

Abschlussarbeit S21

EIA2

Mariia Kolkutova MKB2 266409

Anleitung EIA2 Abschlussarbeit S21

Willkommen beim Fußballsimulator 2021. Tauche als Trainer in die Welt des Fußballs ein und simuliere Spiele, um so neue Strategien zu entwickeln oder bereits geschehene Situationen besser analysieren zu können.

Zusammengearbeitet haben wir Huu Thien Phan Ngoc, Mona Kabelka, Christina Däschner, Timur Yildirim und Mariia Kolkutova.

Primär muss die ZIP-Datei entpackt werden. Dafür sind Programme wie WinRar besonders hilfreich. Ist der Ordner entpackt, sind mehrere Ordner und Dateien drinnen. Mit Klick auf die HTML-Datei wird die Anwendung im Browser gestartet.

Zu sehen sind das Fußballfeld mit den Spielern und Schiedsrichtern. Oberhalb ist das Scoreboard sowie ein Startknopf, links und rechts sind Balken, um Einstellungen zu ändern.

Um das Spiel zu starten, musst du auf einen gewünschten Punkt auf dem Spielfeld klicken, wo der Ball hingespielt werden soll. Spieler in der Nähe bewegen sich dann zum Ball. Der Ball bleibt stehen, sofern ein Spieler an ihn rangeht oder der Ball ausrollt. Nur bei ersterem Fall kann der Ball durch weiteres Klicken weitergespielt werden. Sind die Spieler nicht mehr „aufmerksam“ auf den Ball, kehren sie zurück zu ihrer Position. Erzielt man ein Tor, erscheint eine Benachrichtigung, welches Team das Tor erzielt hat. Mit Klick auf „Ok“ wird das Spiel wieder angepiffen.

Links in den Player Adjustment kann man allgemeine Änderungen vornehmen. Min and Max Speed werden die Bewegungen der Spieler erhöht bzw. gesenkt. Hierbei muss schlicht der Balken nach links für geringer und rechts für höher geschoben werden. Gleiches gilt für die Präzision der Spieler bei min and max precision. Hierbei wird die Pass- bzw. Schussgenauigkeit adjustiert. Die Farbpaletten drunter sind für das Ändern der Trikotfarben zuständig. Einstellungen werden hierbei nur übernommen, sofern man die Palette wieder schließt.

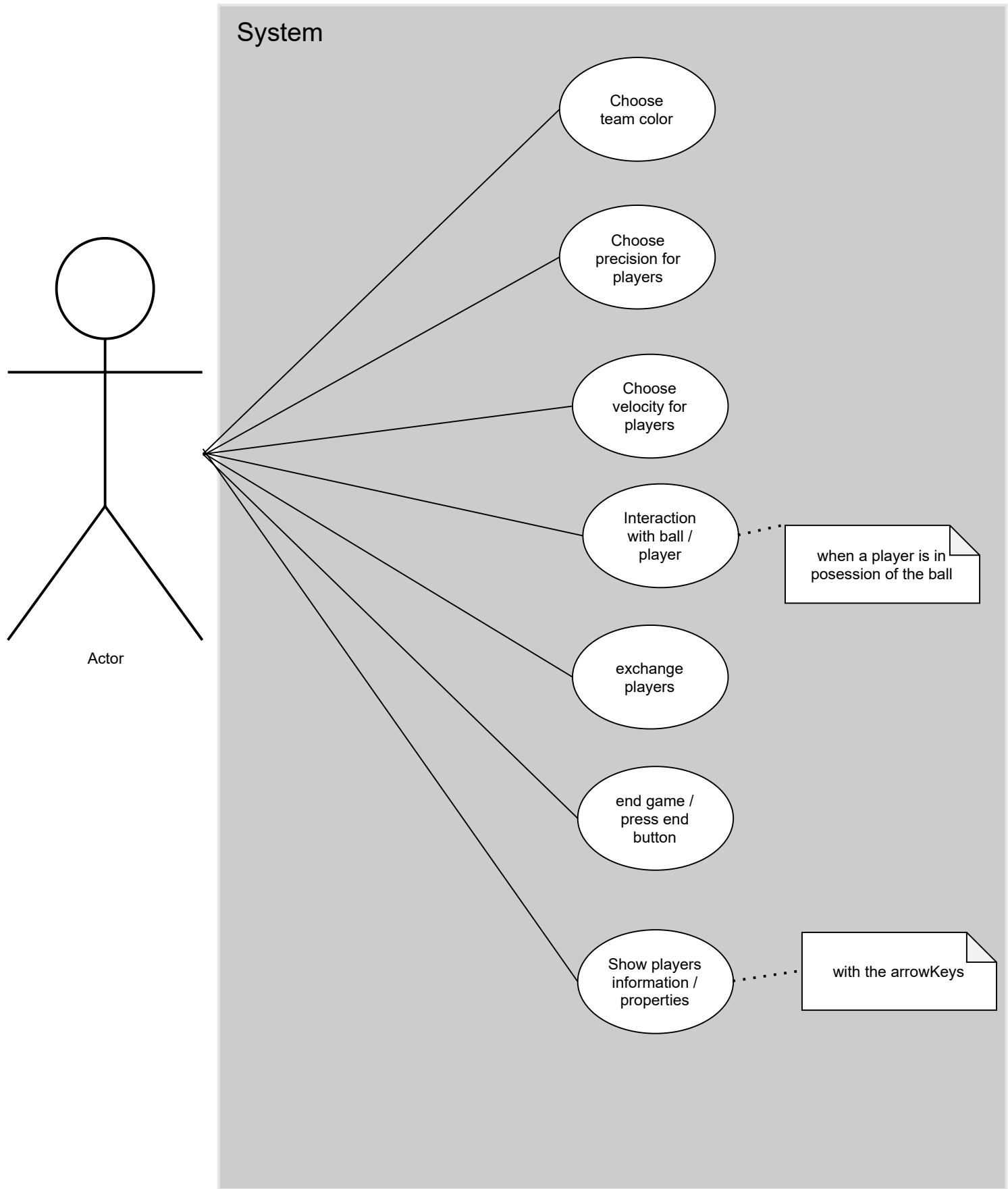
In der rechten Box kann man Auswechslungen durchführen. Sofern man auf einen Spieler klickt, werden die jeweiligen Attribute sowie sein Team angezeigt. Unter „player exchange“ kann man einen der Spieler im Dropdown-Menü anklicken, dessen Attribute anschauen und vergleichen. Mit dem Knopf „change“ kann man die Auswechslung dann durchführen.

Um Spieler auszuwechseln, drücke Pfeiltasten links und rechts, somit werden Spieler aus dem Team A und B ausgewählt. Um diesen ausgewählten Spieler zu wechseln, wähle einer der drei Spieler aus dem Drop-Down Menü und drücke auf change.

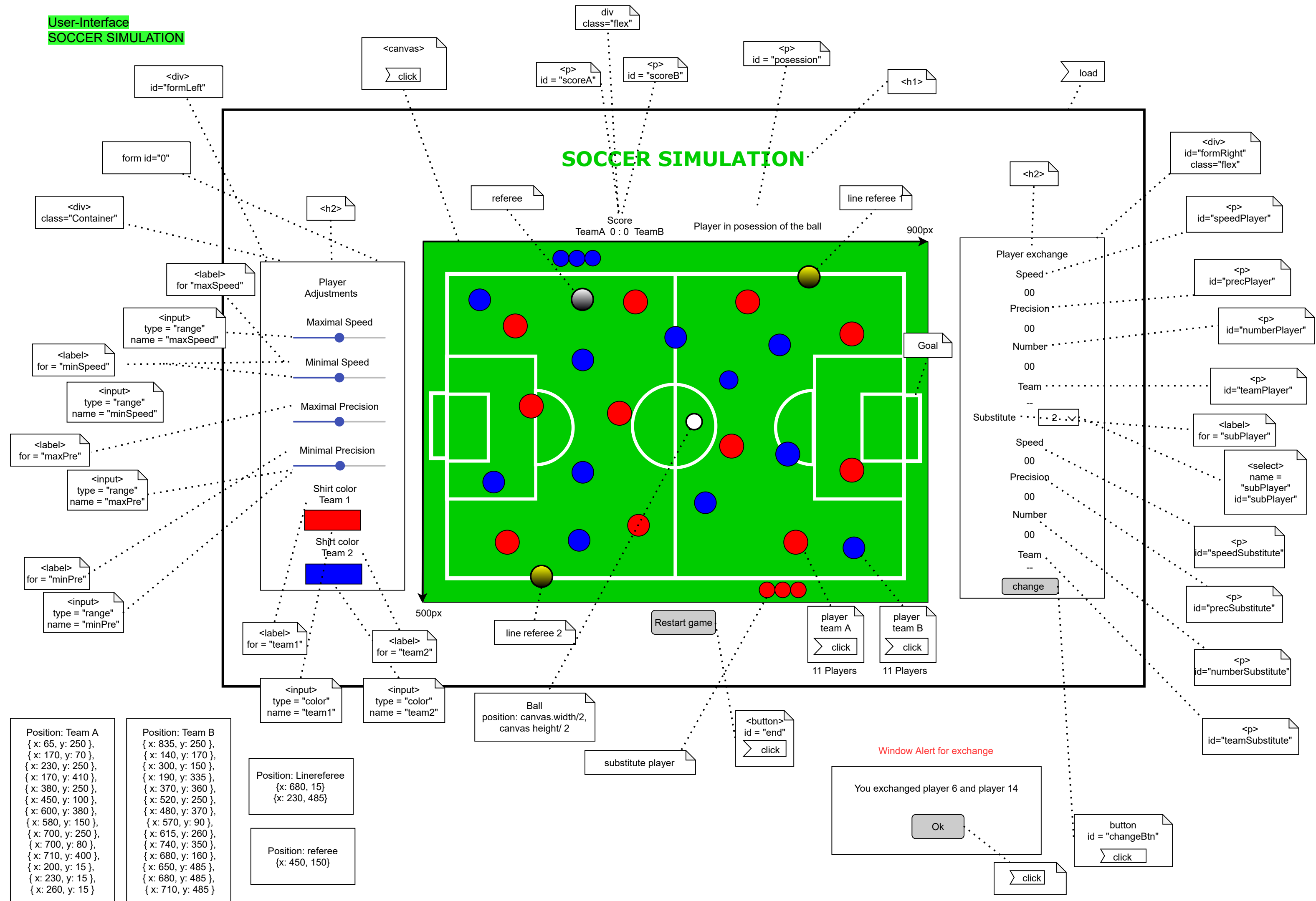
Möchte man das Spiel neu starten, drückt man auf den Knopf „Restart“ oberhalb des Scoreboards.

