

Abschlussarbeit S21

Anwendung:

- für PC -> wegen Maus- und Tastatur-Bedienung

Erlebnis:

- Glaubhafte Simulation eines kompetitiven Fußball-Spiels, die Experten und Leihen weiterhelfen soll
- für das Verständnis eines Teams und dessen Leitung (Taktiken, ...)

Fußball-Simulator:

- ein Fußballfeld
 - 22 Spieler
 - 2 Teams

Spieler:

- Wahrnehmungsfeld 30m (um die aktuelle Position)
 - > ist der Ball im Wahrnehmungsfeld: Spieler rennen in individueller Sprintgeschwindigkeit, gleichmäßig zum Ball
- Decken in Startaufstellung das ganze Spielfeld ab

Spieler mit Ball:

- sobald ein Spieler den Ball besitzt, pausiert die Simulation
 - > nach dem Pass, sobald der Ball rollt, geht das Spiel weiter
- klick auf anderen Spieler, für einen Pass
- klick auf Tor, für Tor-Schuss

Pass/Schuss:

- jeder Spieler hat unterschiedliche Stärke und Präzision

Ball:

- fängt schnell an, wird nach dem Rollen (basierend auf der Schussstärke) langsamer

Schiedsrichter:

- verfolgt den Ball, hält aber Abstand

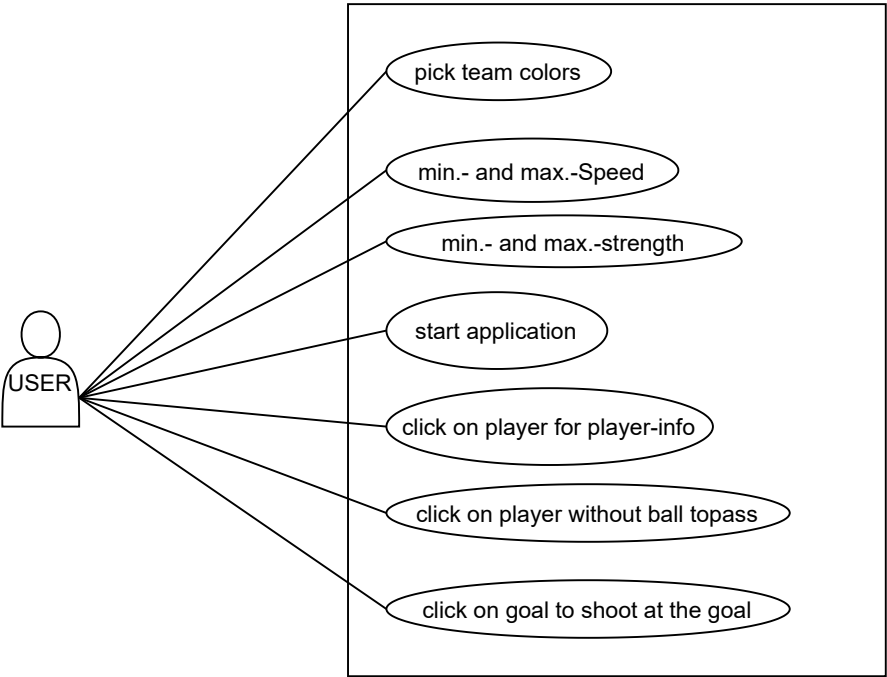
Linienrichter:

