

# JOGIS SPIELWIESE

eine (fast) realistische Fußball-Simulation

Entwicklung Interaktiver Anwendungen 2

Sommersemester 2021

Hochschule Furtwangen

Lehrbeauftragter: Prof. Jirka Dell'Oro-Friedl

## Konzeption/Designdokument:

1. Installation & Spielanleitung.....	01
2. Use Case Diagram.....	02
3. User Interface / Designkonzept.....	03
4. Class Diagram.....	07
5. Activity Diagram.....	09
6. Anhang: - erste Scribbles/Analyse.....	15



HOCHSCHULE  
FURTWANGEN  
UNIVERSITY | HFU



266818

# Willkommen auf Jogi's Spielwiese

Schön, dass Sie hier sind\*

## Installation-Wizard:

01. Zip-Ordner herunterladen und entpacken
02. "jogisspielwiese.html" - Öffnen mit Internetbrowser

## Gespielt wird wie folgt:

1. **Wählen Sie** zunächst die **Farben** Ihrer Teams (1 und 2): Farbfeld, Farbe wählen -> hinzufügen -> bestätigen
2. **Bestimmen Sie** Wertegrenzen für die **Passfehler** der Spieler ("0" = italienische Nationalmannschaft und "100" = Triberger F-Jugend)
3. **Bestimmen Sie** Wertegrenzen für die **Geschwindigkeit** der Spieler ("1" = ein pensionierter Bundestrainer und "10" = eine Wespe auf der Jagd nach Kuchen)
4. **Bestätigen** Sie Ihre Wunscheinstellungen mit "**Submit**"

Das Spiel kann beginnen -> Team 2 hat Anstoß

5. **Klicken Sie** an eine Stelle auf dem Spielfeld, um den **Ball dorthin zu schießen** (je nach Genauigkeit und Entfernung kommt Ihr Schuss besser/schlechter an)
6. **Warten Sie** bis ein neuer **Spieler den Ball erreicht**
7. **Wiederholen Sie 5. und 6.** um den **gewünschten Spielzug** nachzuempfinden

Tore schießen, Einwerfen und Auswechseln

8. Um ein **Tor zu erzielen** versuchen Sie den Ball in die **farblich markierte Tor Zone** zu schießen (Vorsicht! Achten Sie auf die Farben - Eigentore passieren selbst den Besten)
9. Geht der **Ball ins Aus** (außerhalb der Seitenlinie) bekommt das **gegnerische Team den Ball**
10. **Wählen Sie Ihre Spieler** mit Bedacht (die individuellen Fähigkeiten unterscheiden sich):
  - Per **Mausklick** oder mit den **Pfeiltasten**: "<- " und "->" wählen Sie einen Spieler an
  - Am **rechten Spielfeldrand** sehen Sie nun seine **Genauigkeit und Geschwindigkeit**
  - Wollen Sie einen **Spieler vom Spielfeld entfernen** drücken Sie "**Substitute**"
  - Um einen **neuen Spieler aufs Feld** zu bringen drücken Sie "**New Player**" (diese starten leider in der Mitte des Feldes, aufeinandergestapelt... Fußballer...)

Ballbesitz und Tore werden zu jeder Zeit über dem Spielfeld auf der Anzeigetafel angezeigt.

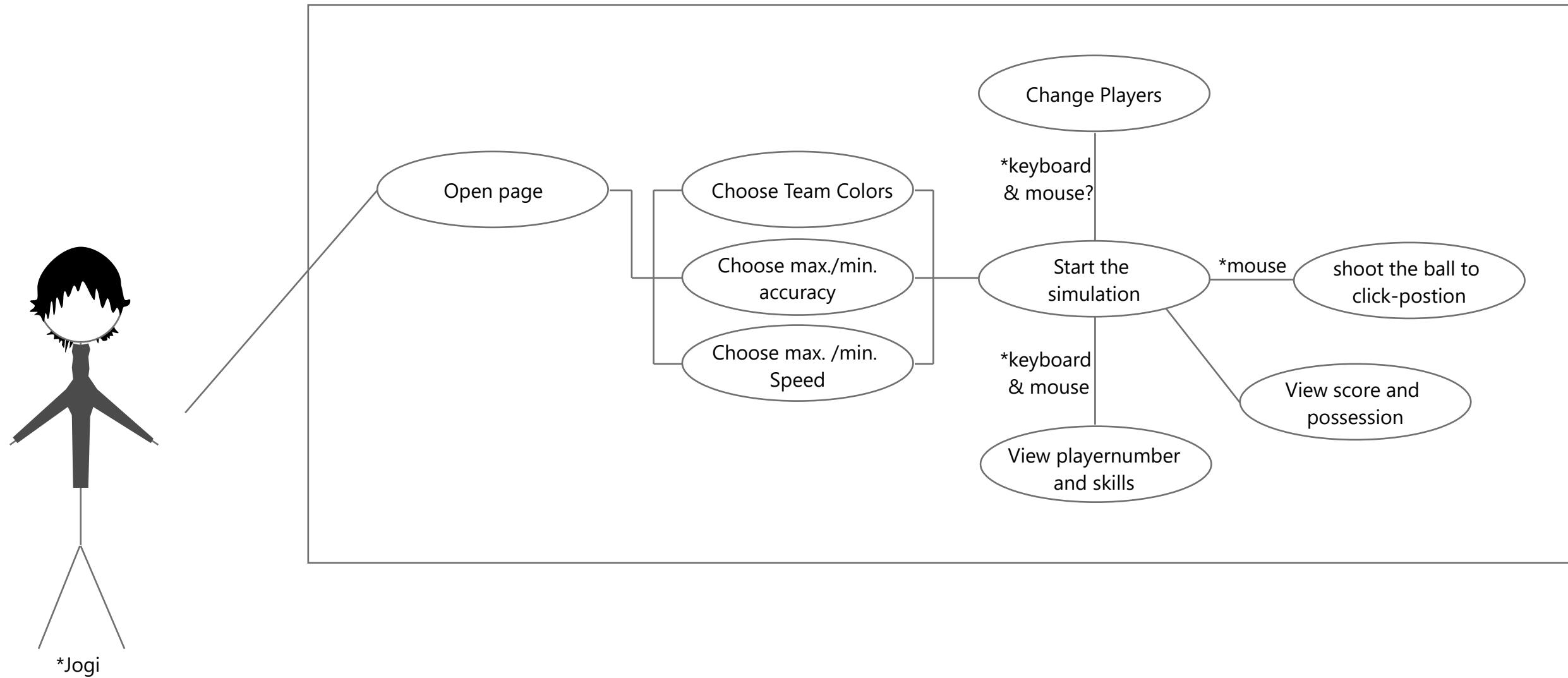
\*Bitte vermeiden Sie, während Ihres Aufenthalts Scherze über:

- Rollkragenpullover
- Hautenge Shirts
- Lücken in der Defensive
- 2018

Zusammenarbeit mit Jonas Scheid

- Das Schnuppern an bestimmten Körperregionen

Viel Spaß in der Gruppenphase Ihrer Simulation!