Konzept

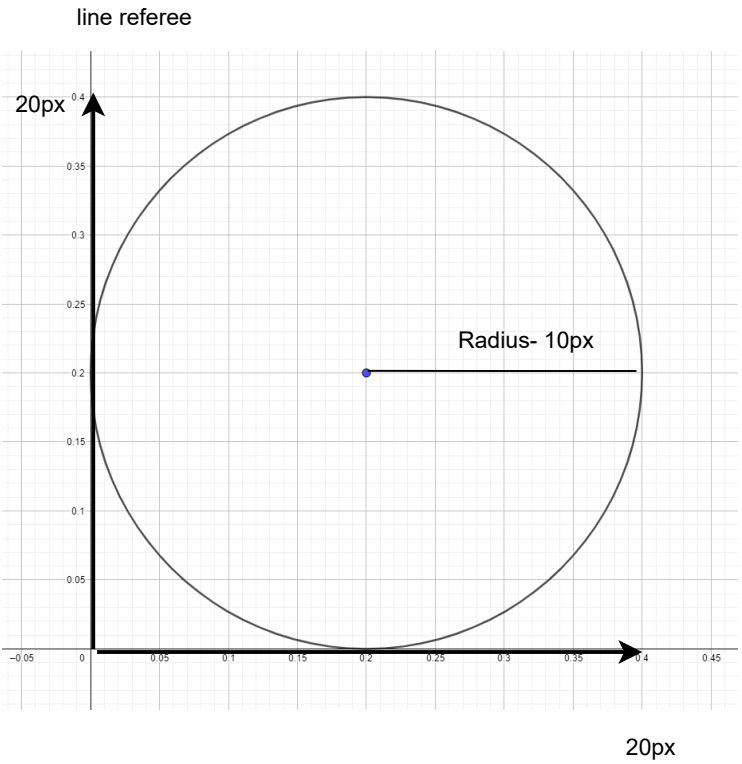
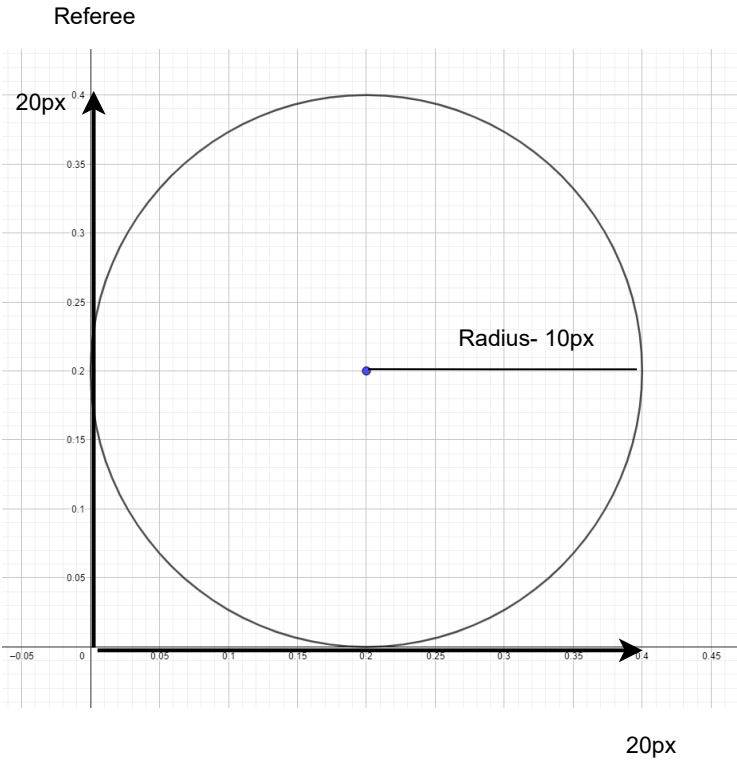
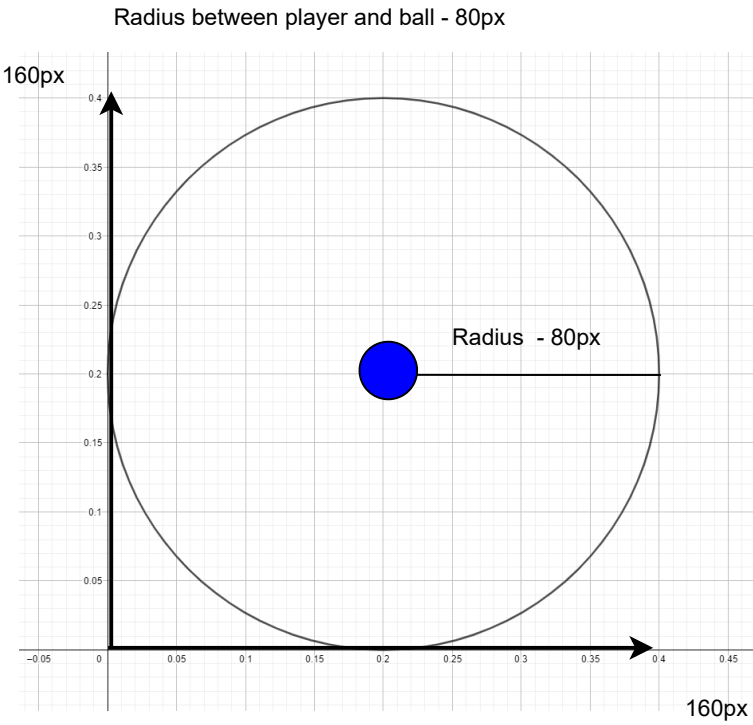
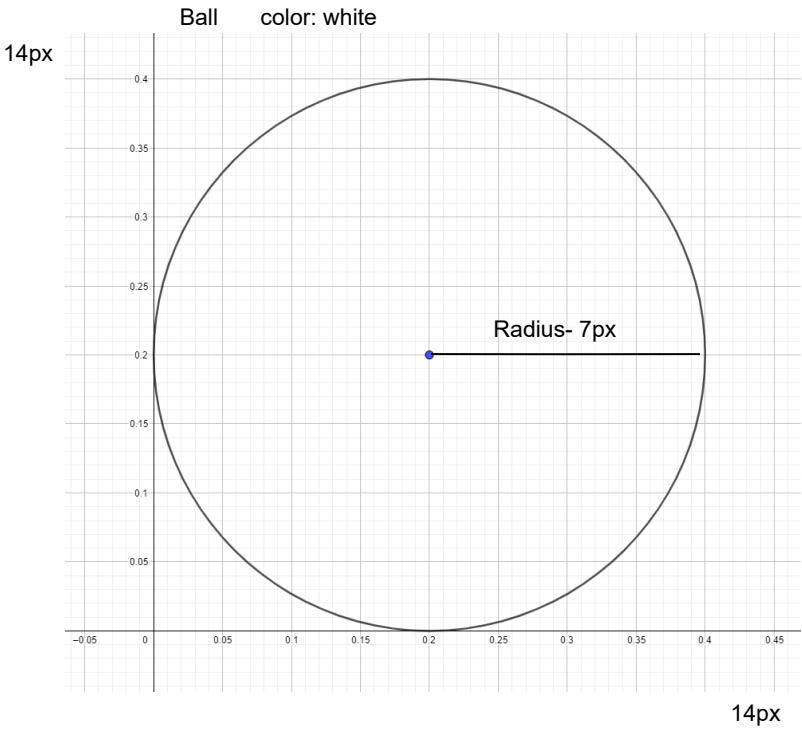
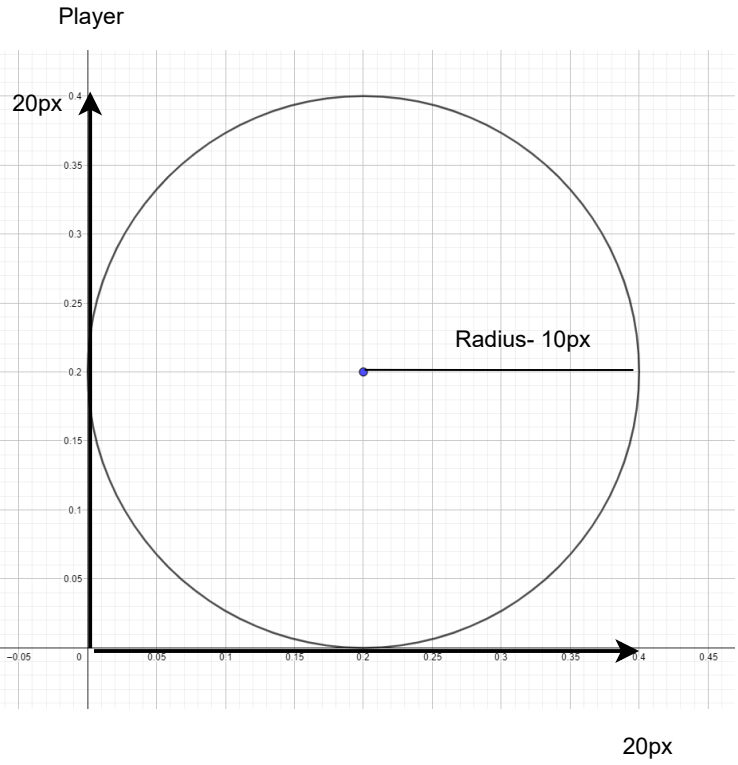
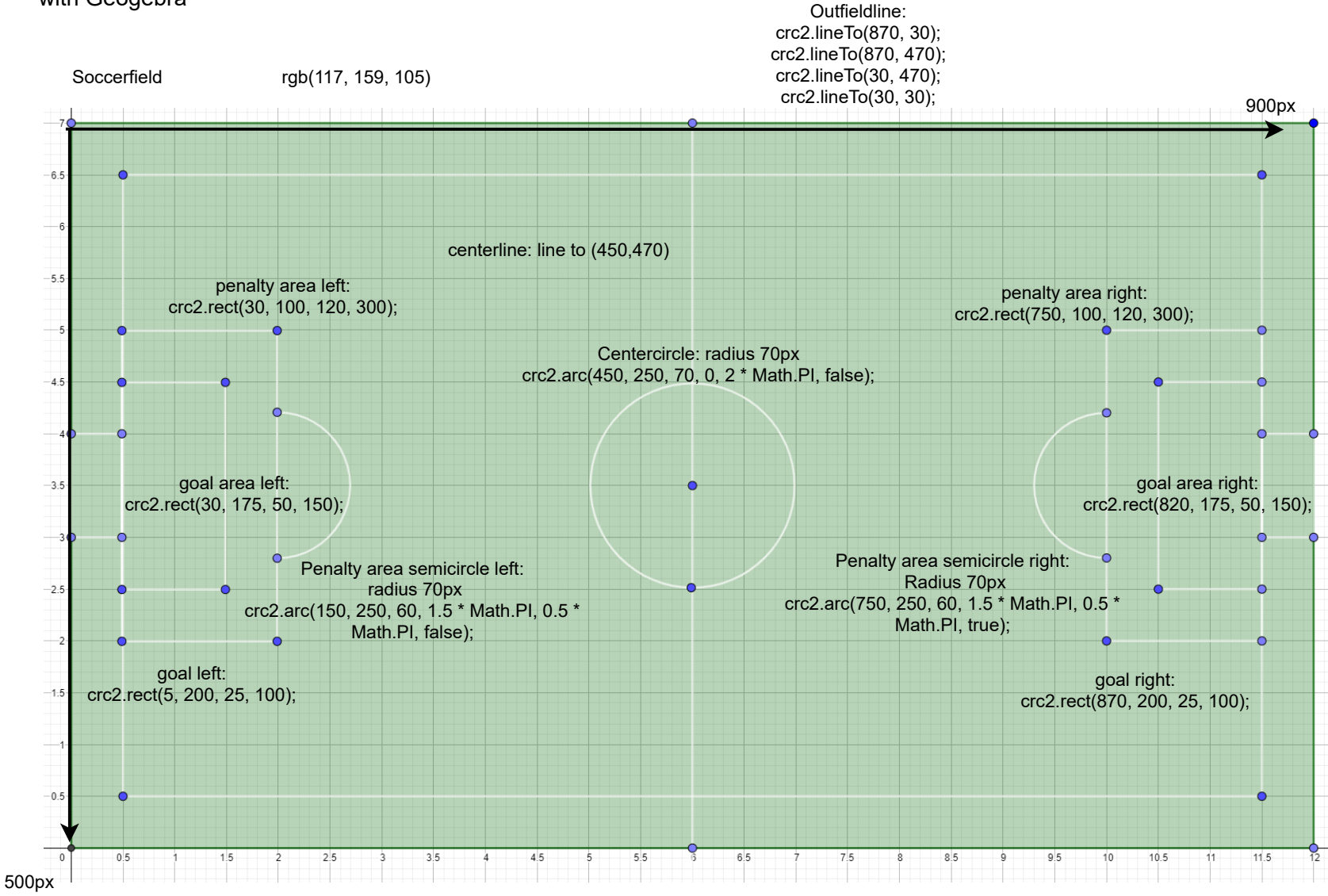
Soccer Simulation: Use-Case-Diagram



User-Interface SOCCER SIMULATION



Measurements
with Geogebra



Activity-Diagram: Main



```
let canvas: HTMLCanvasElement =  
<HTMLCanvasElement> document.querySelector("canvas");  
let crc2 CanvasRenderingContext2D = <CanvasRenderingContext2D> canvas.getContext("2d");
```



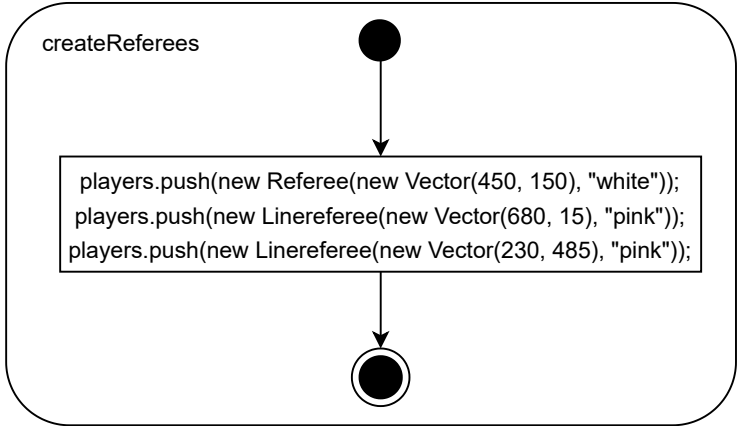
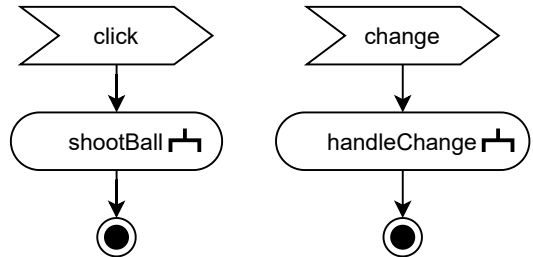
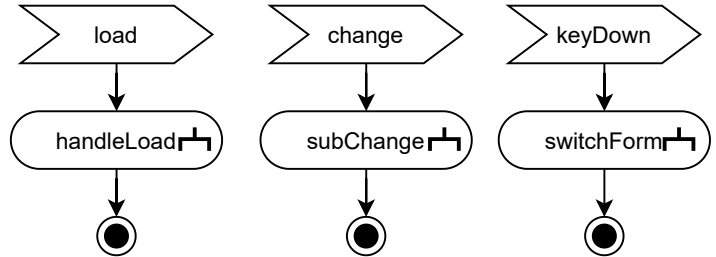
```
export enum Task{};  
let imageData: ImageData;
```