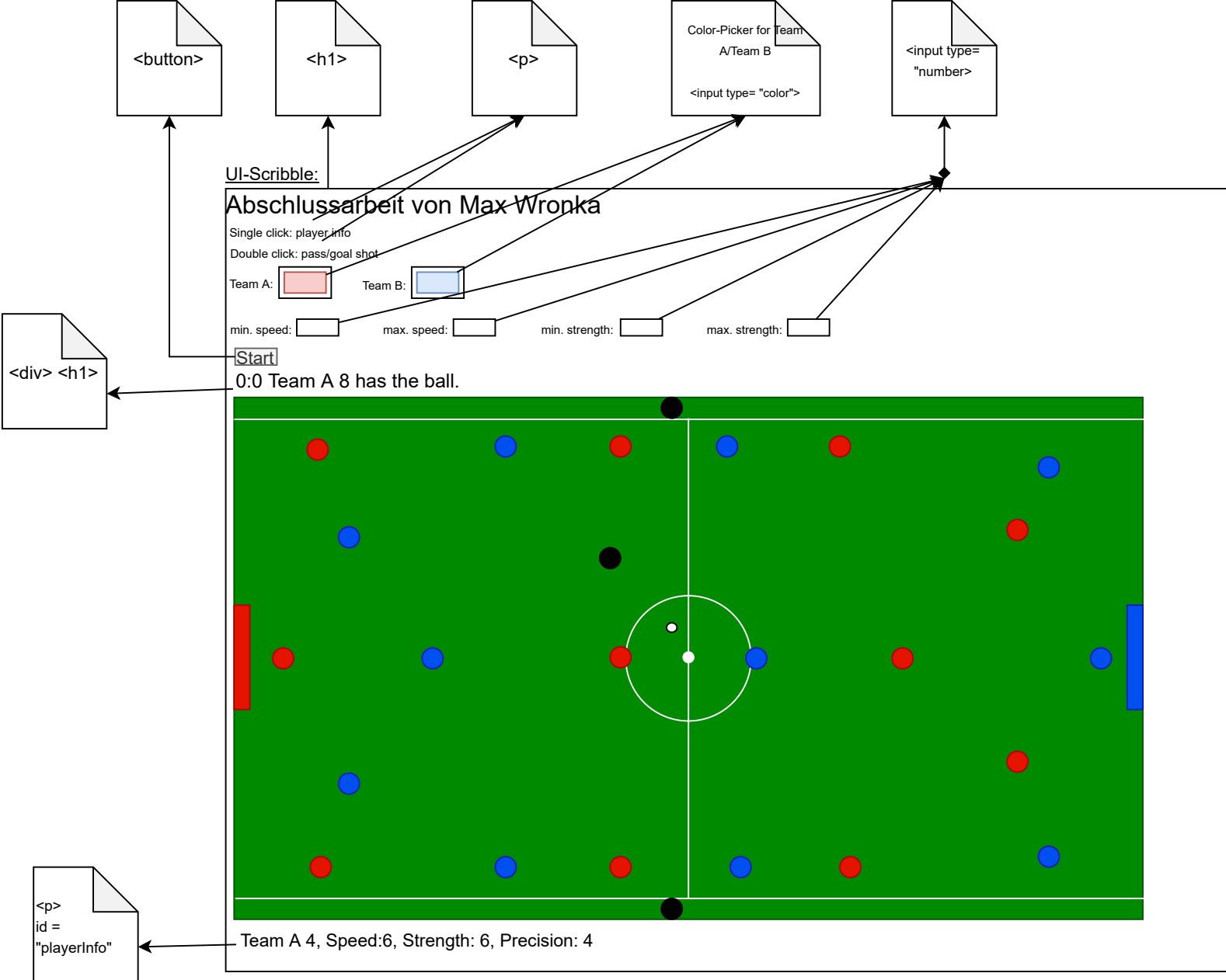
- verfolgen den Ball, auf der X-Achse

HUD:

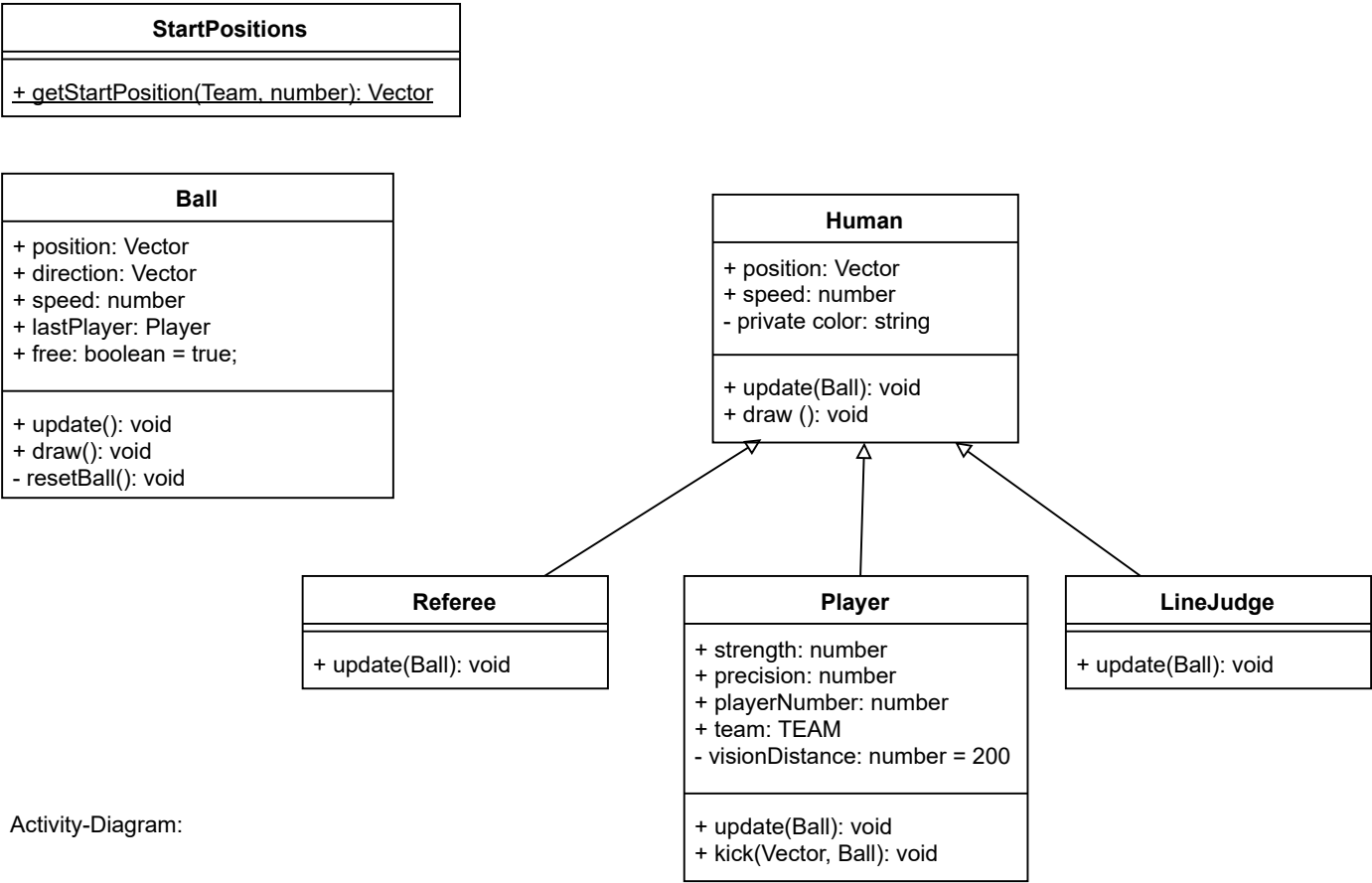
- Spieler (Spieler am Ball wird permanent angezeigt)
- Team
- Trikotnummer
- min.- und max.-Werte der Präzision und Geschwindigkeit verändern
- Trikotfarbe der Spieler bestimmen
- Spielstand