**Settings**

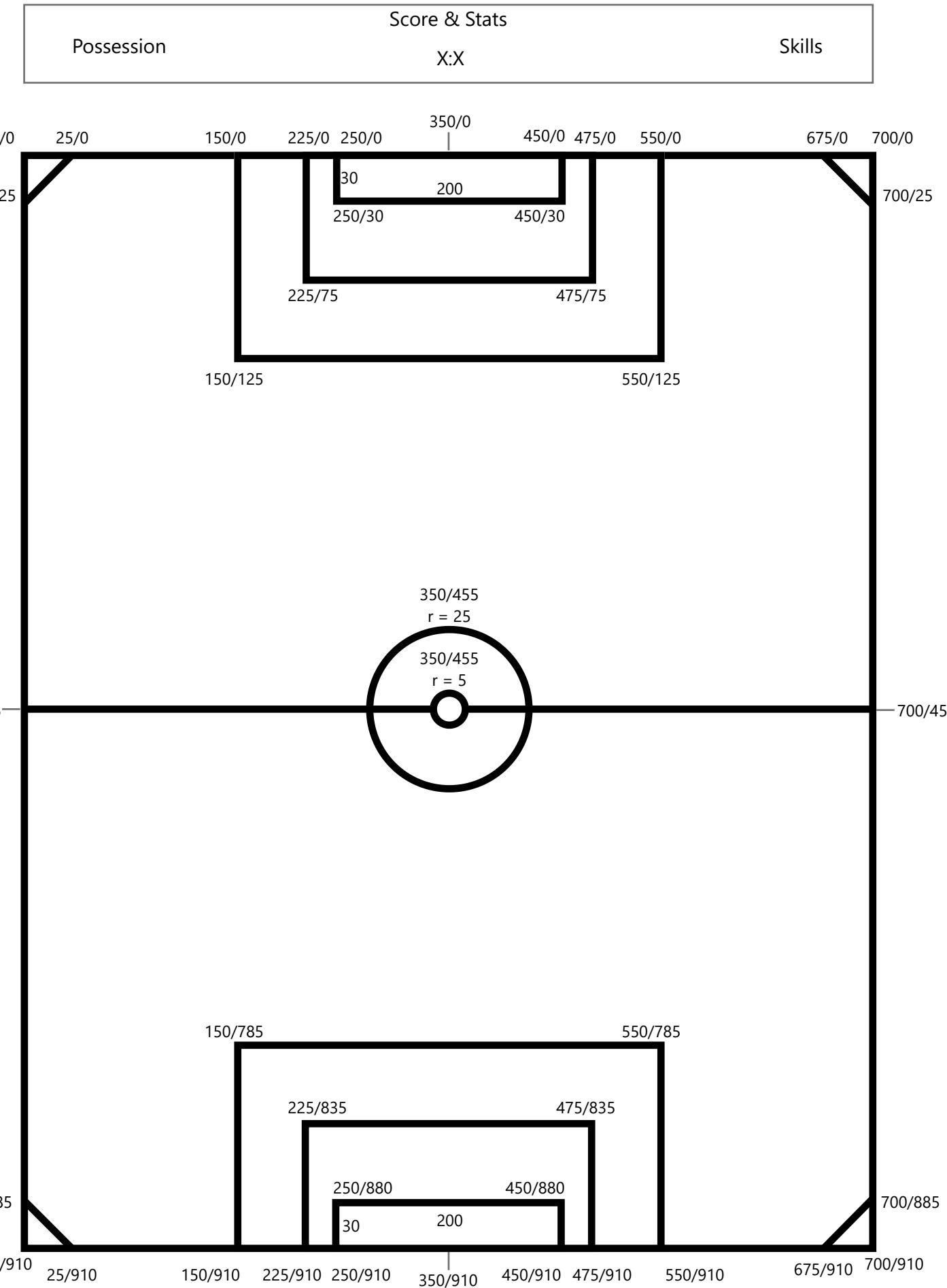
Team 1 Color:

Team 2 Color:

Accuracy:

Speed:

**Change Players**



**Settings**

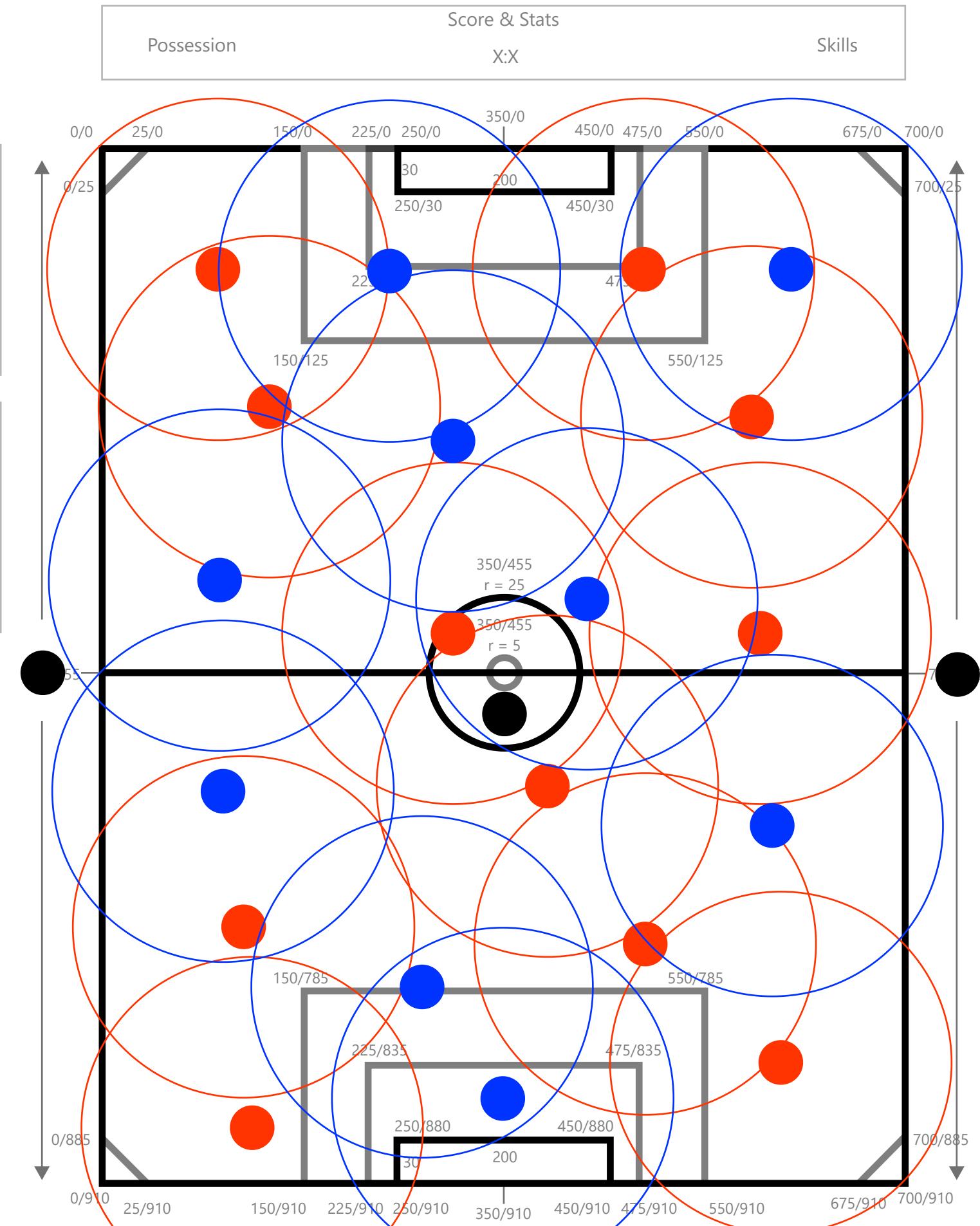
Team 1 Color:

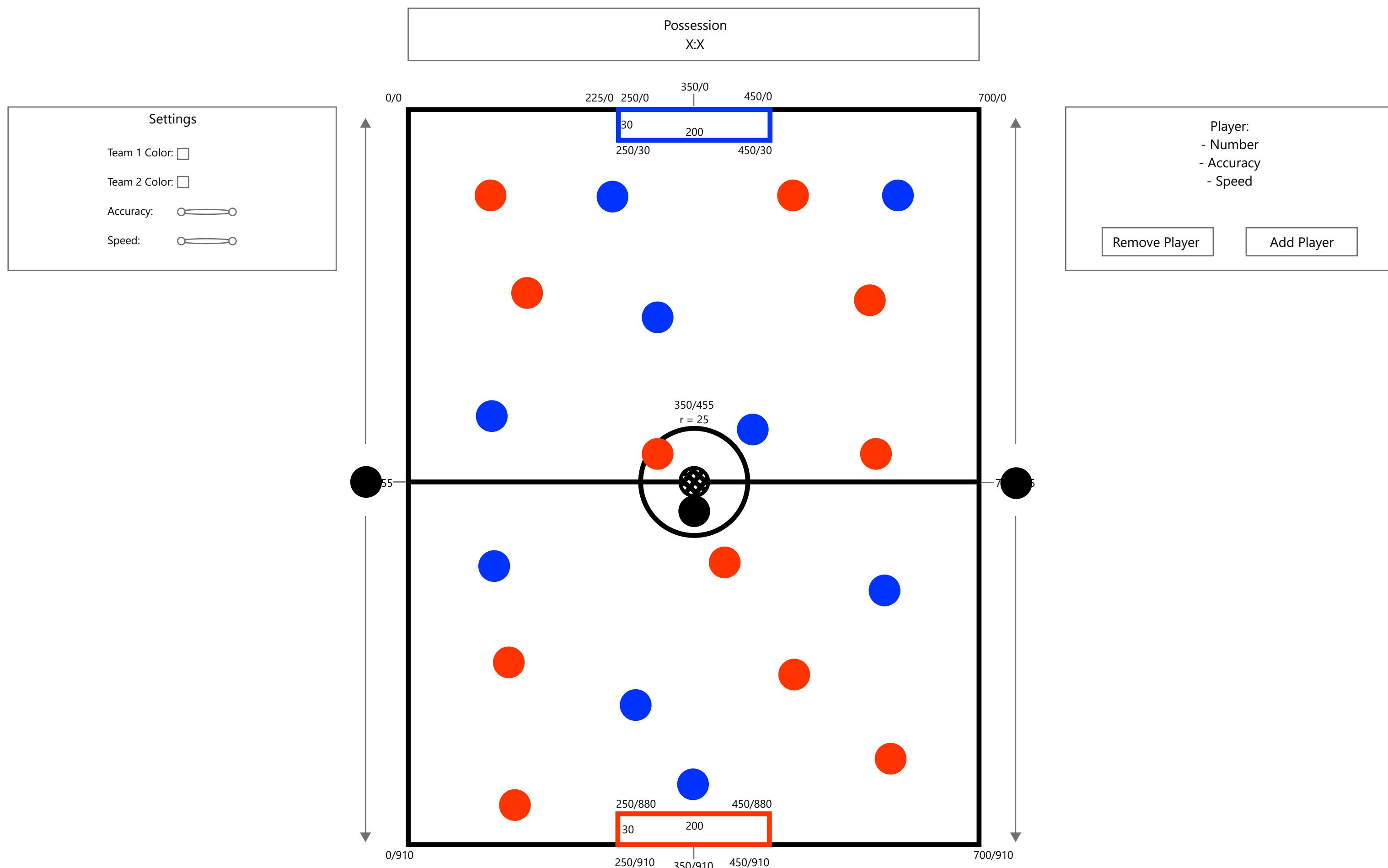
Team 2 Color:

Accuracy:

Speed:

**Change Players**





**Settings**

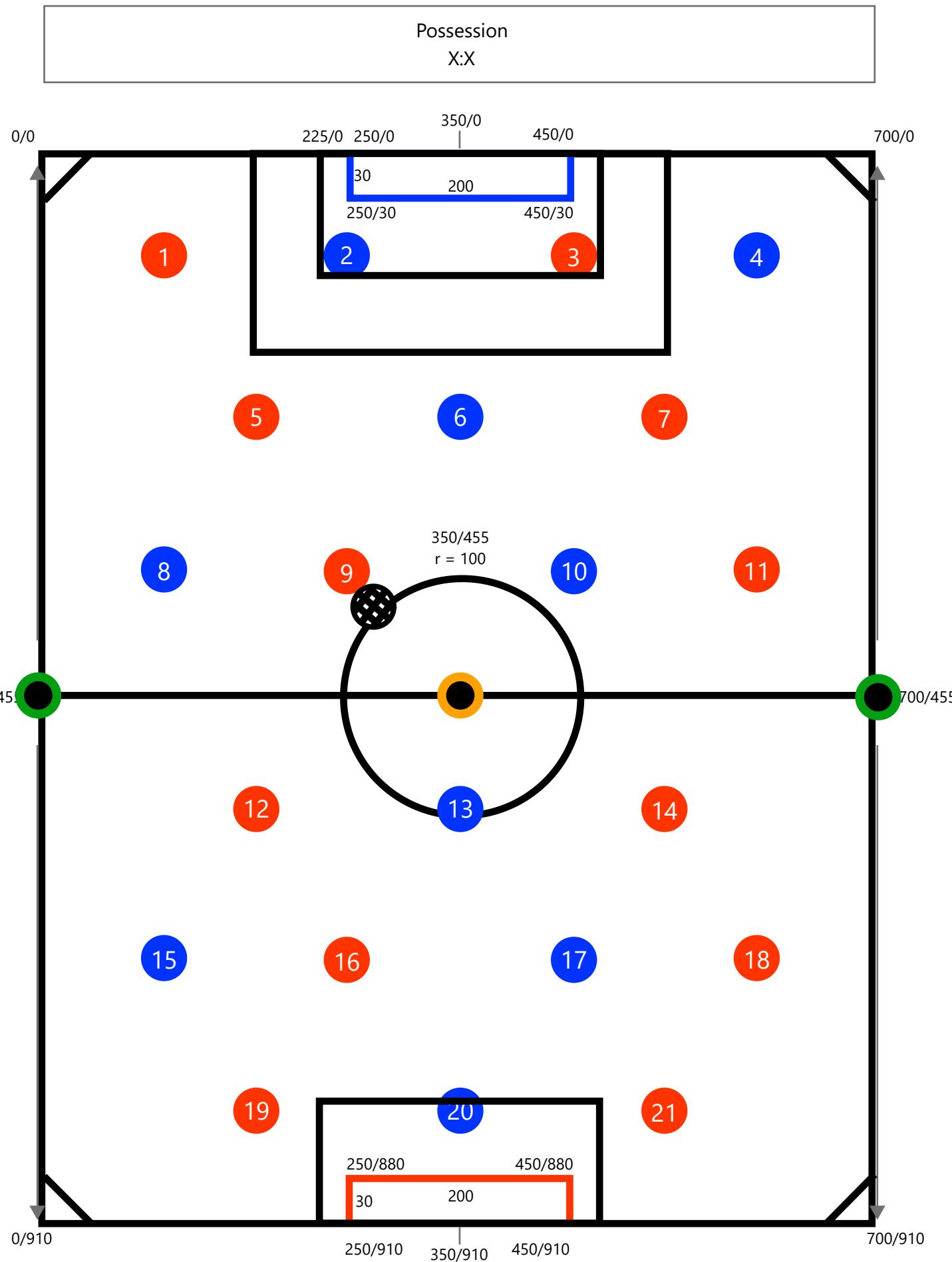
Team 1 Color:

Team 2 Color:

Accuracy:

Speed:

**Submit**



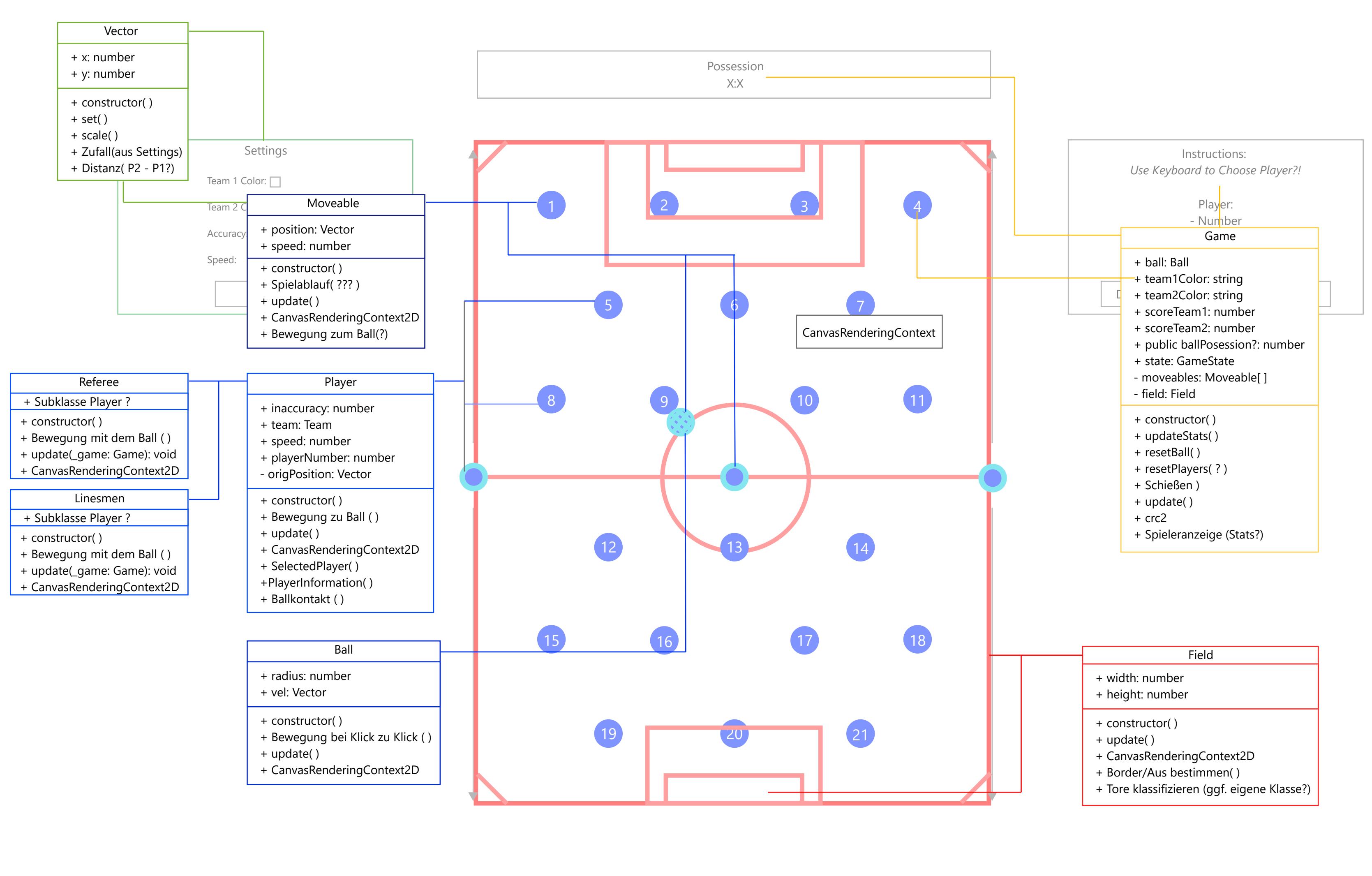
**Instructions:**  
*Use Keyboard to Choose Player?!*