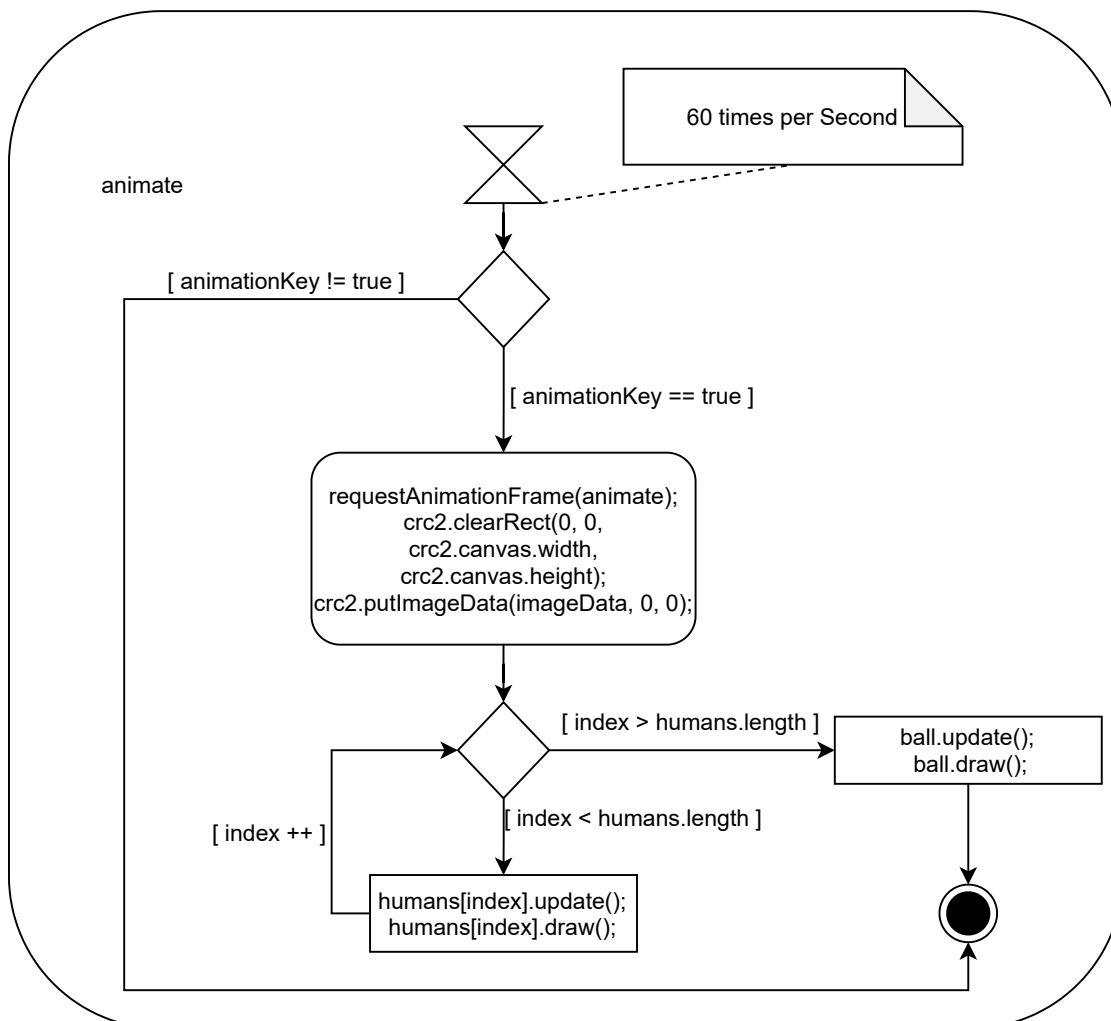
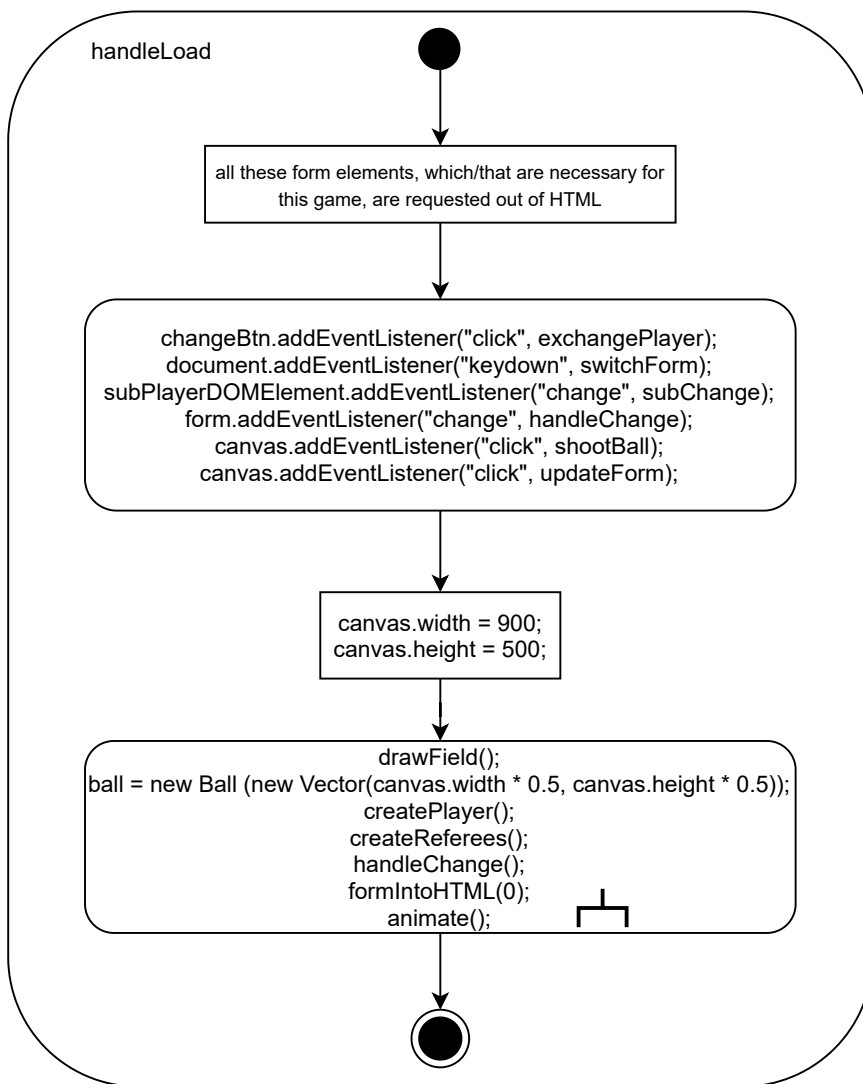


```
let ball: Ball;  
let key: boolean;  
let animationKey: boolean = true;  
let shootKey: boolean = false;  
let humans: Human[] = [];  
let scoreA: number = 0;  
let scoreB: number = 0;
```

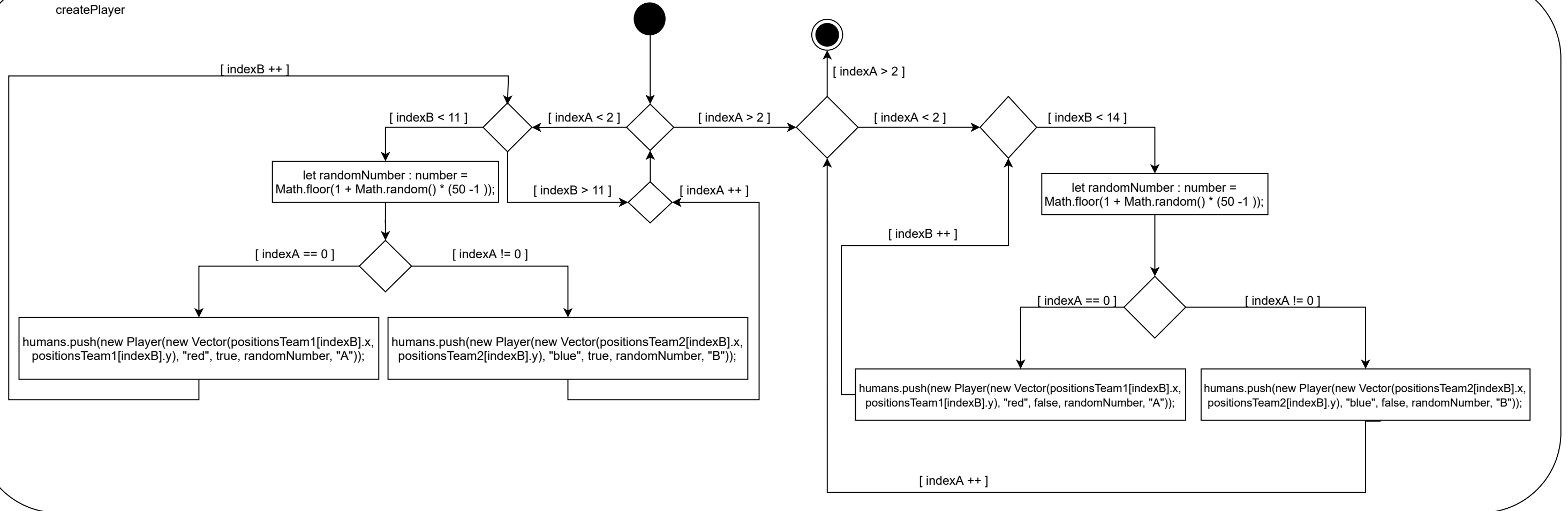


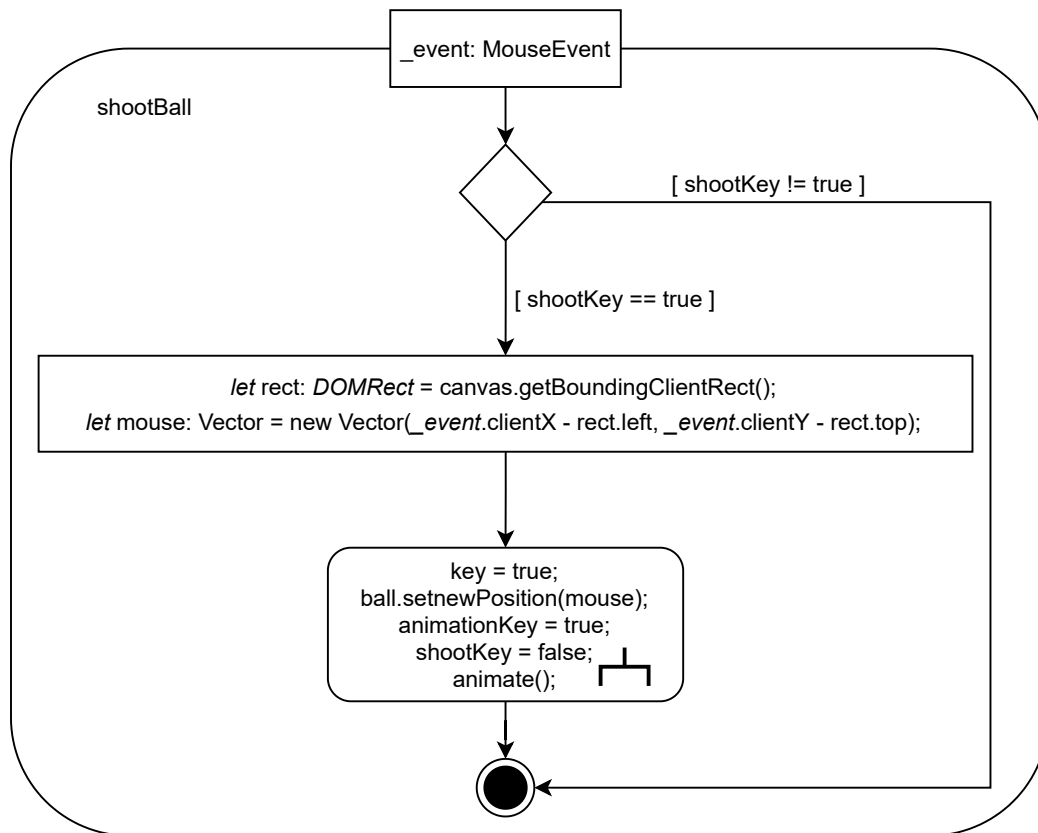
```
let form: HTMLDivElement;  
let playerNumberDOMELEMENT: HTMLParagraphElement;  
let teamDOMELEMENT: HTMLParagraphElement;  
let teamADOMELEMENT: HTMLButtonElement;  
let teamBDOMELEMENT: HTMLButtonElement;  
let speedPlayer: HTMLParagraphElement;  
let precPlayer: HTMLParagraphElement;  
let numberPlayer: HTMLParagraphElement;  
let teamPlayer: HTMLParagraphElement;  
let speedSub: HTMLParagraphElement;  
let precSub: HTMLParagraphElement;  
let numberSub: HTMLParagraphElement;  
let teamSub: HTMLParagraphElement;  
let subPlayerDOMELEMENT: HTMLSelectElement;  
let scoreADOMELEMENT: HTMLElement;  
let scoreBDOMELEMENT: HTMLElement;  
let changeBtn: HTMLButtonElement;  
let scoreA: number = 0;  
let scoreB: number = 0;  
let posession: HTMLParagraphElement;
```