Use-Case-Diagramm:

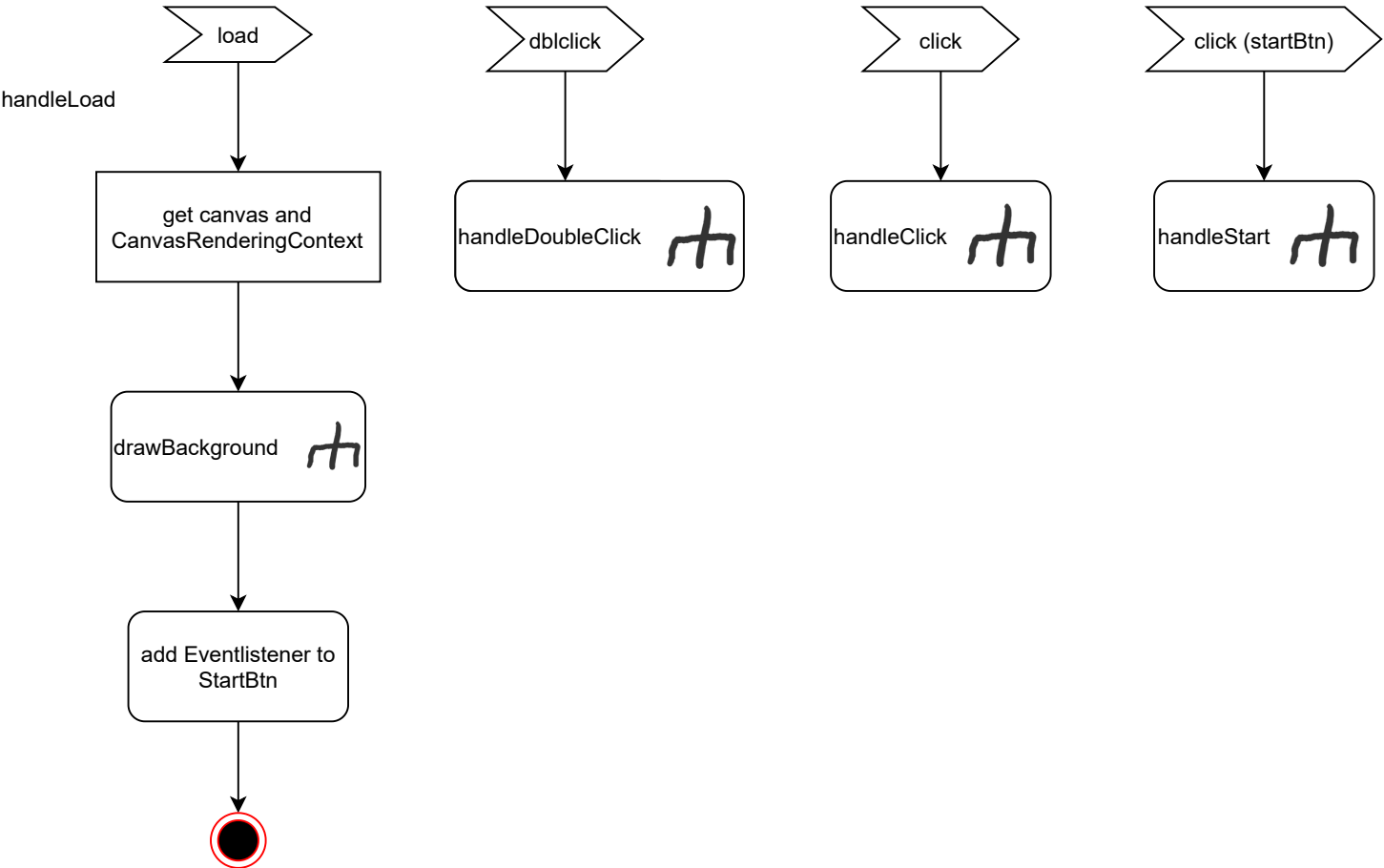


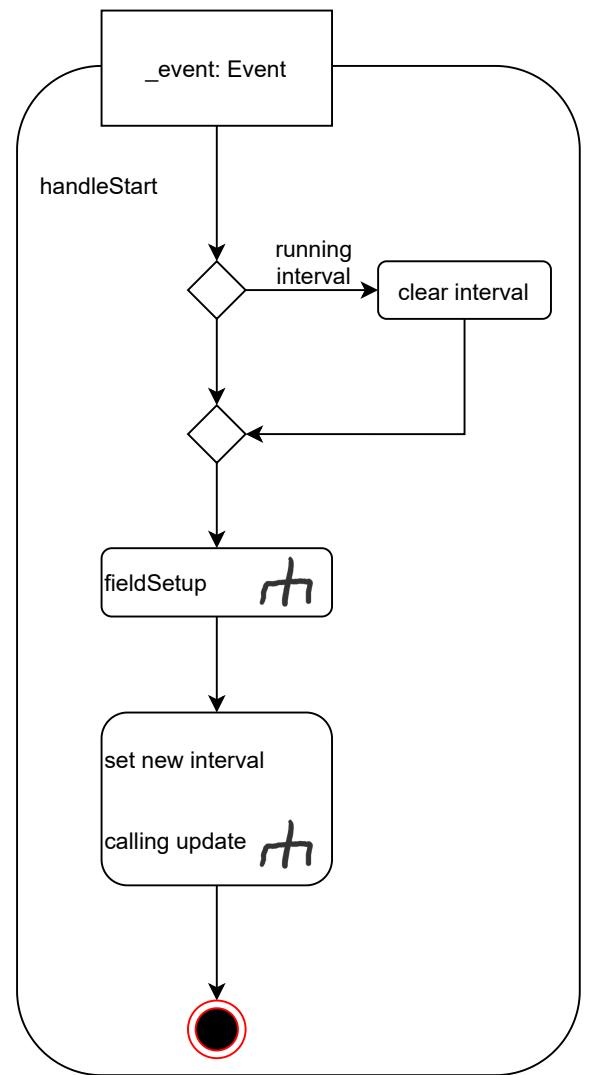