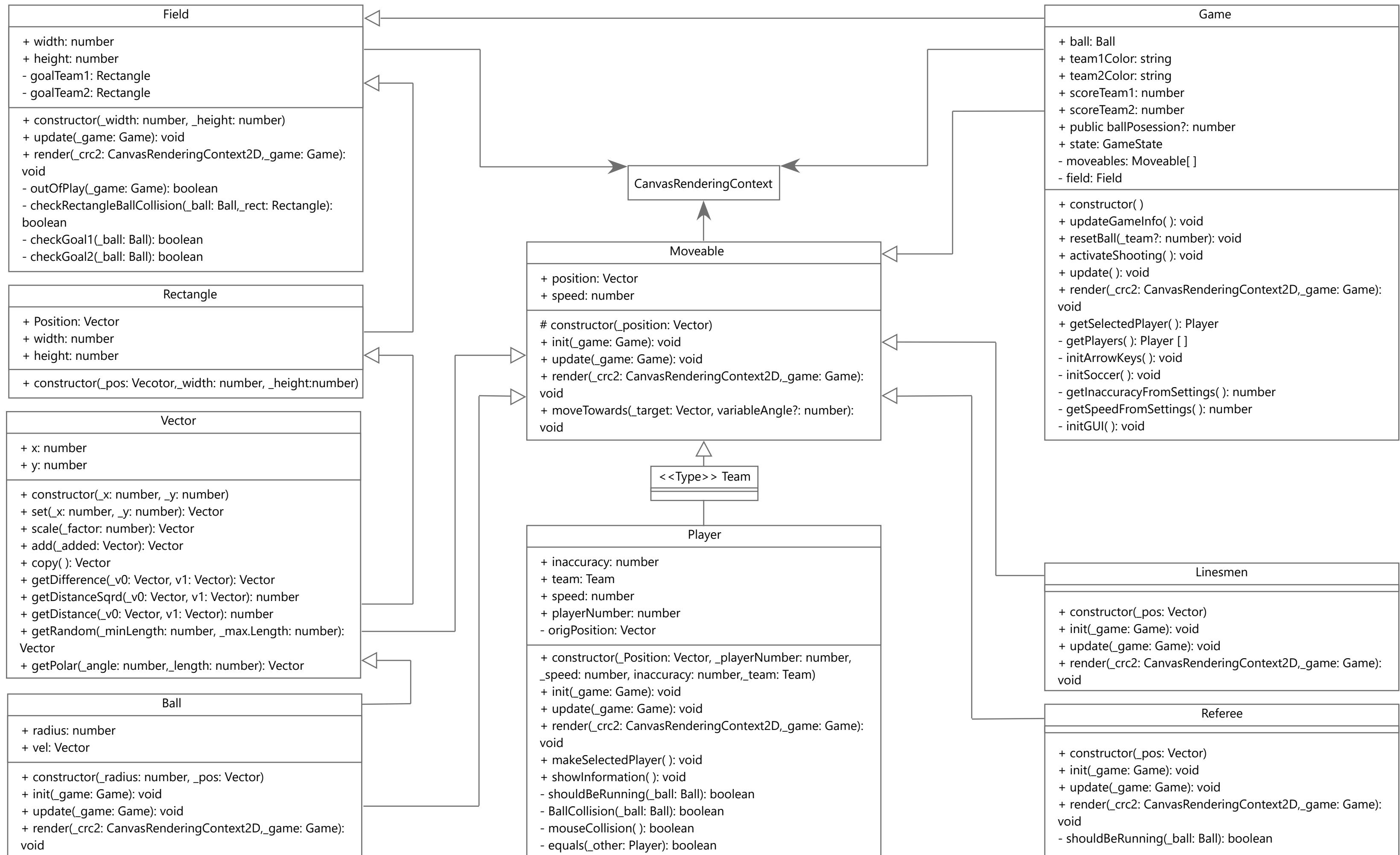
**Player:**

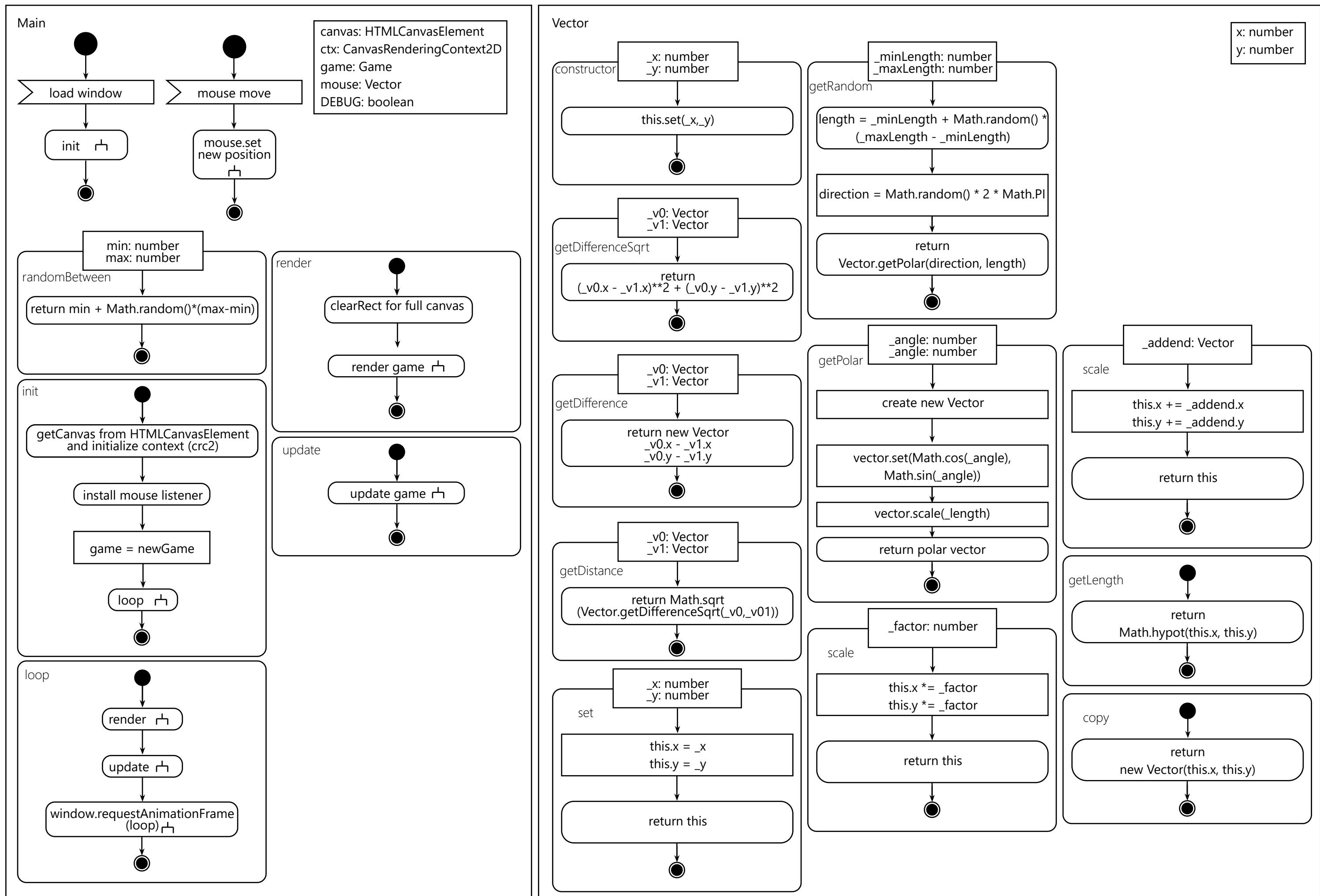
- Number
- Team
- Accuracy
- Speed

**Delete Player**    **New Player**

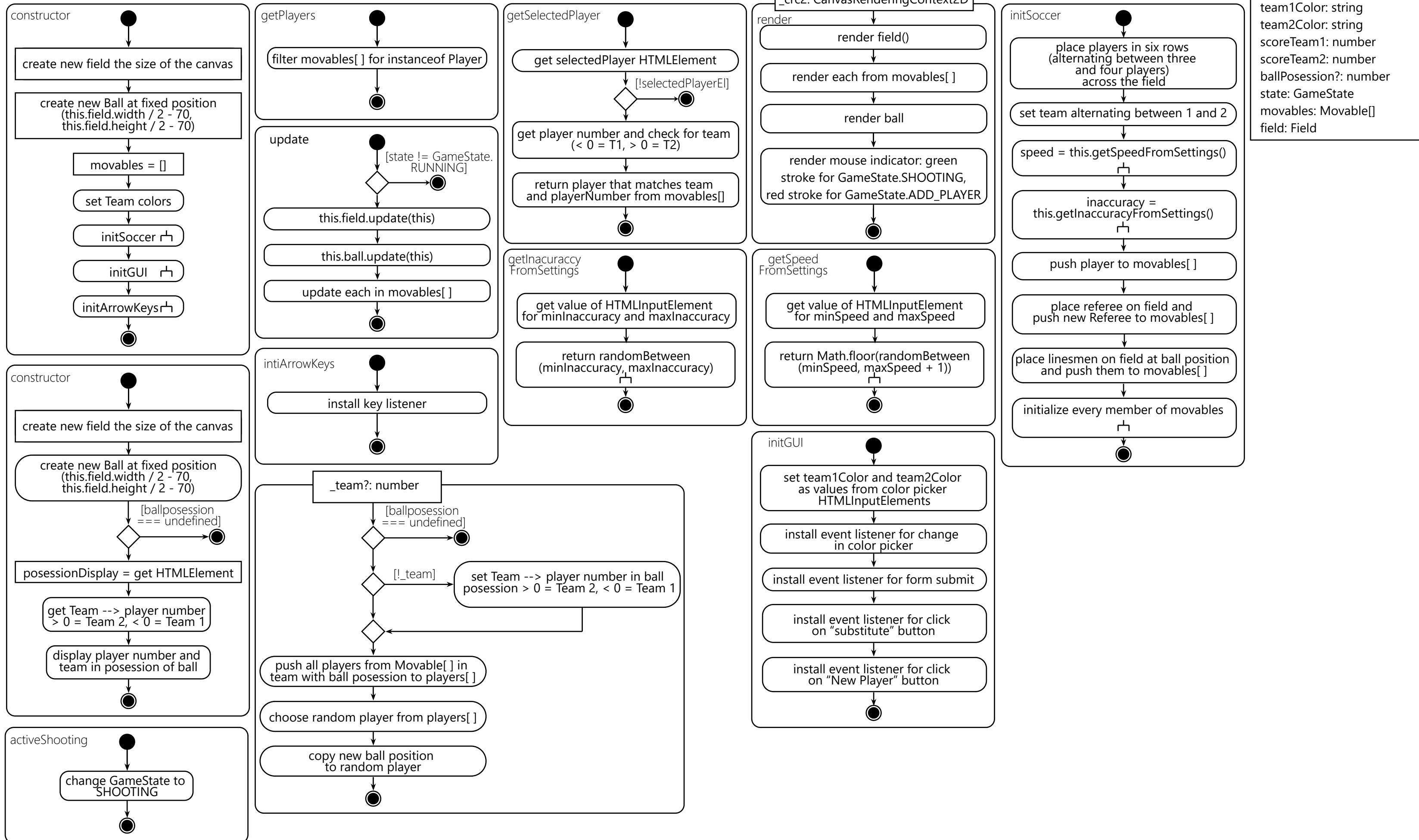




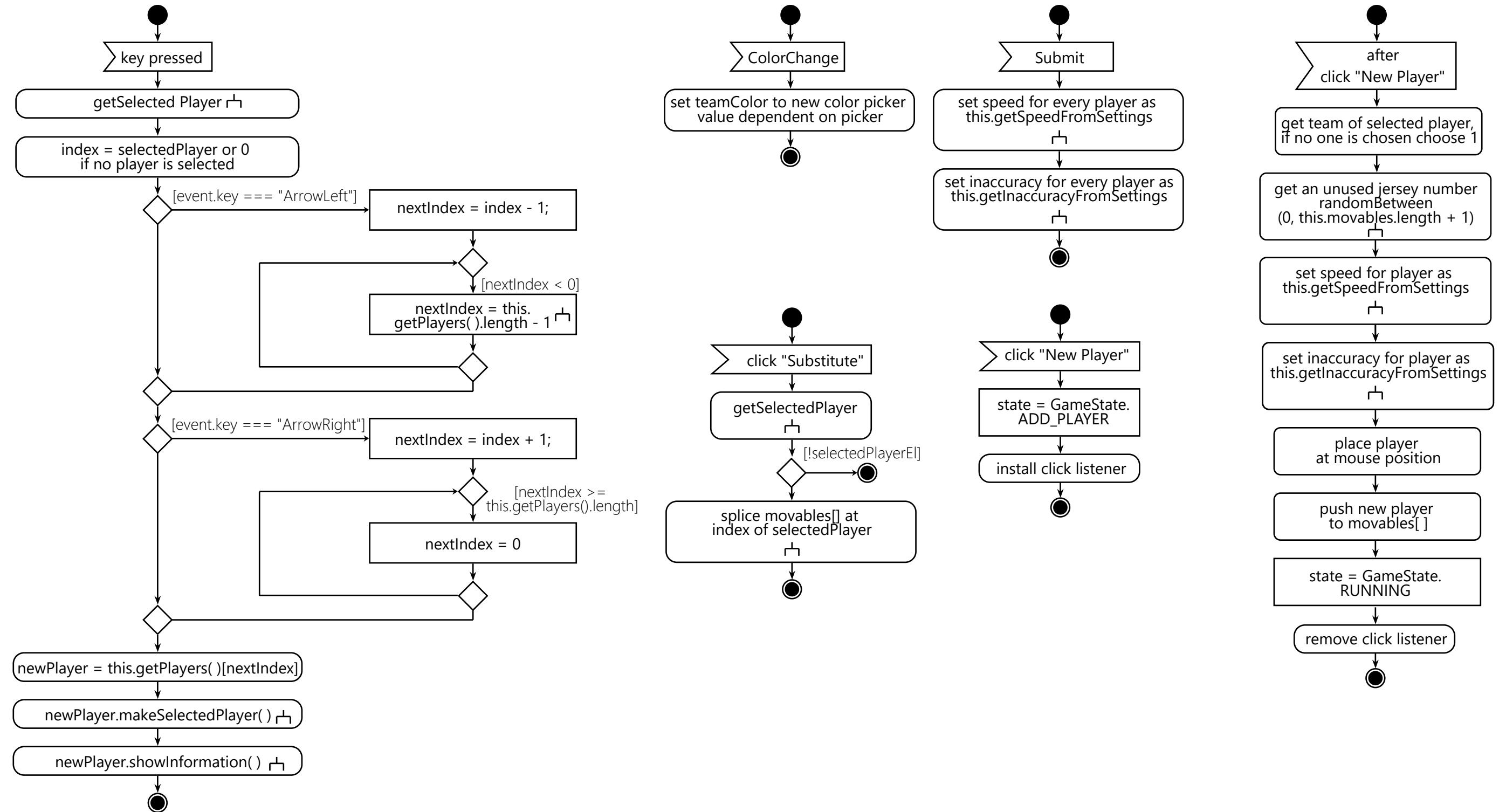


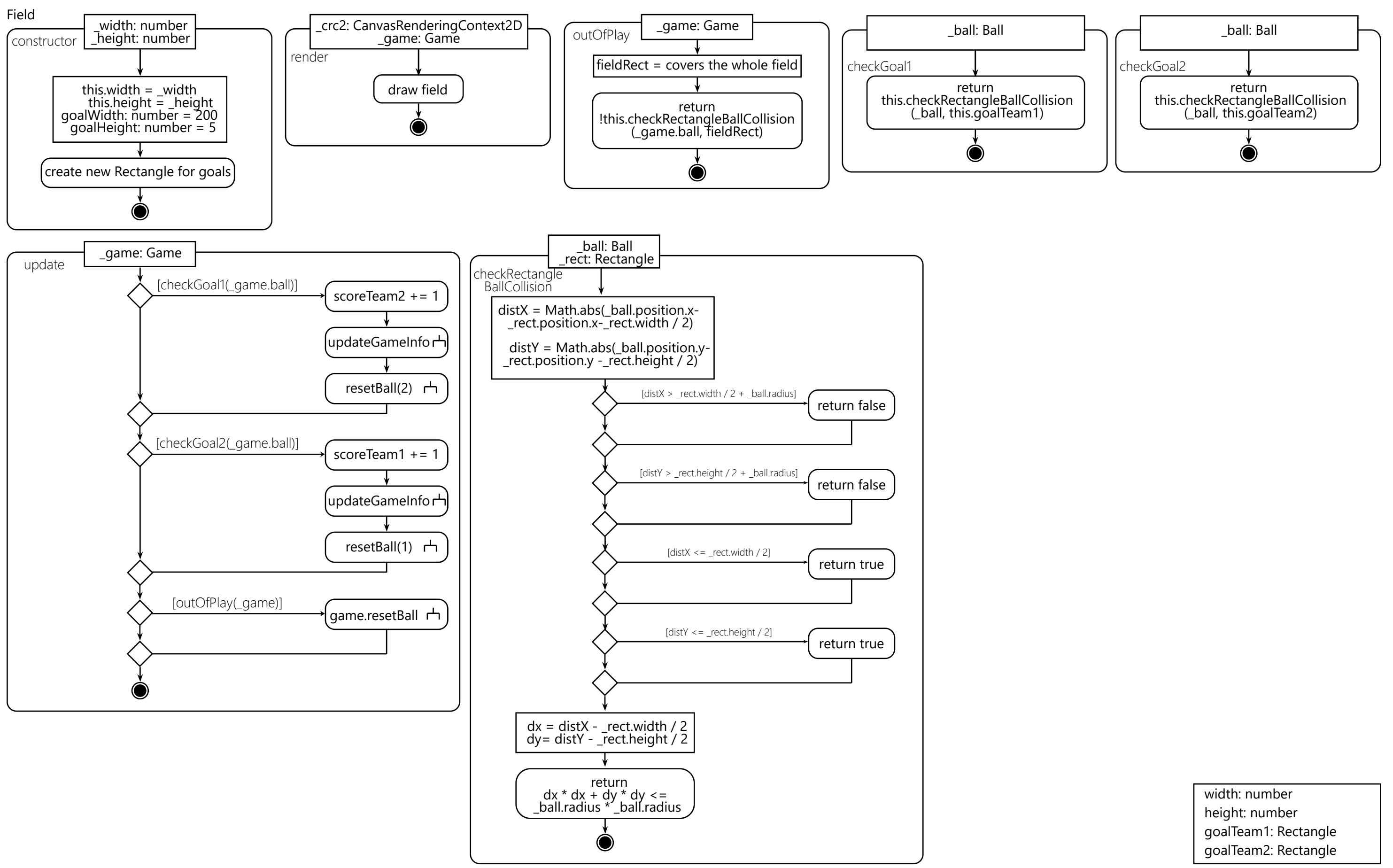


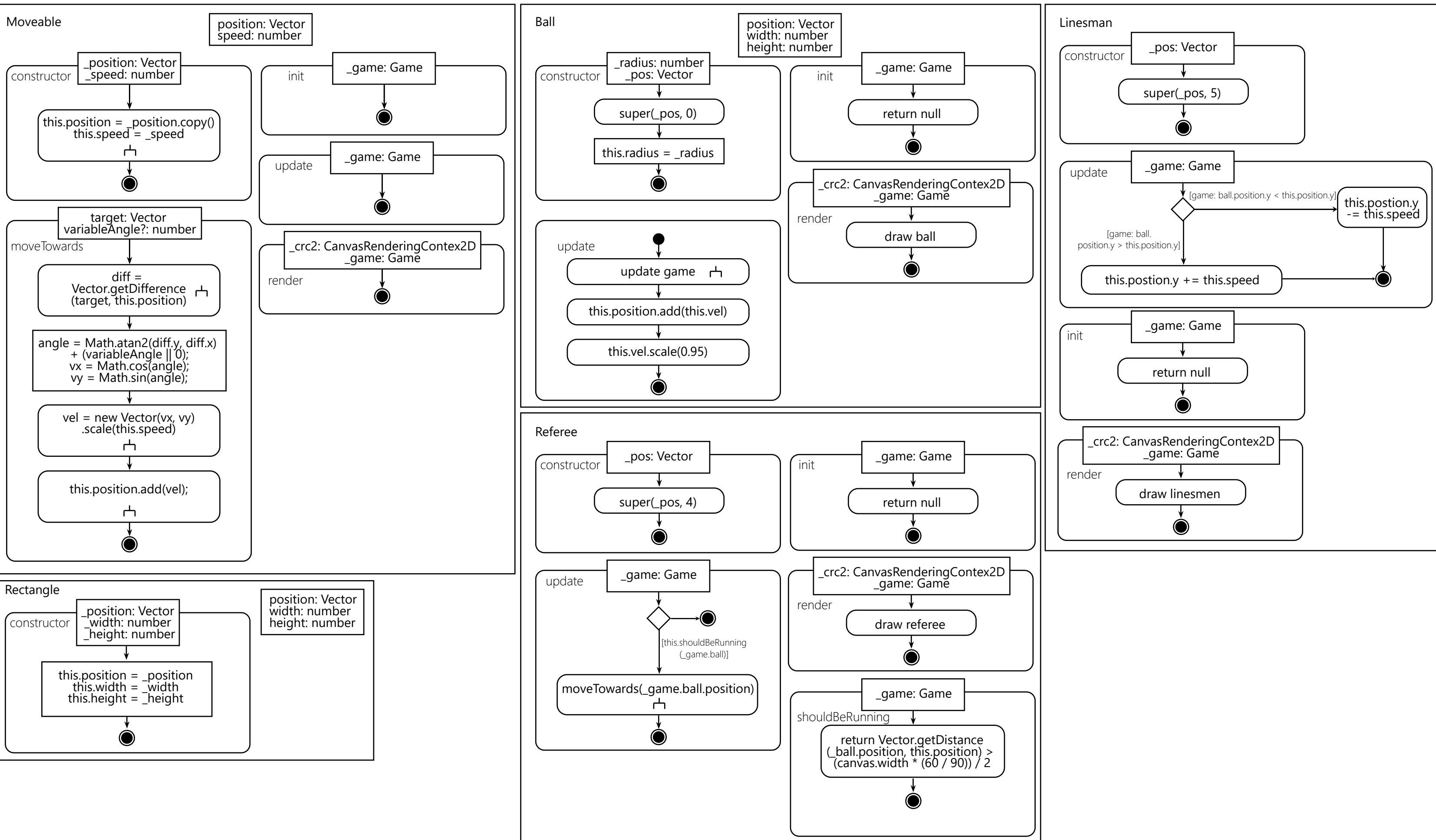
## Game 01

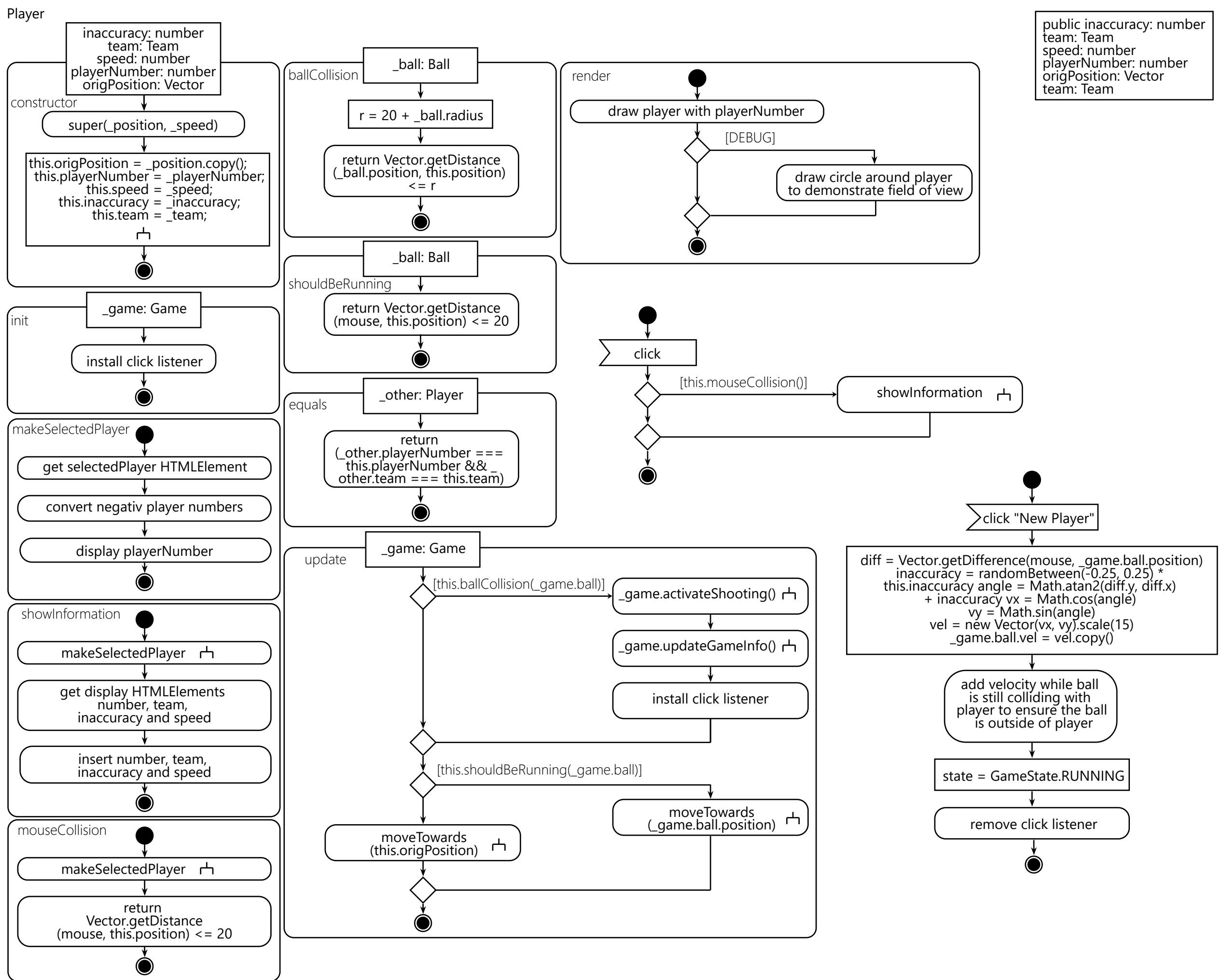