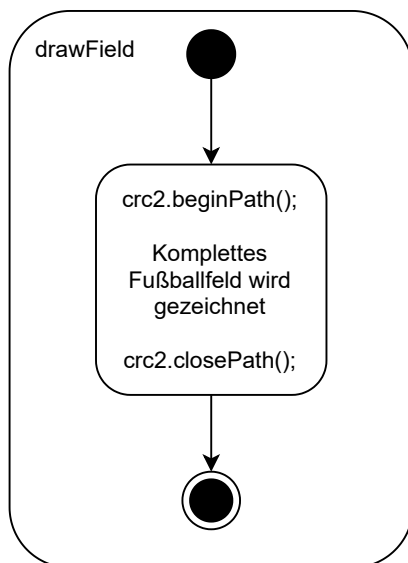


createPlayer

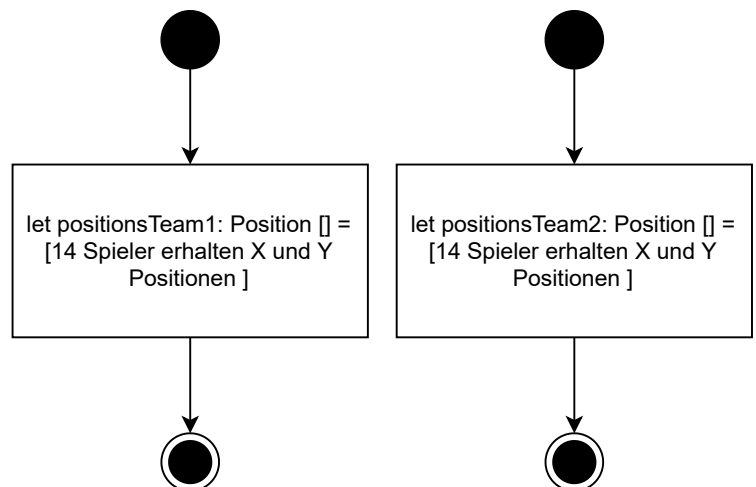




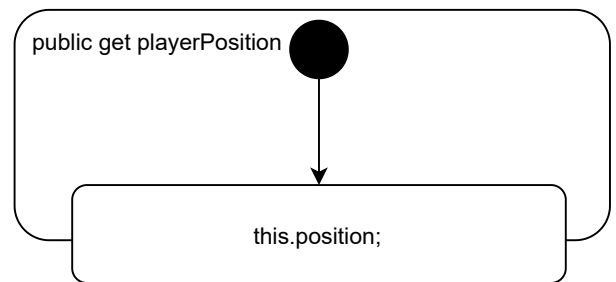
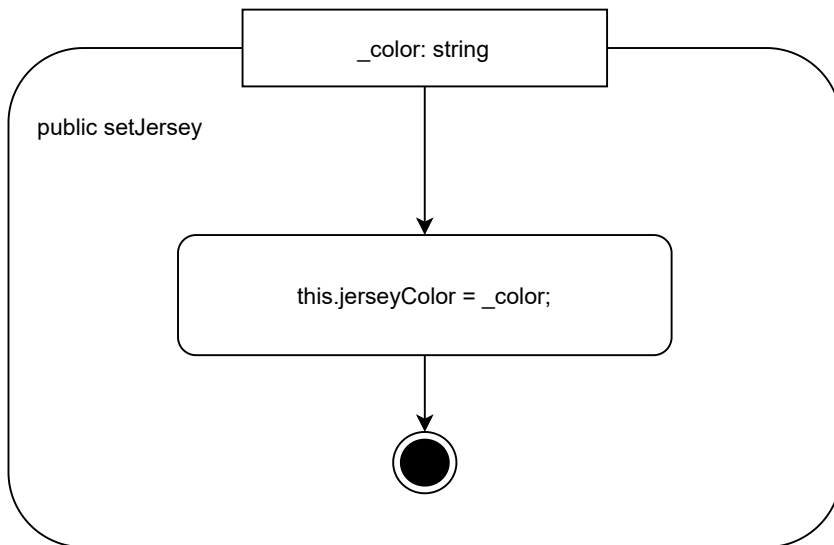
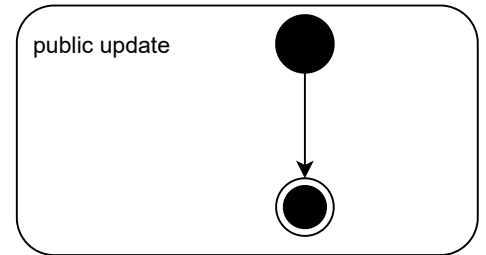
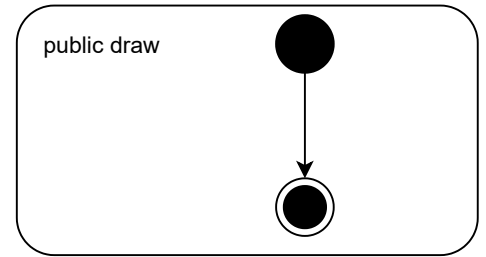
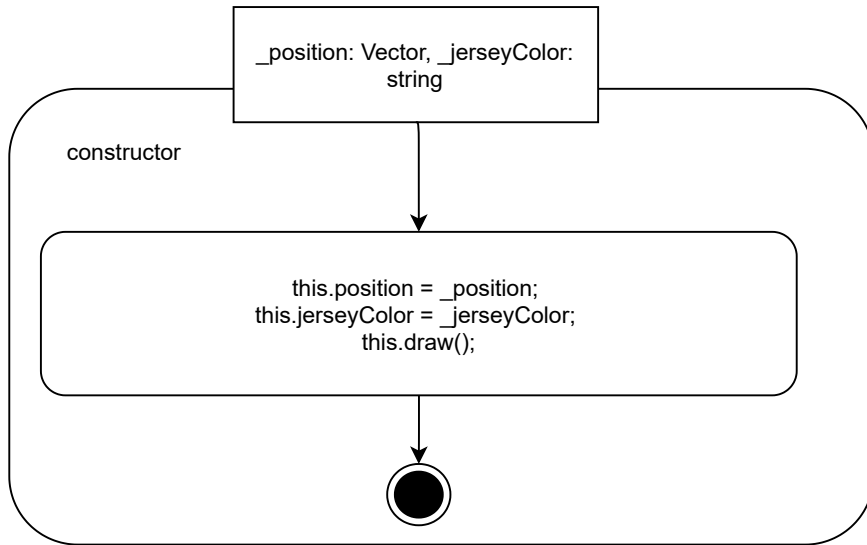
Activity-Diagram: footballField



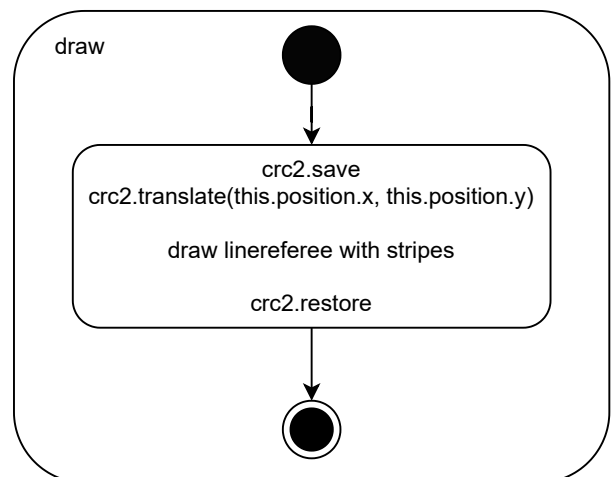
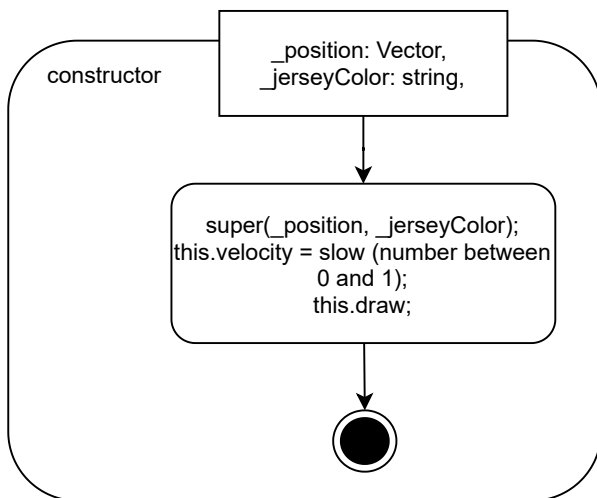
Activity-Diagram: position

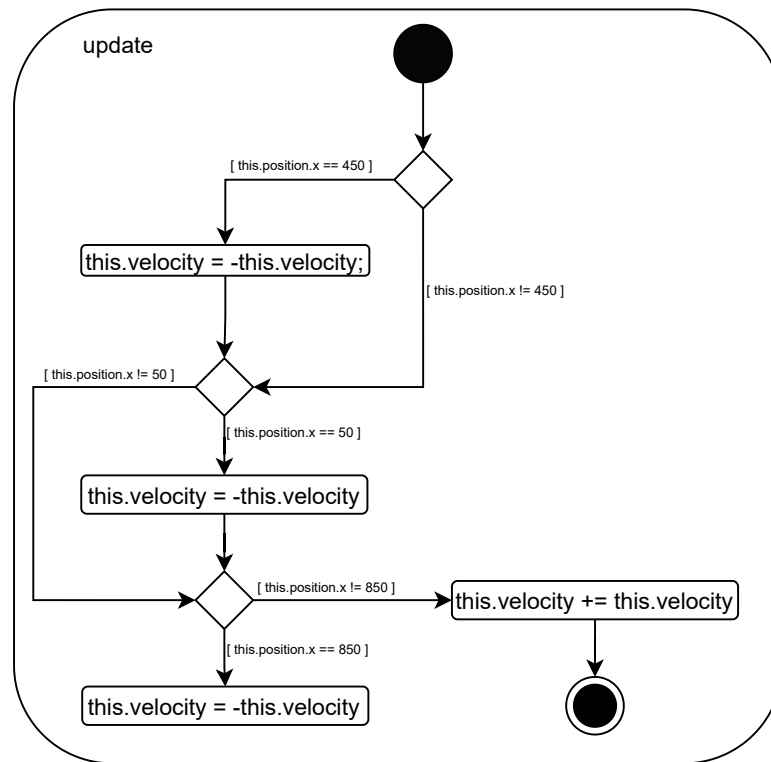


Activity-Diagram: human

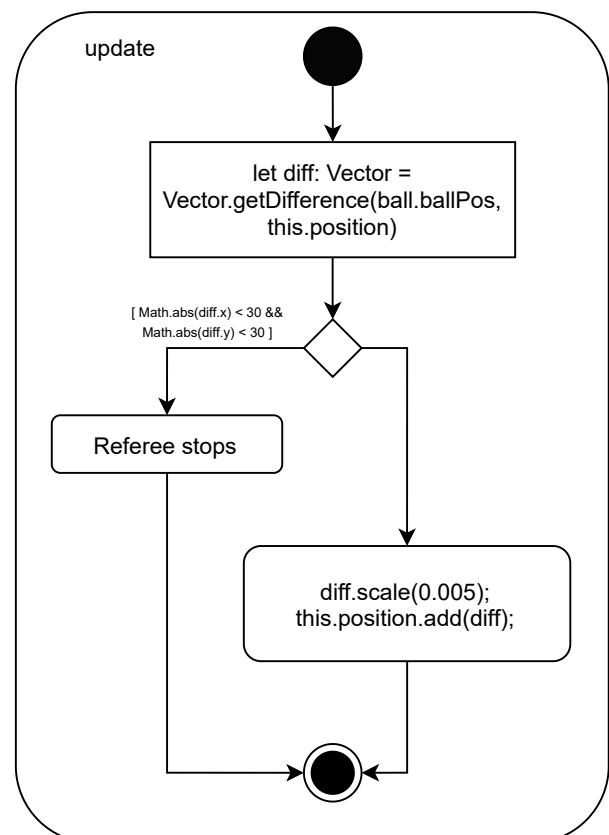
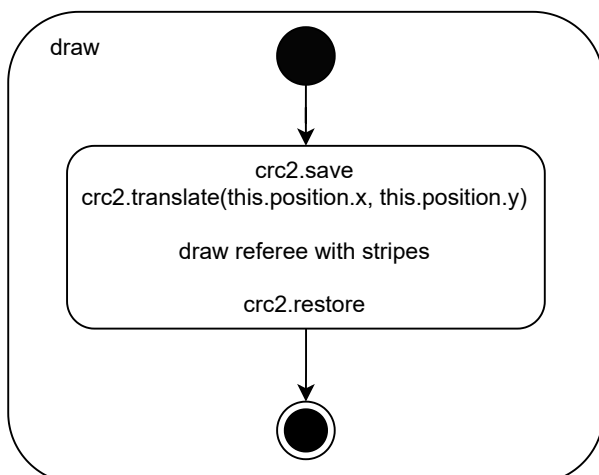
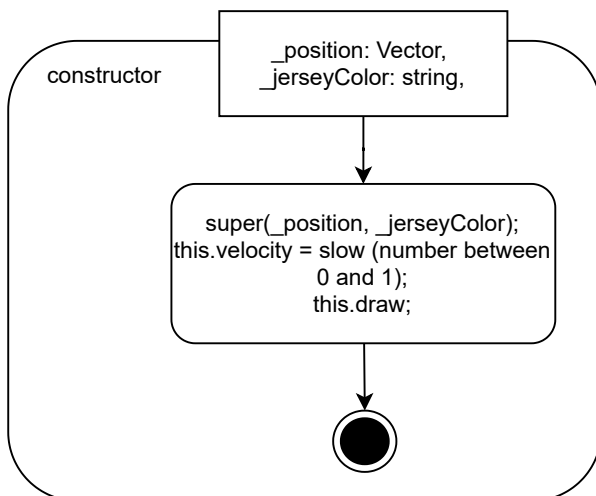