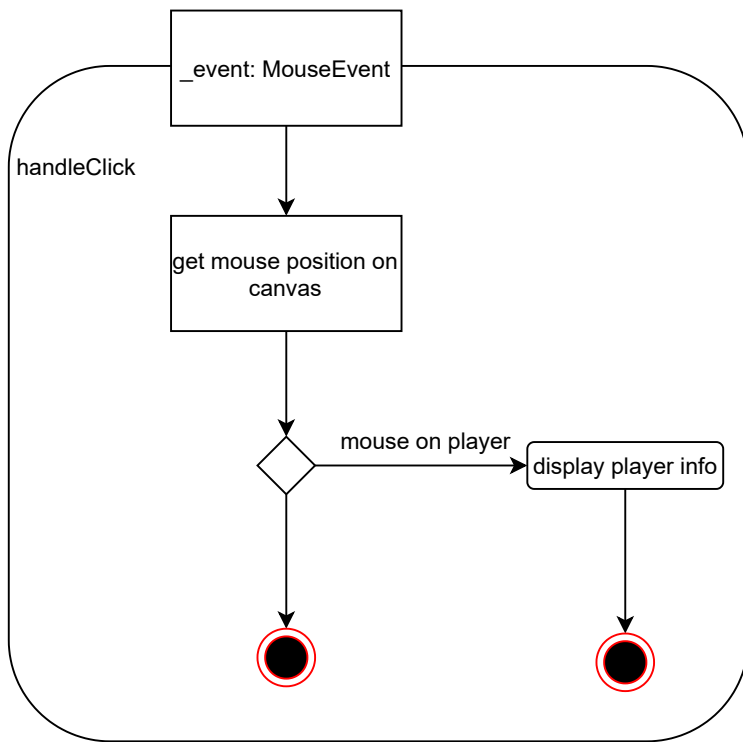
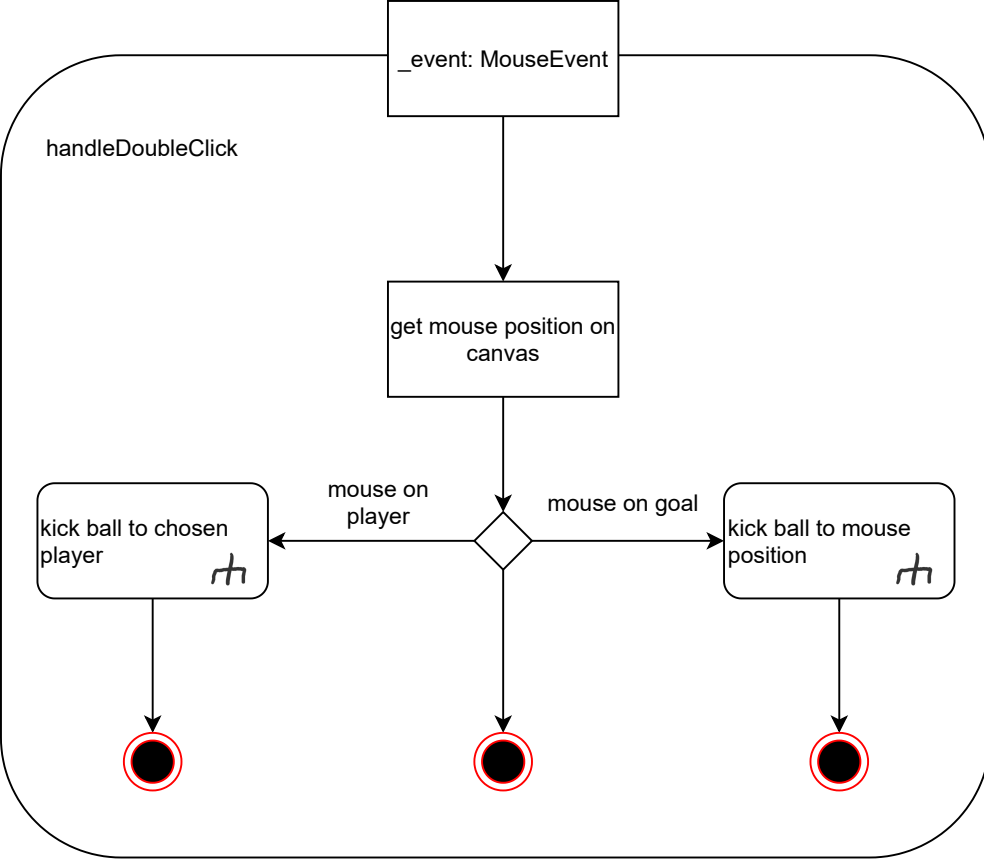


