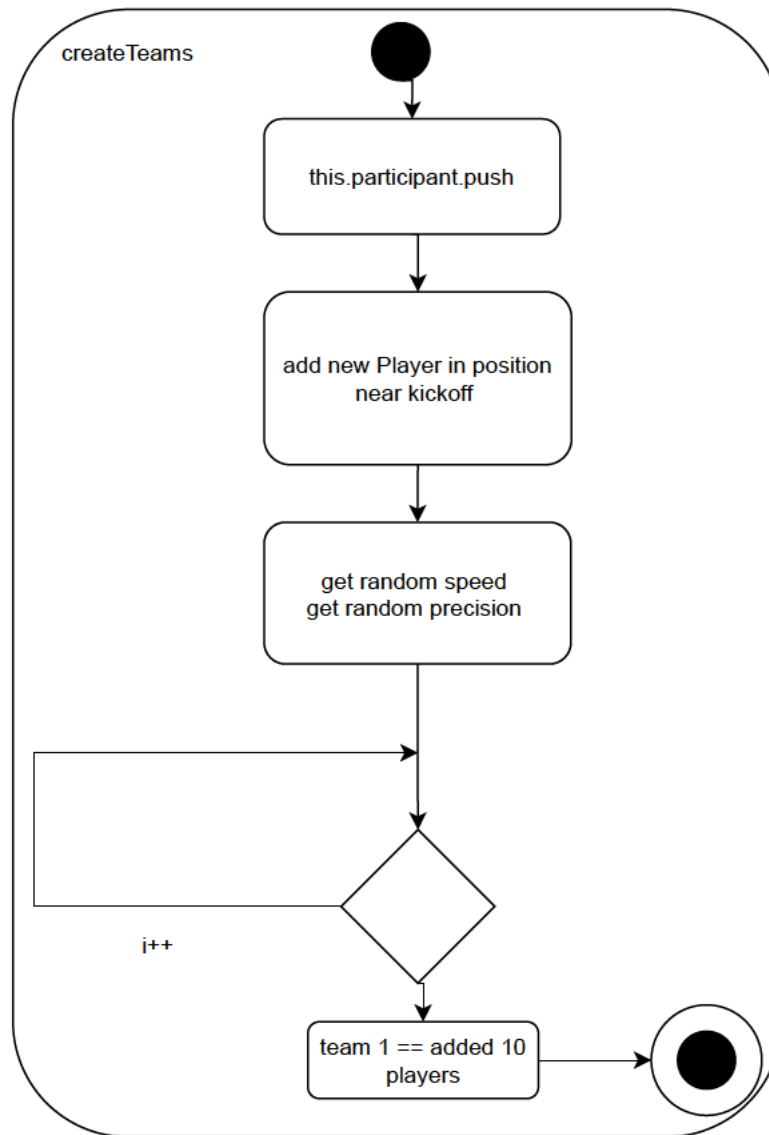
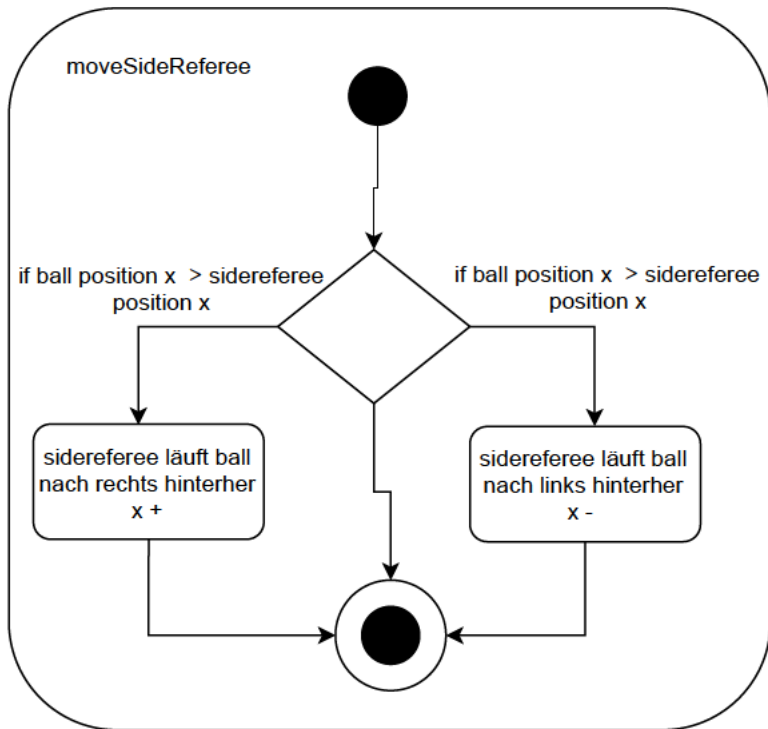












selectPlayerClick

event: Mouse event = click

event.preventDefault

let vec2: [evt.offsetX,  
evt.offsetY]

else get player nearest to the courser

if NewPlayer is  
clicked

let newNr = random  
nummer von 1-99

spieler hinzufügen



no player is selected no addplayer is selected

player on field is  
selected