Activity-Diagram: lineReferee

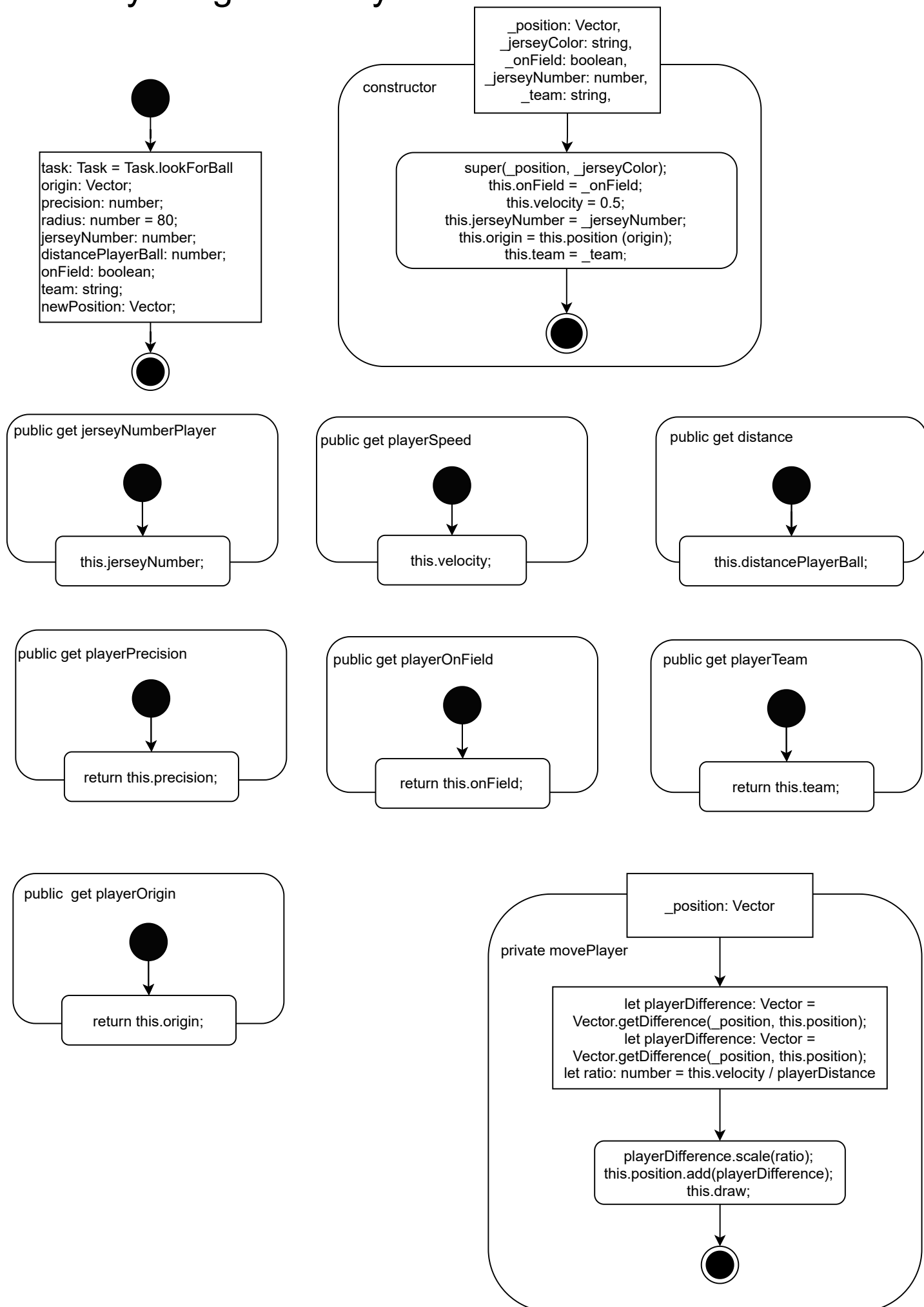


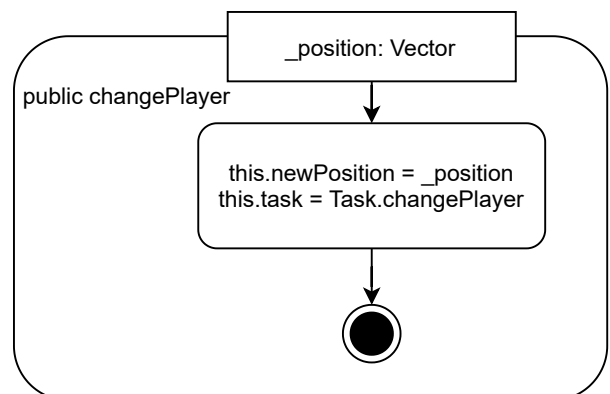
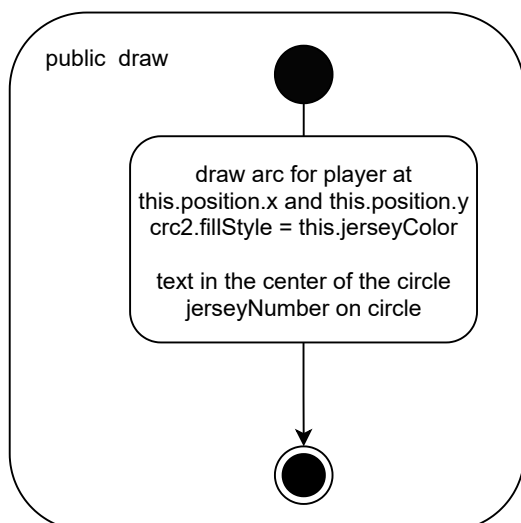
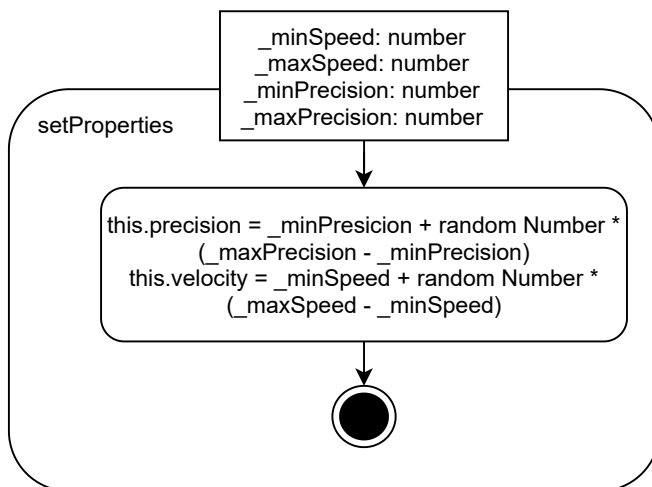
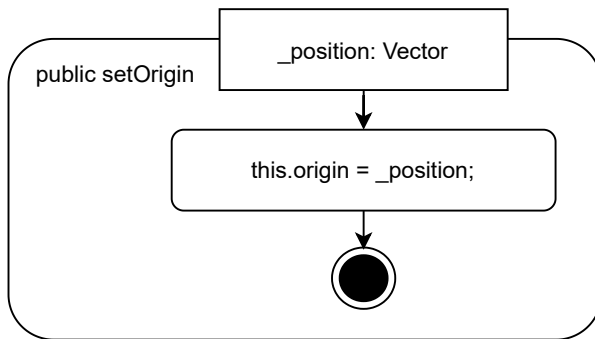
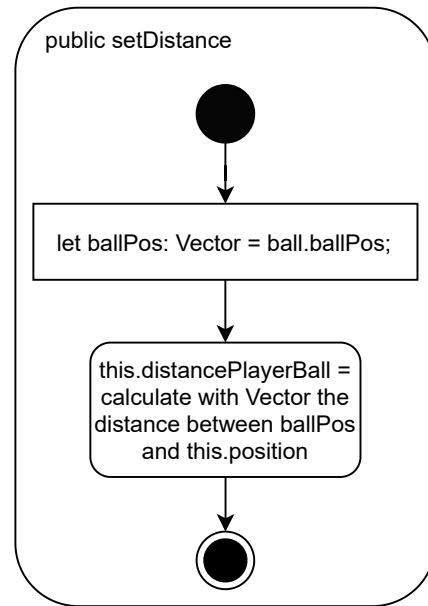
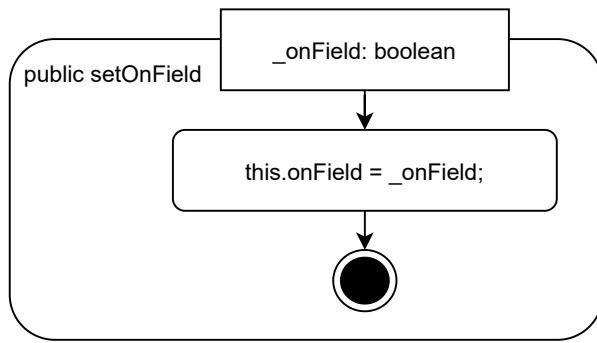


Activity-Diagram: Referee

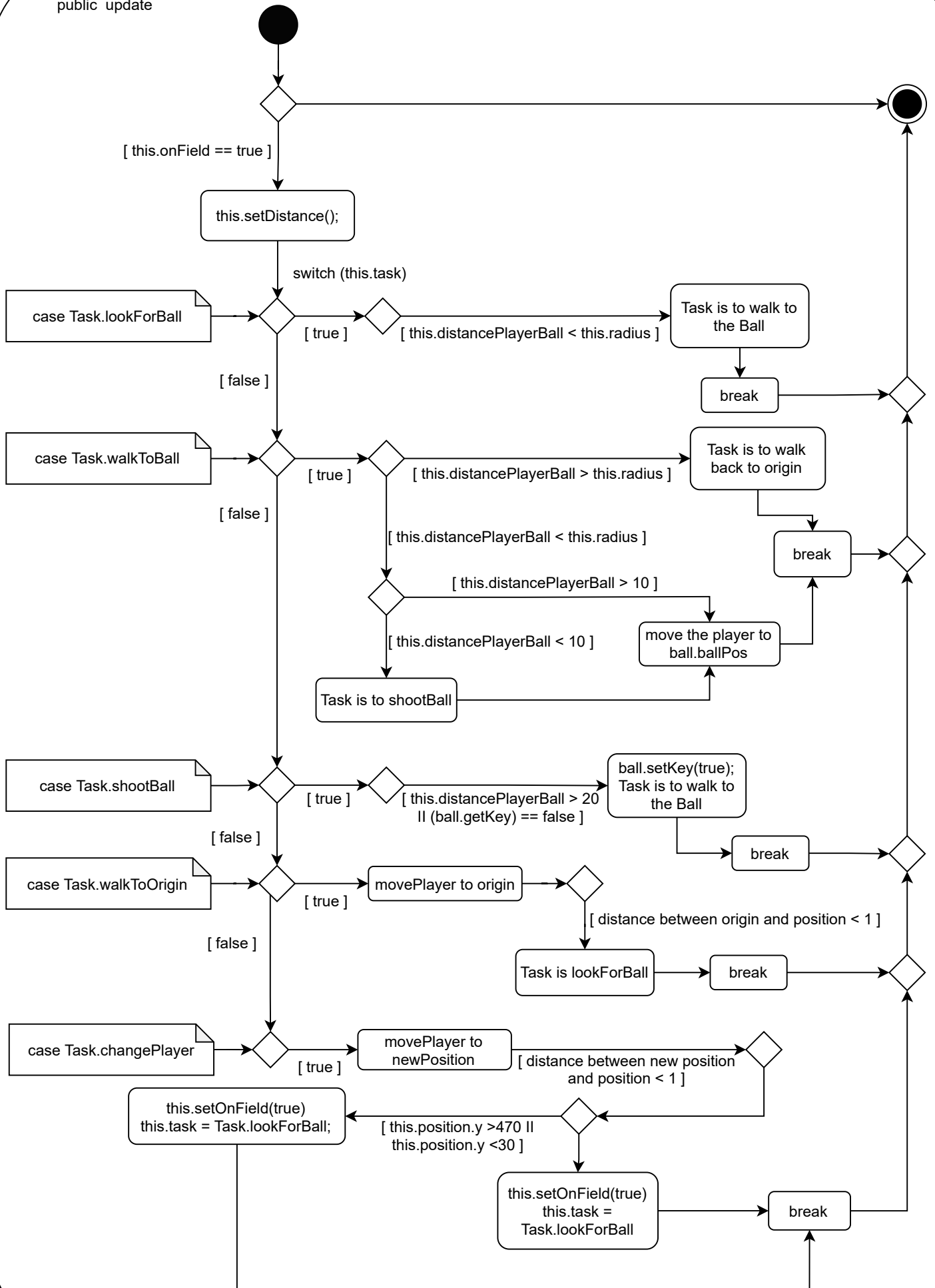


Activity-Diagram: Player

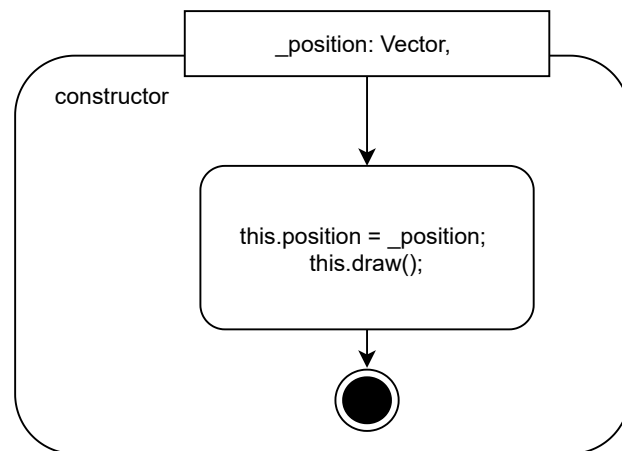
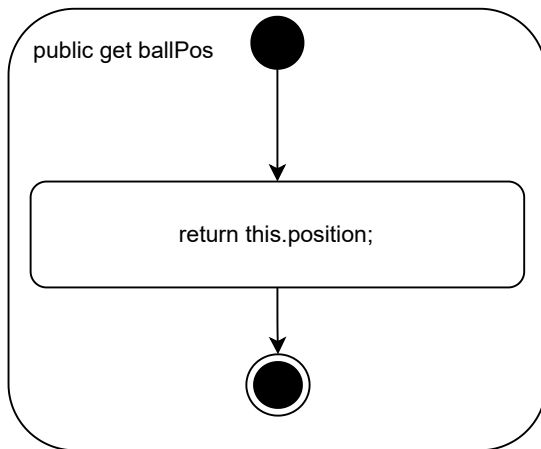
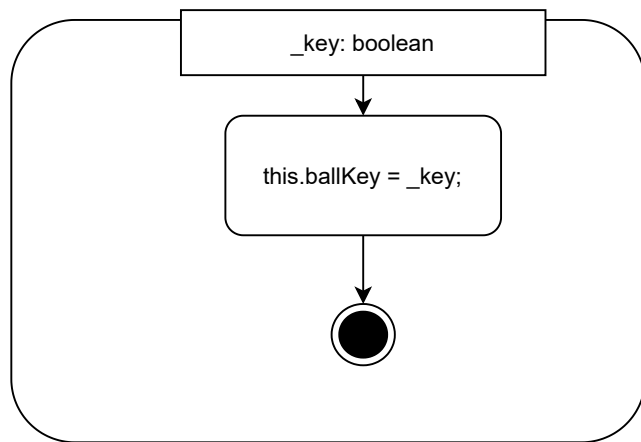
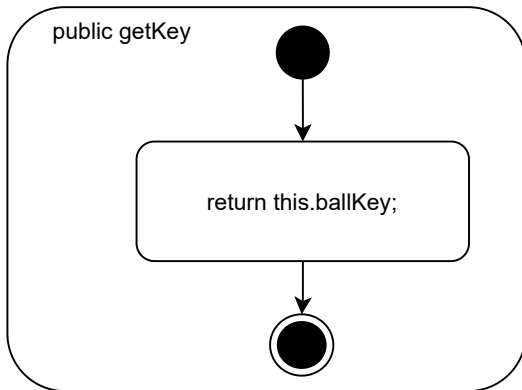