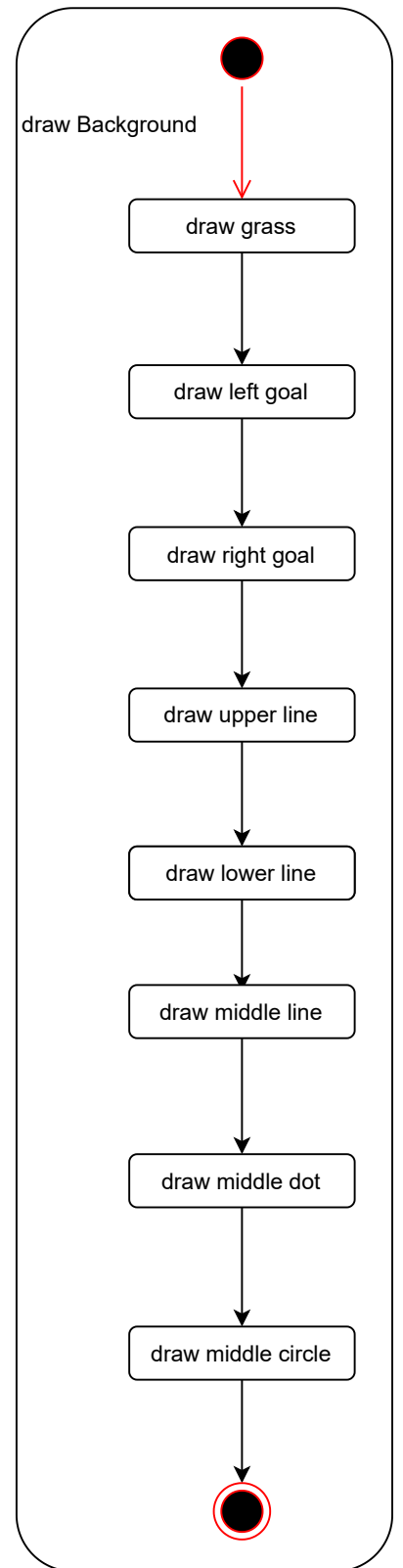
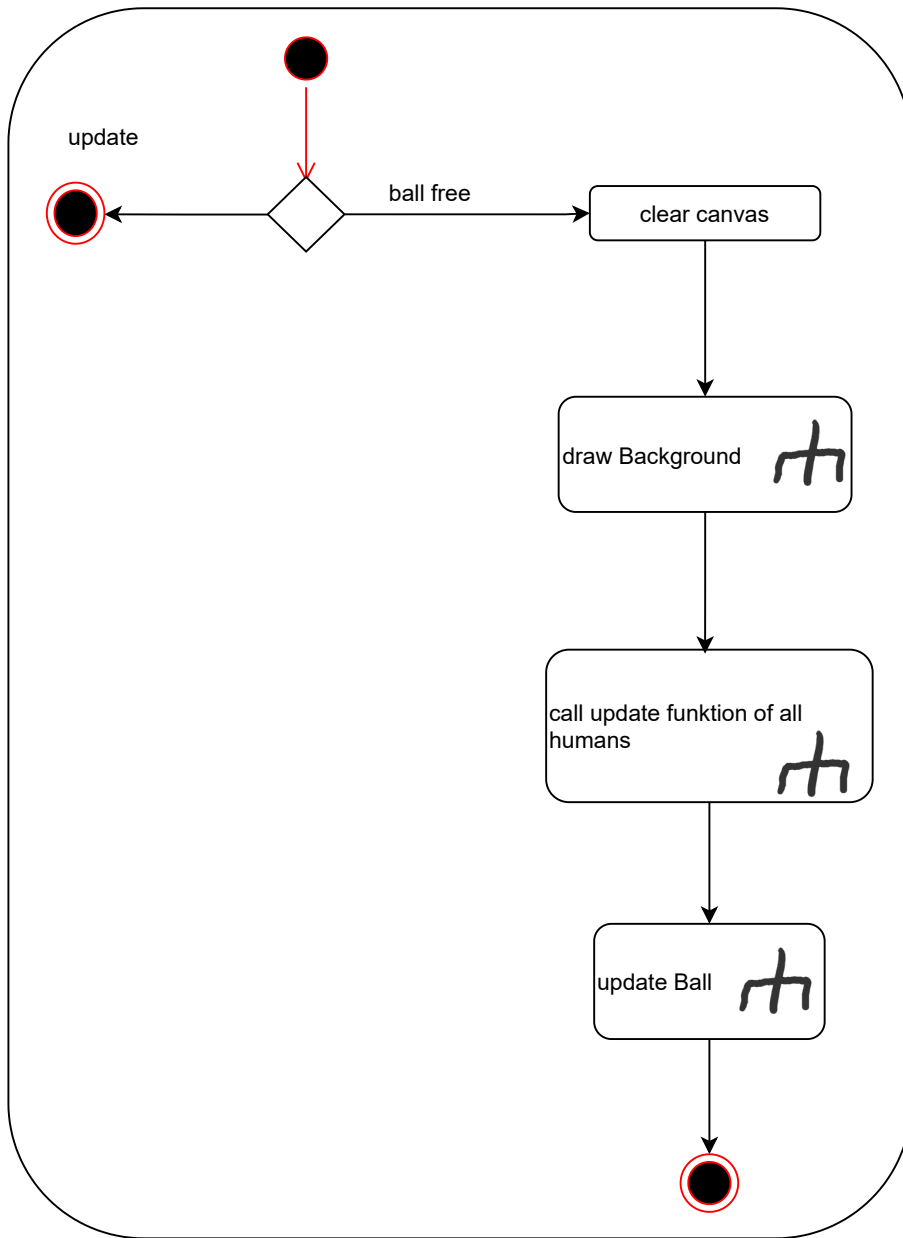
Class-Diagram:

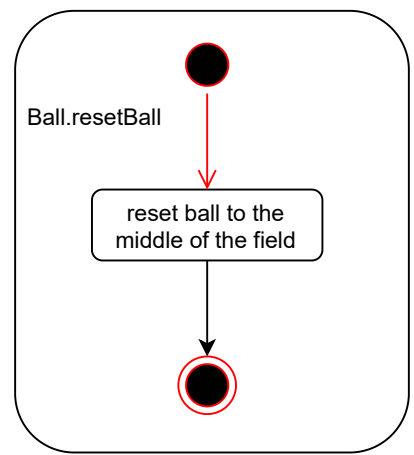
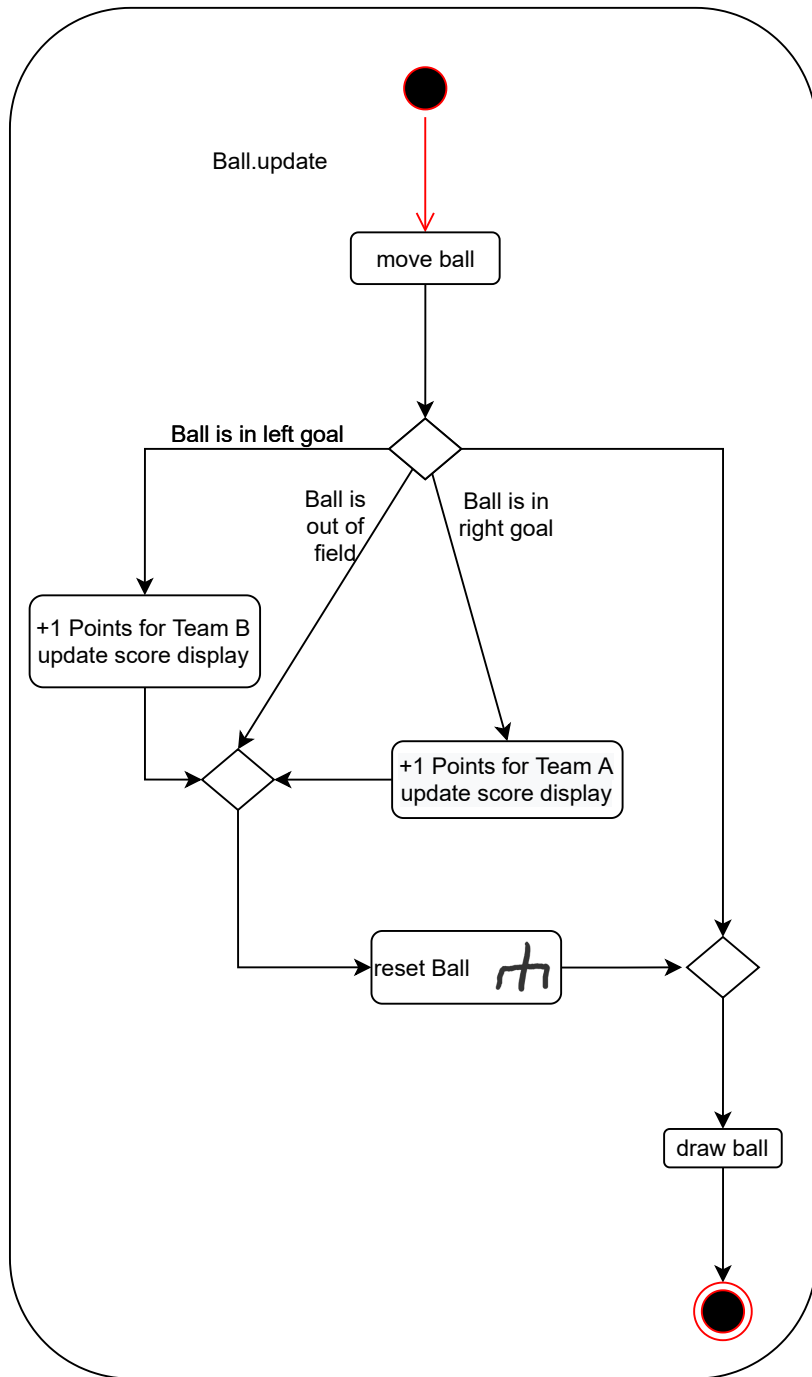


