

Anleitung für die Interaktion mit der Anwendung

Die Anwendung beginnt mit einer kurzen Spielanleitung und einem Formular.

In dem Formular können die **Werte für die Teams bestimmt** werden, wie z.B. die Trikotfarbe, die Minimal- und Maximalgeschwindigkeit, und die Minimal- und Maximalpräzision jeweils einzeln für beide Teams.

Mit einem **Klick auf den „Start“ Button** oder dem **Drücken der Enter-Taste** startet die Simulation und somit auch das Spiel.

Das Formular wird verarbeitet und den Spielern der Teams werden individuelle Geschwindigkeits- und Präzisionswerte eingeteilt, die sich im Bereich der ausgewählten Minimal- und Maximalwerte befinden.

Auf der linken Seite neben dem Feld sieht der User den aktuellen Punktestand und welcher Spieler gerade in Ballbesitz ist. Auf der rechten Seite werden der ausgewählte Spieler und seine Informationen angezeigt. Hier kann außerdem der Spieler gewechselt werden. In der Mitte befindet sich das Spielfeld mit allen Spielern, dem Schiedsrichter und den Linienrichtern.

Mit einem **Klick auf einen Spieler** kann man sich dessen Informationen anzeigen lassen und mit einem **Klick auf den „Switch Player“ Button** wird der Spieler ausgewechselt mit einem neuen Spieler, der andere Werte hat.

Wenn ein Spieler den Ball erreicht, kann der User mit einem **Doppelklick auf das Feld** bestimmen, wohin der Ball geschossen werden soll. Je höher die Entfernung zwischen dem Spieler und dem Ziel liegt, desto eher geht der Ball daneben.

Instructions for interaction with the application

The application starts with a short game instruction and a form.

In the form the user can **determine the values** for the teams, e.g. the shirt colour, the minimum and maximum speed, and the minimum and maximum precision separately for each team.

With a **click on the “Start” button** or with **pressing the Enter key** the simulation and thus also the game will start.

The form will be processed and give each player individual speed and precision values, which are in the range of the previously selected minimum and maximum values.

On the left side the user can see the score and who is currently in possession of the ball. On the right side the user can see the selected player and their information. The player can also be changed here. In the middle is the pitch with all players, the referee and the linesman.

With a **click on a player** their information will be shown on the right and with a **click on the “Switch” button** the player will be switched with a new one who has different stats.

When a player reaches the ball, the user can choose where to shoot the ball with a double-click on the field. The greater the distance between the player and the target, the more likely the ball will miss.