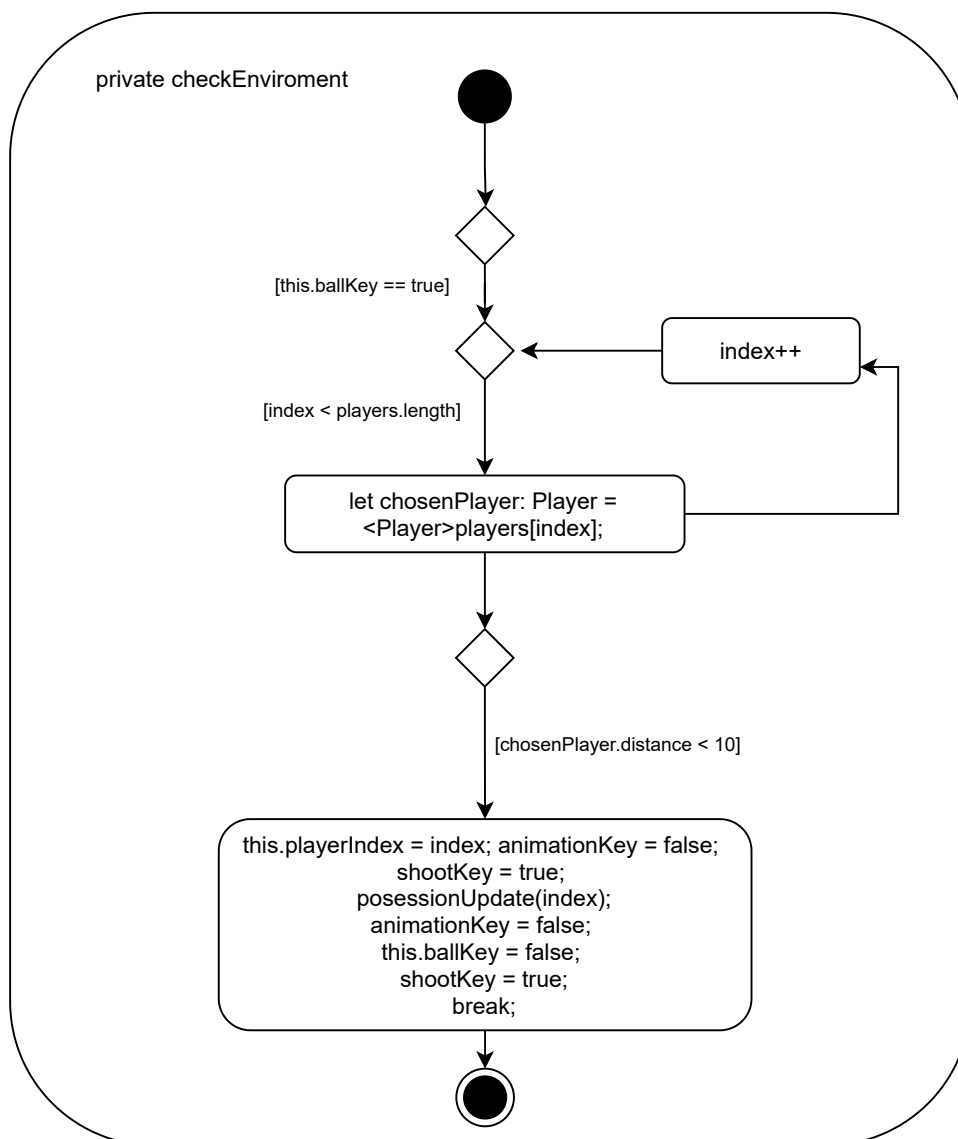
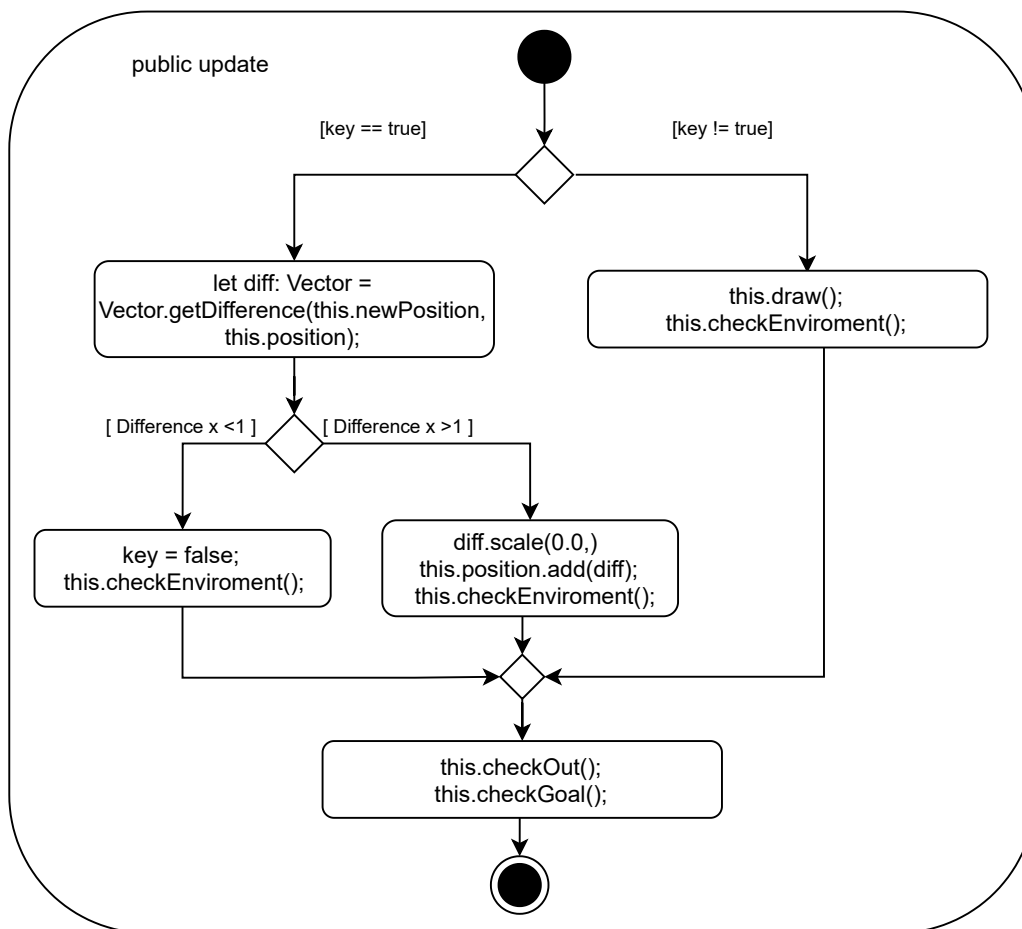