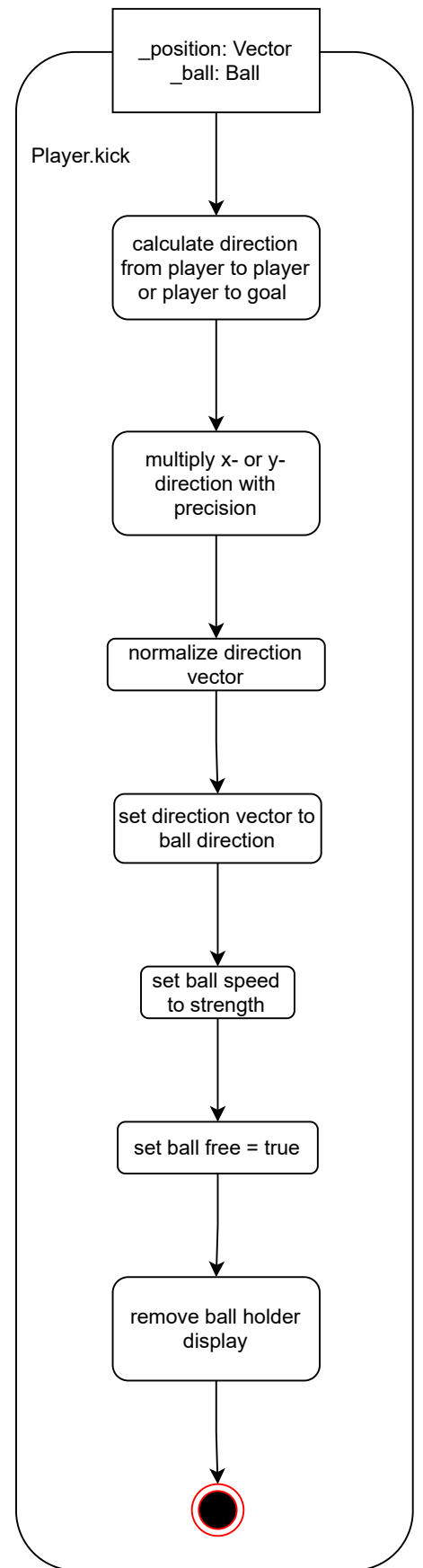
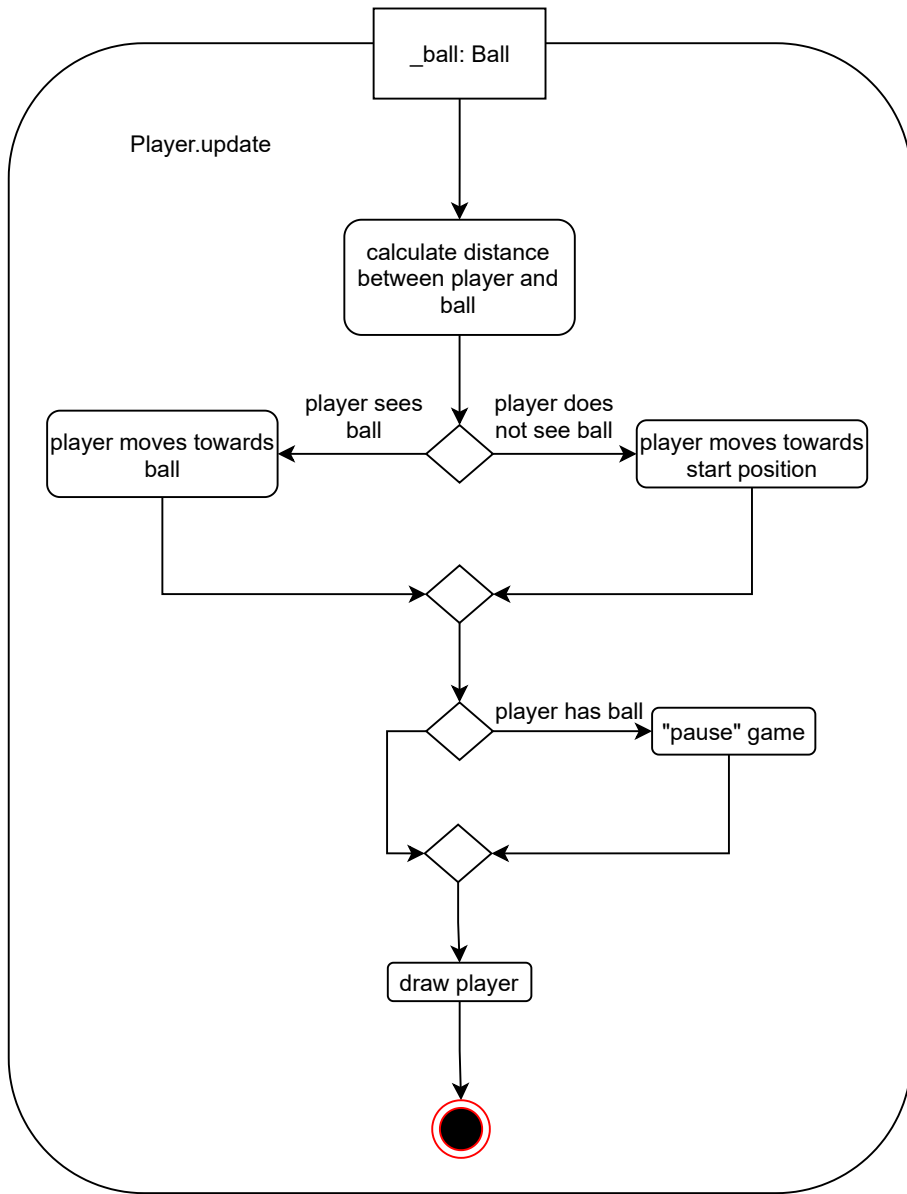
Activity-Diagram:

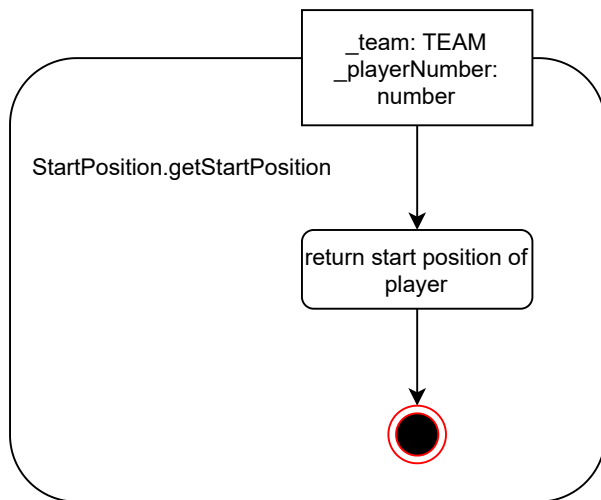
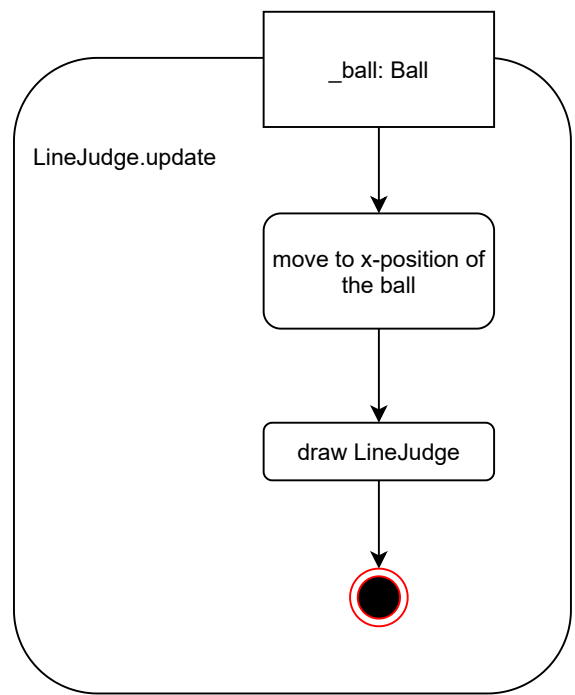
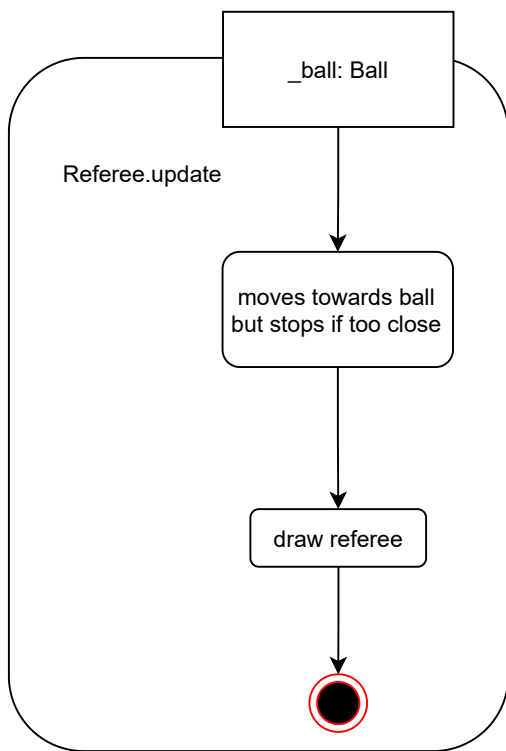












fieldSetup