## Game 02









Spieler:

- 22 Stück
- Nummern - Fixieren; manuell?; Auswechslung? - Automatisch hochzählend
- Je 11 einer Farbe - ZUWEISEN
- Radius? - Feld abdecken - Skizze mit Radiuskreisen - Aufstellung 4:4:2? - Keine Aufstellung
- Individuelle Geschwindigkeit und Genauigkeit - random aus stats

Spiel:

- Bewegungen: Schießen, Laufen (zu Ball und zurück zu Position)
- Alles STOP wenn Ballbesitz
- Klicken und Schießen - Zielanzeige!
- Maus und Tastatur? - Spielerauswahl mit Pfeiltasten
- Ball wird langsamer - Video von Bienen wiederholen!
- Genauigkeit hängt von Entfernung ab?
- Ball ins Aus - Einwurf? - Gegner = Ballbesitz
- Tor??? - Torarea definieren um Tore schießen zu können - Wenn Tor Gegner in Ballbesitz

Einstellungen:

- HTMLFormElements recherchieren
- Genauigkeit definieren? - Wie bei Bergen der Blumenwiese? - max. und min. setzen, dann random
- Geschwindigkeit - Velocity, random between x - x
- Teamfarben - Vorschläge? - Simple FormElements "colorpicker"

Schiedsrichter:

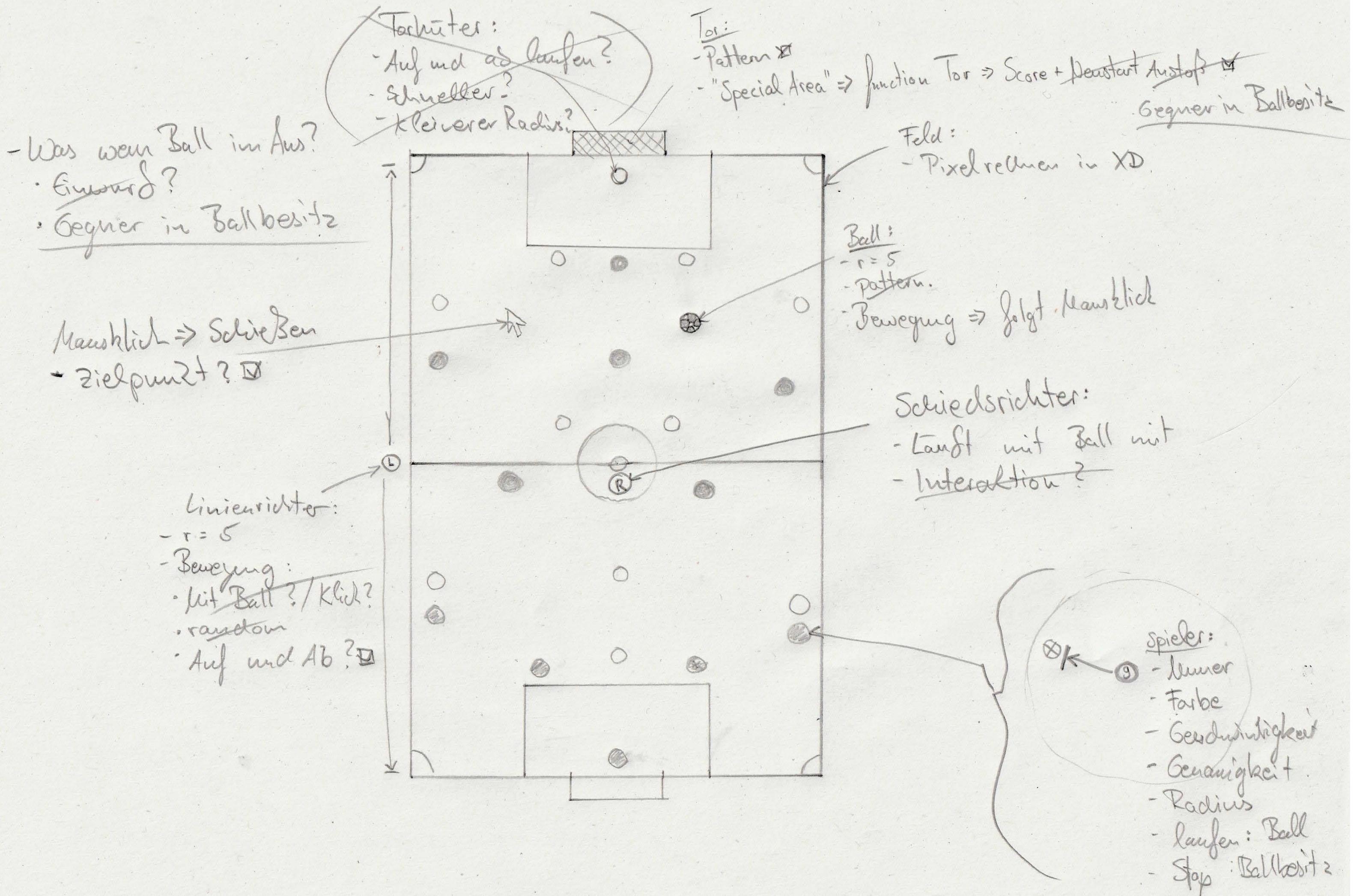
- Folgt Ball?
- Interaktion? NEIN
- In Array mit Spielern?
- Linienrichter: Bewegung überlegen?
- Schiedsrichter und Linienrichter als Subklassen oder Spieler als Subklassen