public update

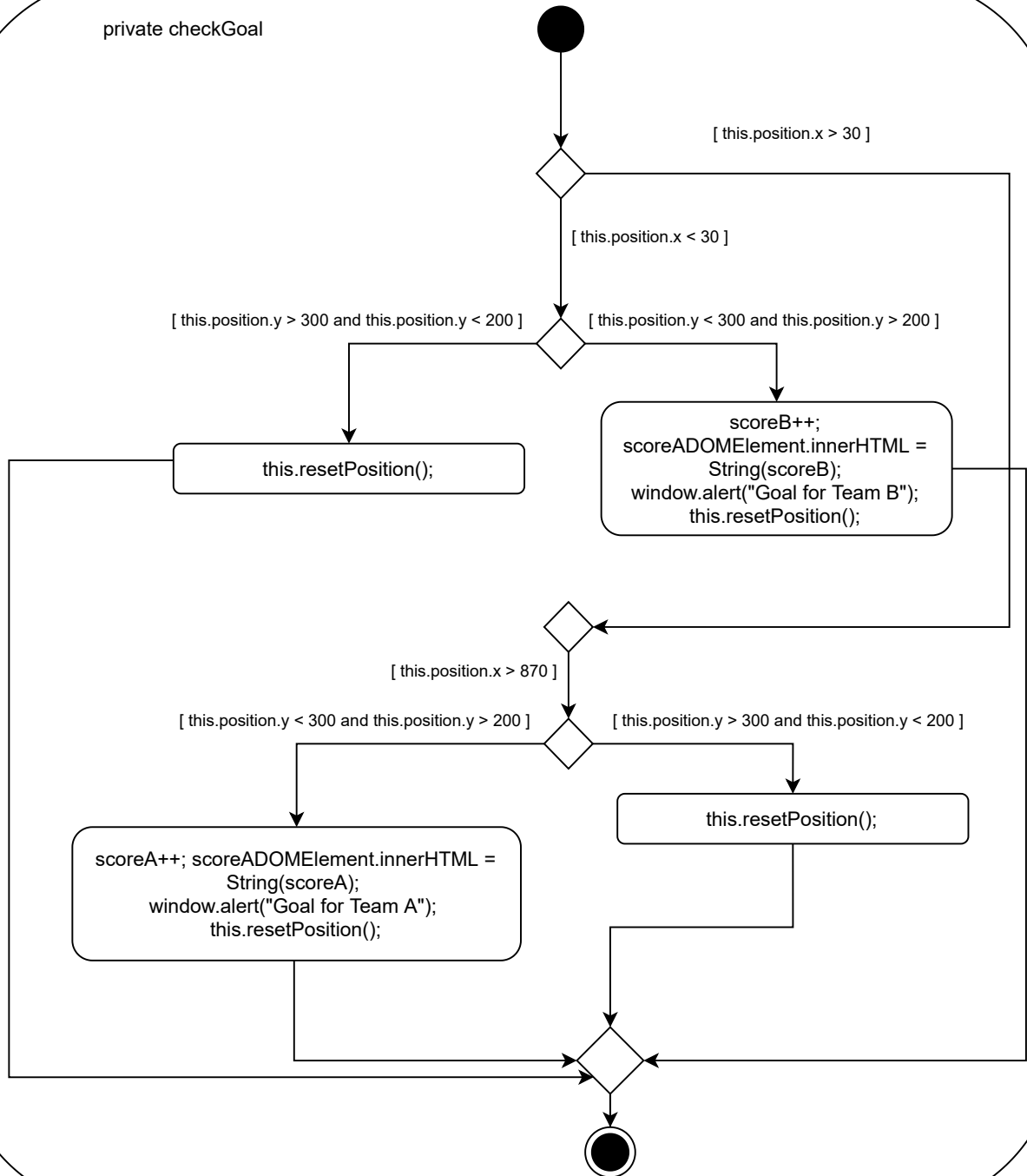


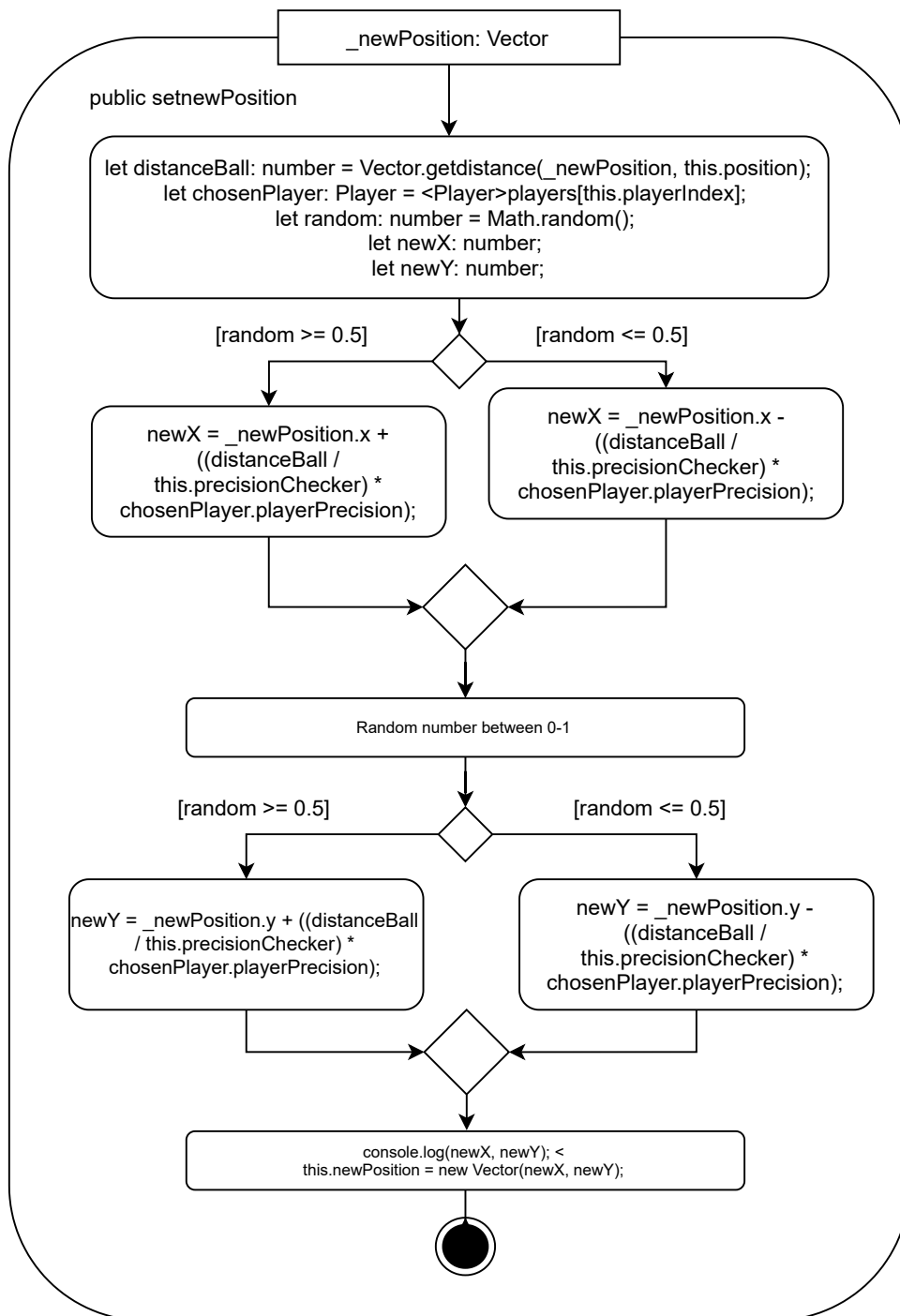
Activity Diagram- Ball



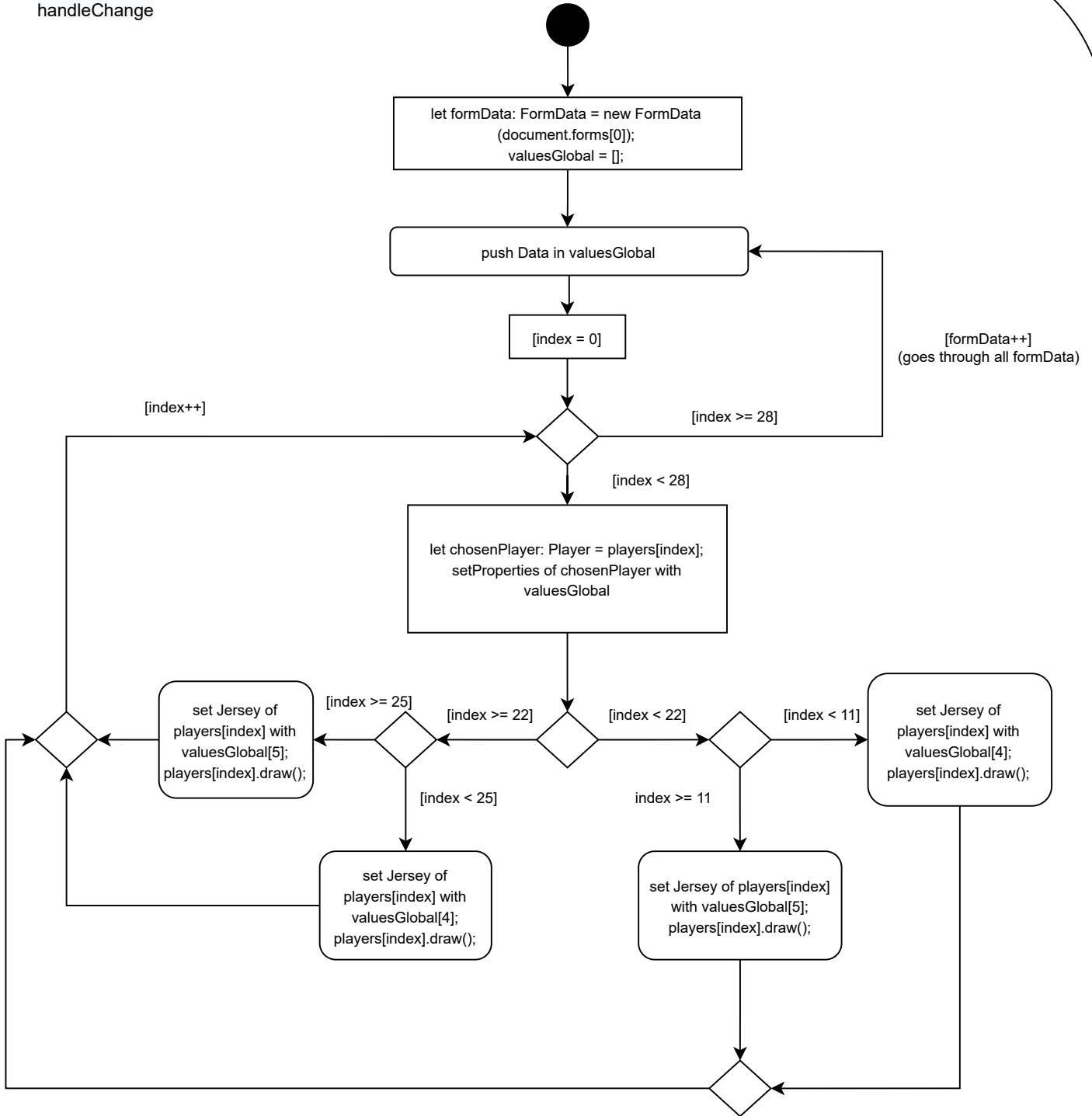
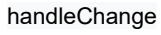
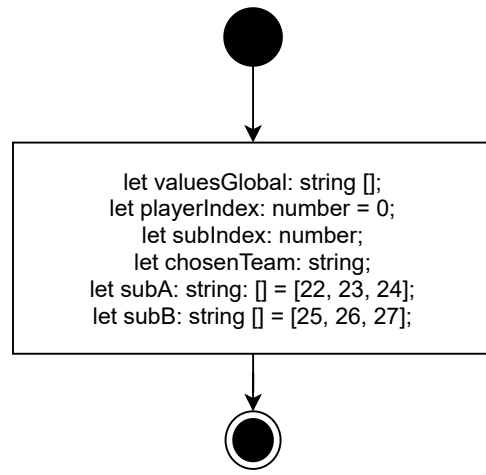


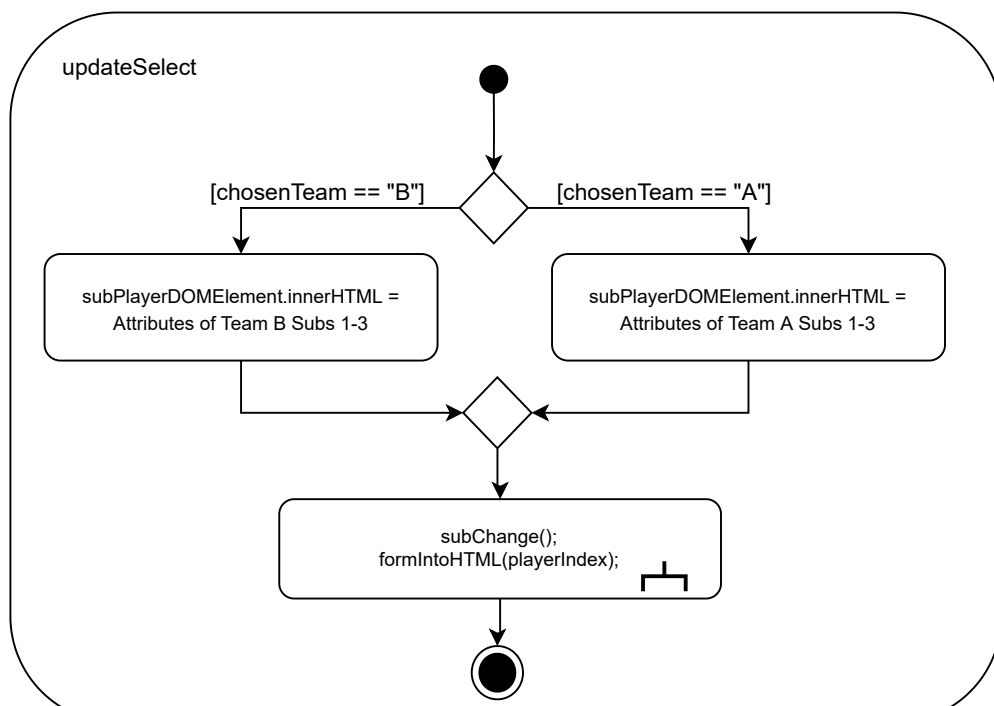
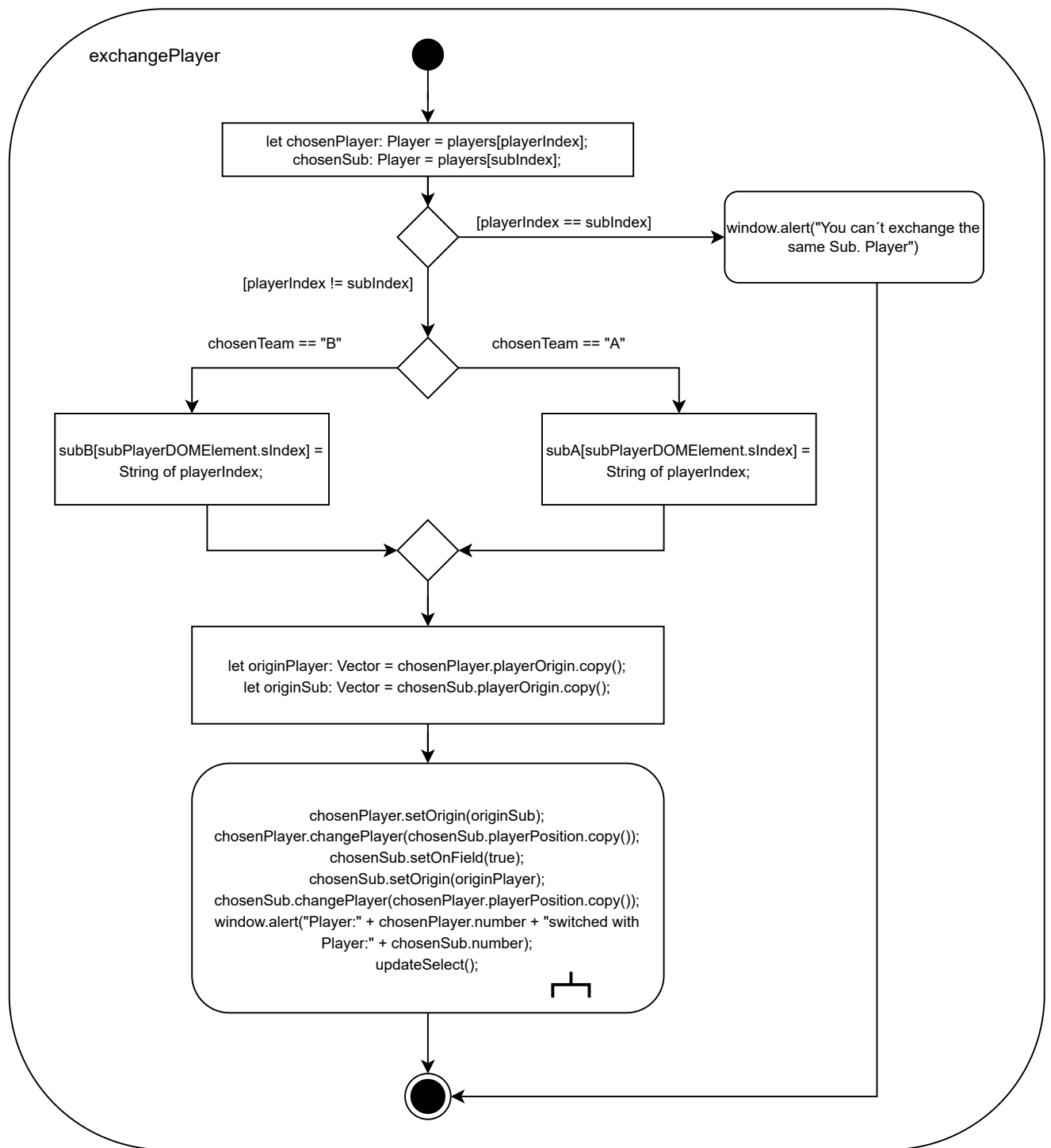
private checkGoal

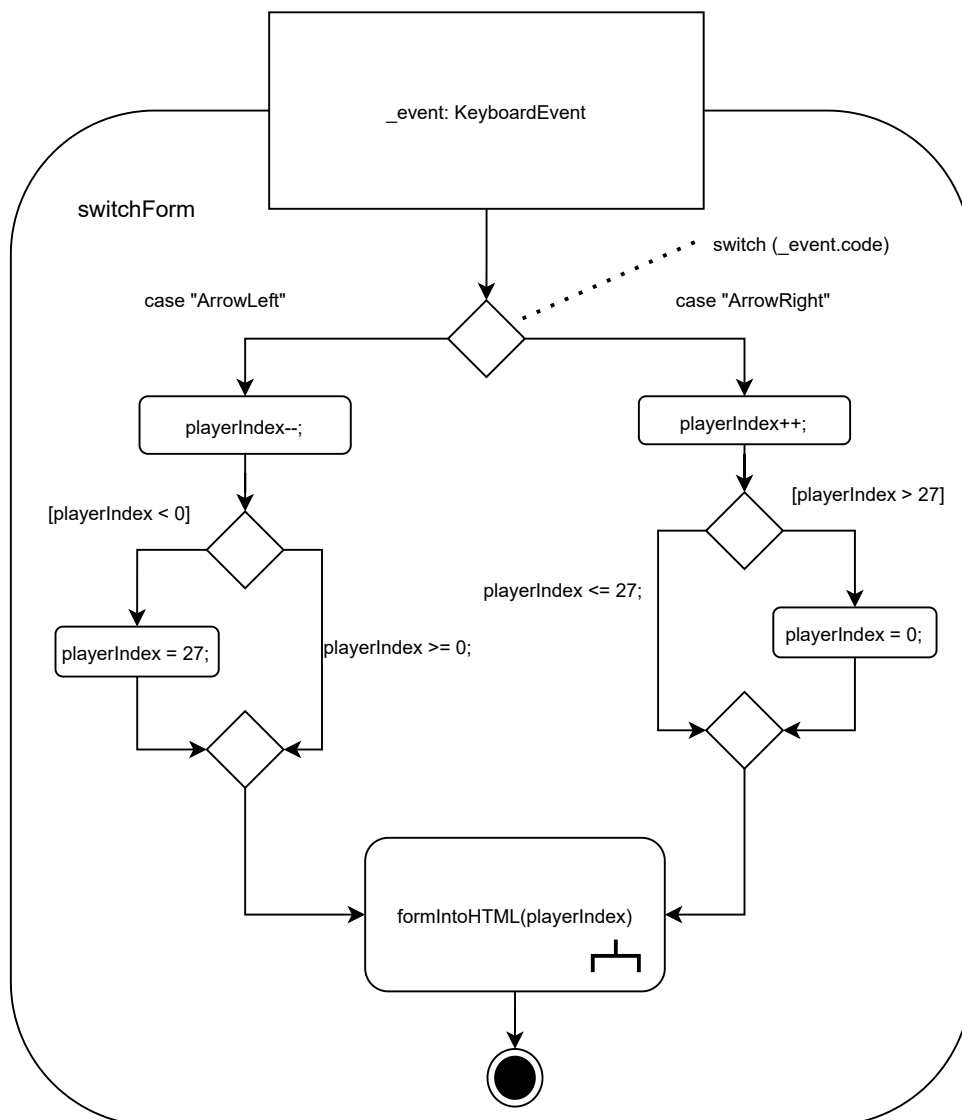
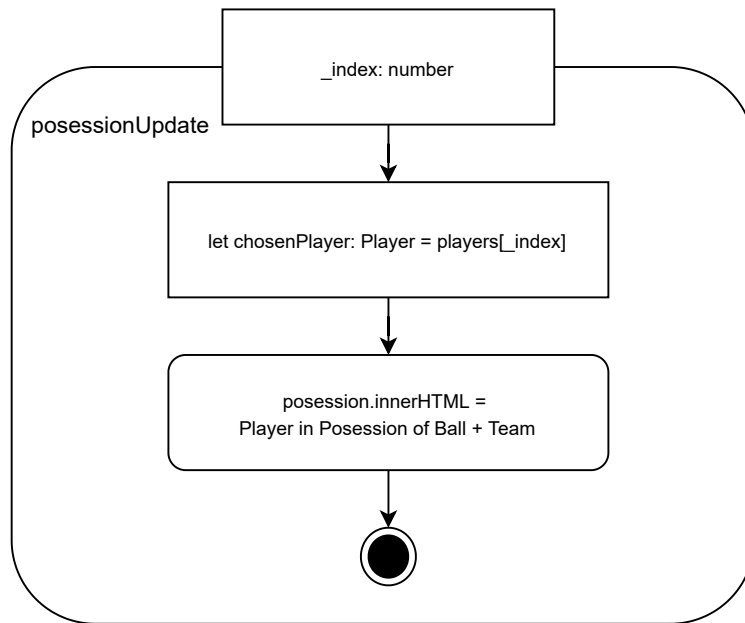


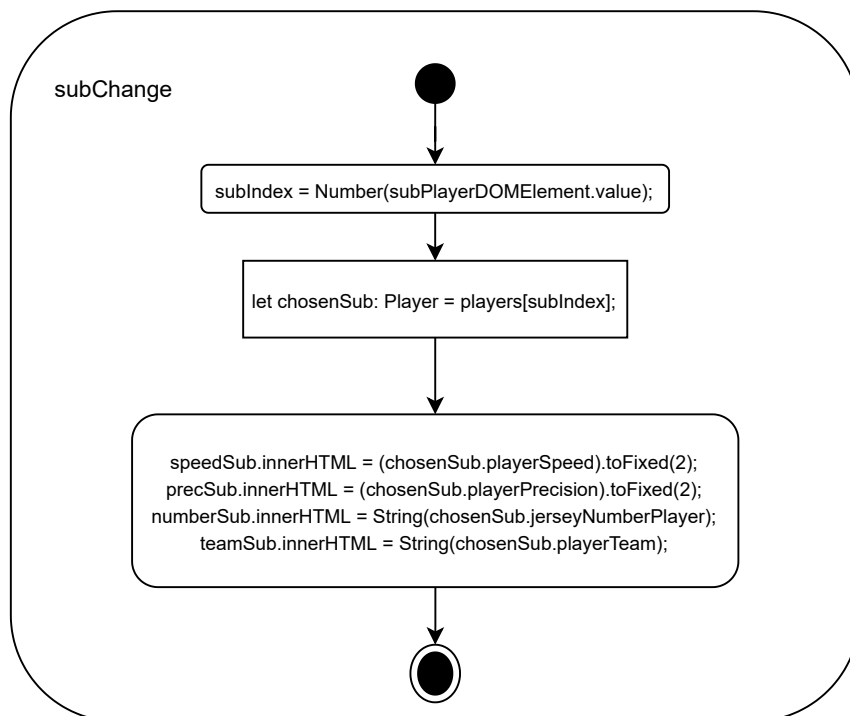
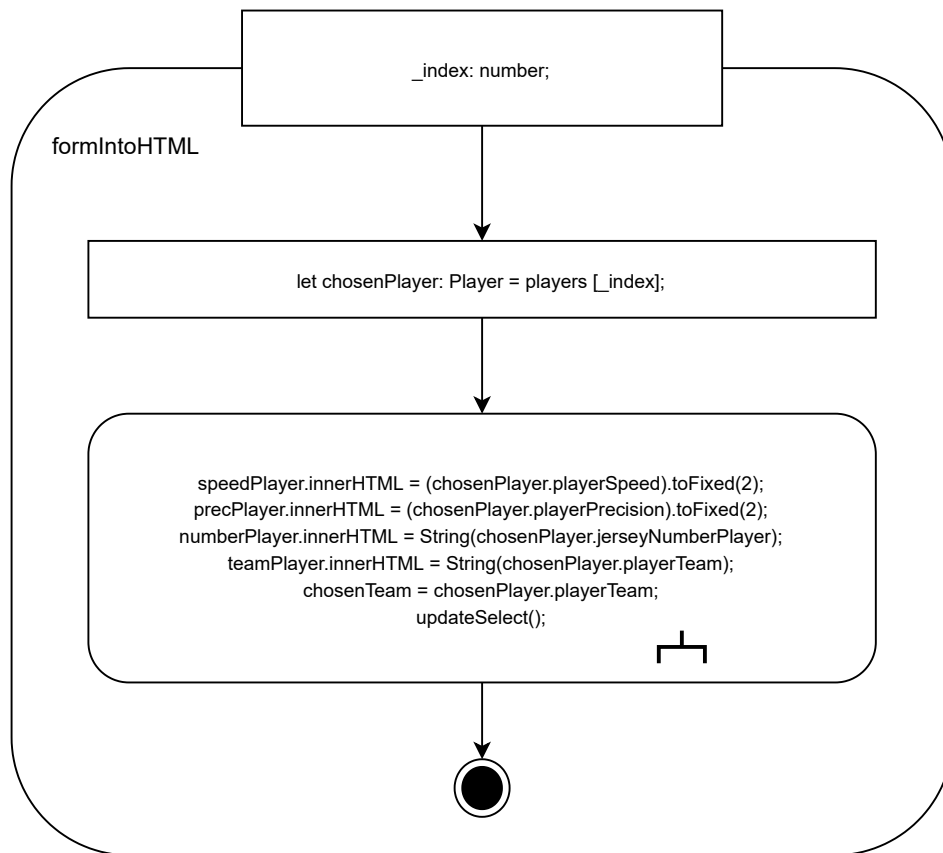


Activity Diagram-Forms

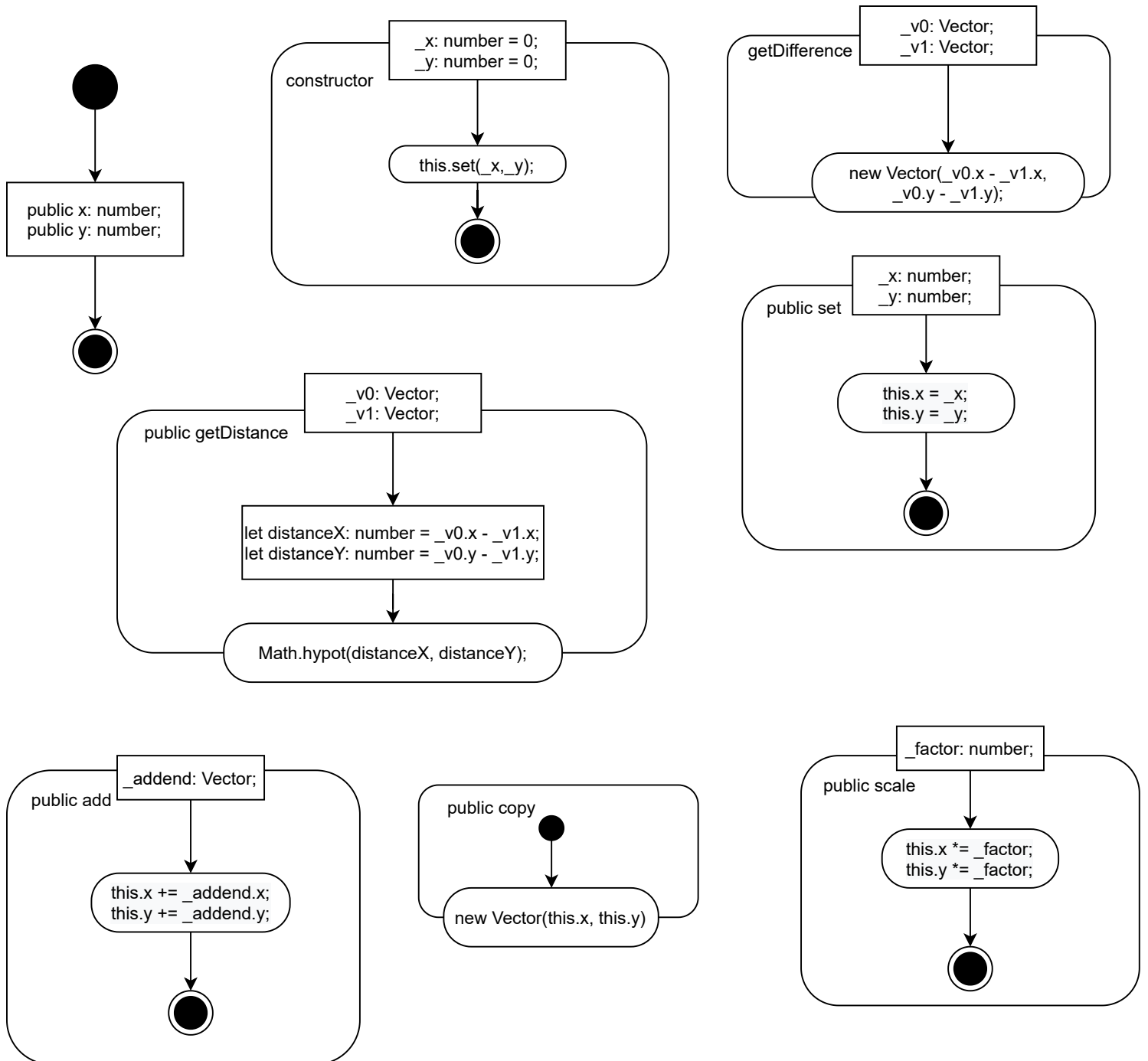




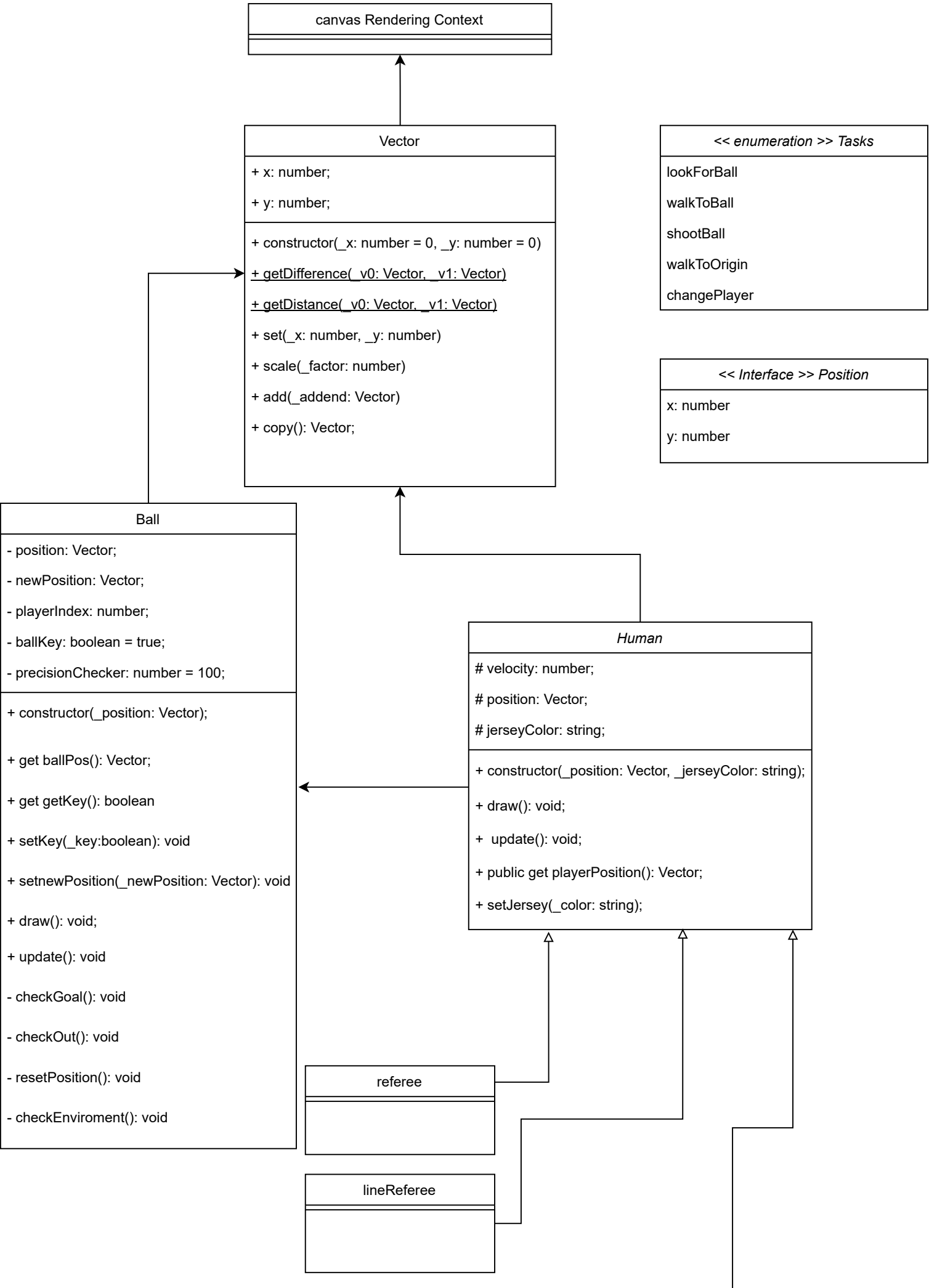




Activity Diagram Vector



Class diagram



Player
<div>- task: Task; - origin: Vector; - precision: number; - radius: number = 80; - jerseyNumber: number; - distancePlayerBall: number; - onField: boolean;</div>
<div>+ constructor(_position: Vector, _onField: boolean, _jerseyColor: string, _team: string) + get jerseyNumberPlayer(): number + get playerSpeed(): number + get distance(): number + get playerPrecision(): number + get playerOnField(): number + get playerTeam(): number + setOnField(_onField): void + setProperties(_minSpeed: number, _maxSpeed: number, _minPrecision: number, _maxPrecision: number): void + setDistance(): void + drawRadius(): void - movePlayer(_position: Vector): void</div>