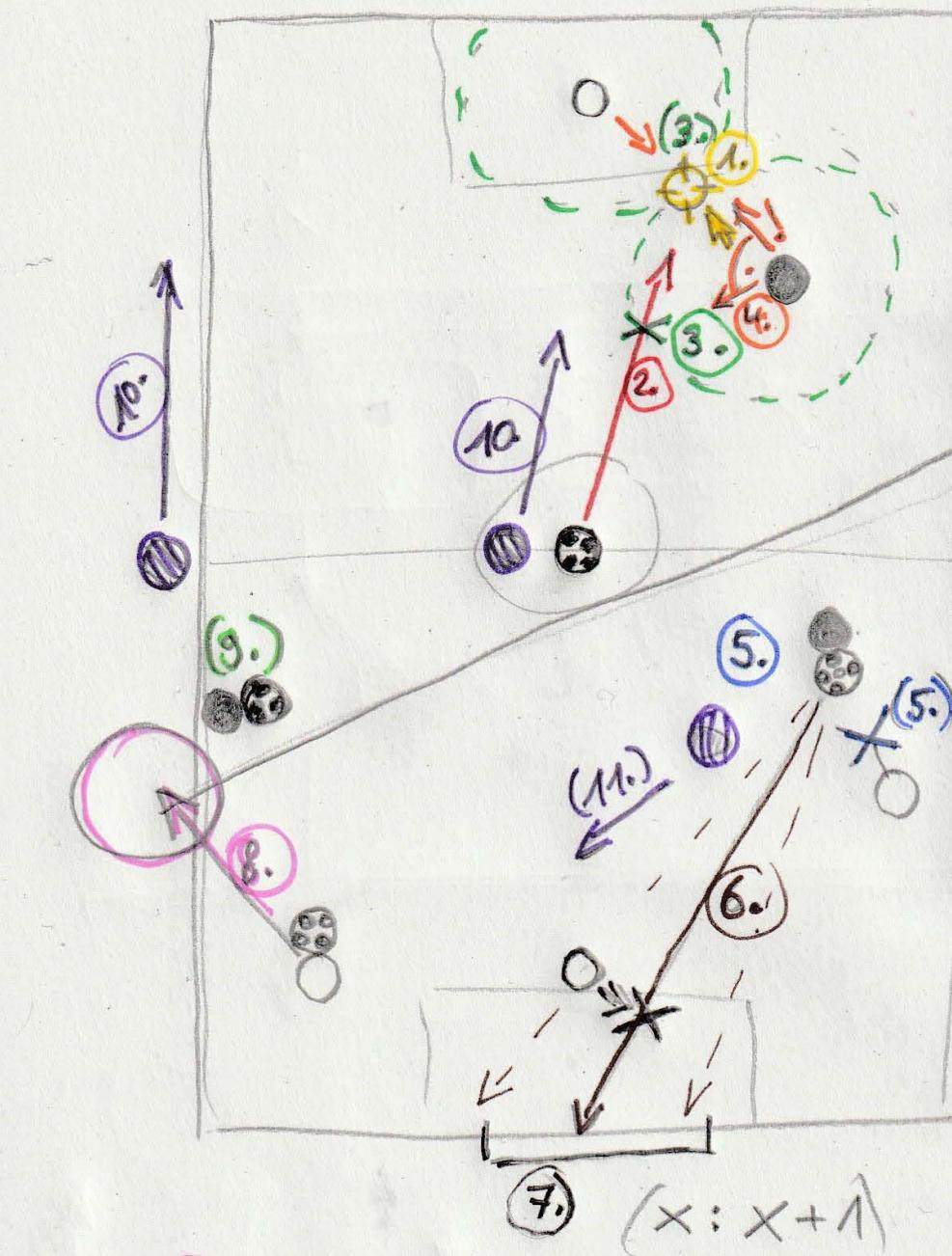
Anzeige:

- Score - von Memory raussuchen
- Welcher Spieler/Team in Ballbesitz - ID für Spielernummer
- Geschwindigkeit - random Wert des Spielers ausgeben und anzeigen lassen
- Genauigkeit das selbe

Auswechslungen:

- HTMLFormElements recherchieren
- Genauigkeit definieren? - Wie bei Bergen der Blumenwiese? - max. und min. setzen, dann random
- Geschwindigkeit - Velocity, random between x - x
- Teamfarben - Vorschläge? - Simple FormElements "colorpicker"





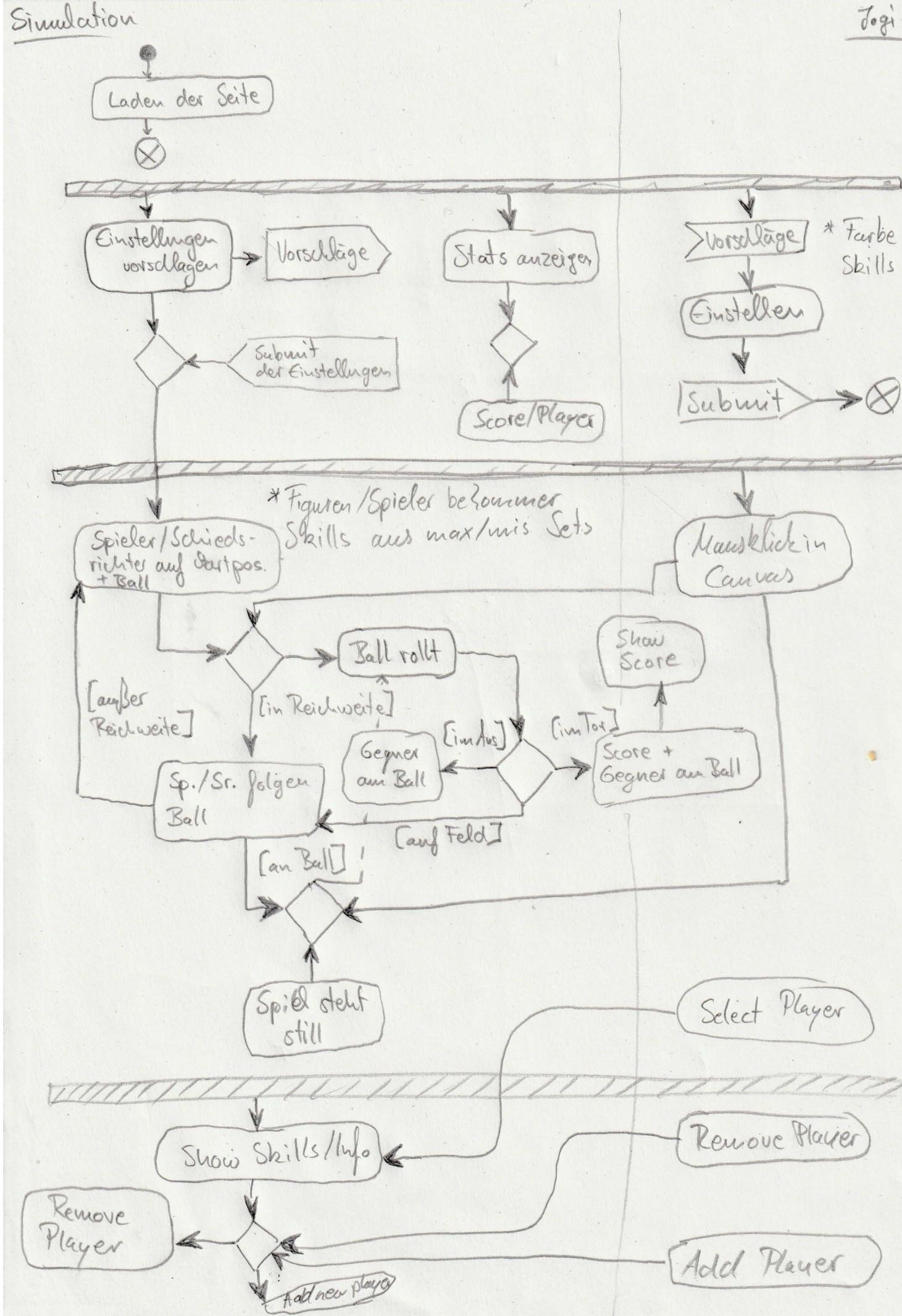
Bei Klick:

- ① Ziel verdeutlichen
- ② Ball in die Richtung  
! Genaugigkeit Spieler + Distanz
- ③ Sobald Spielerradius gestreift  
=> ④ Spieler zu Ball  
!!! Winkel folgen!!!
- ⑤ Spieler erreicht Ball => alles Stopf!
- ⑥ Neuer Schuss ! Genaugkeit!
- ⑦ Tor ja/nein
  - ↳ nein => nächster Spieler läuft
  - ↳ ja <sup>ran</sup> => Score + Anstoß  
(Torjubel?)

- ⑧ Ball geht ins Aus => Anderes Team bekommt Ball  
an Position des Aus (9.) (Pfeiff?)

Schiedsrichter

- ⑩ Die Schiedsrichter folgen der Ballrichtung; Linienrichter  
statisch => Feldrichter flexibel? (11.)

SimulationJogi

# EIA 2 - Endabgabe "Fußball-Spiel"

Was braucht was?



- Linienrichter:

- Bewegung entlang  $x=0$ ? /  
 $x = \text{max}$ ?
- engl. linesman

- Spieler:

- ccc2. "Körper"
- Bewegung zum Ball
- Radius???

- Geschwindigkeit

- Genauigkeit

- Ballbesitz (ja/nein) - Fußweg zu

- Teamfarbe

- Nummer

- Schussstärke?

Ausgangsposition  
- Stellungslinien!

Schiedsrichter:

- engl. referee
- Bewegung mit aber nicht zu Ball

Woher hat Schiri

Geschwindigkeit

Ball:

- Klickbefehl folgen
- Geschwindigkeit  $\rightarrow$  abnehmend
- Richtung je nach Genauigkeit

Settings:

speed (set Max./set Min)  
Accuracy (" ")

\* + Score

+ Skills

+ Auswechsln?

# EIA2\_Endabgabe (sortiert)

