

## **EIA2 ENDABGABE**

### **Anleitung Fußballsimulator 2021**

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.

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 angepfiffen.

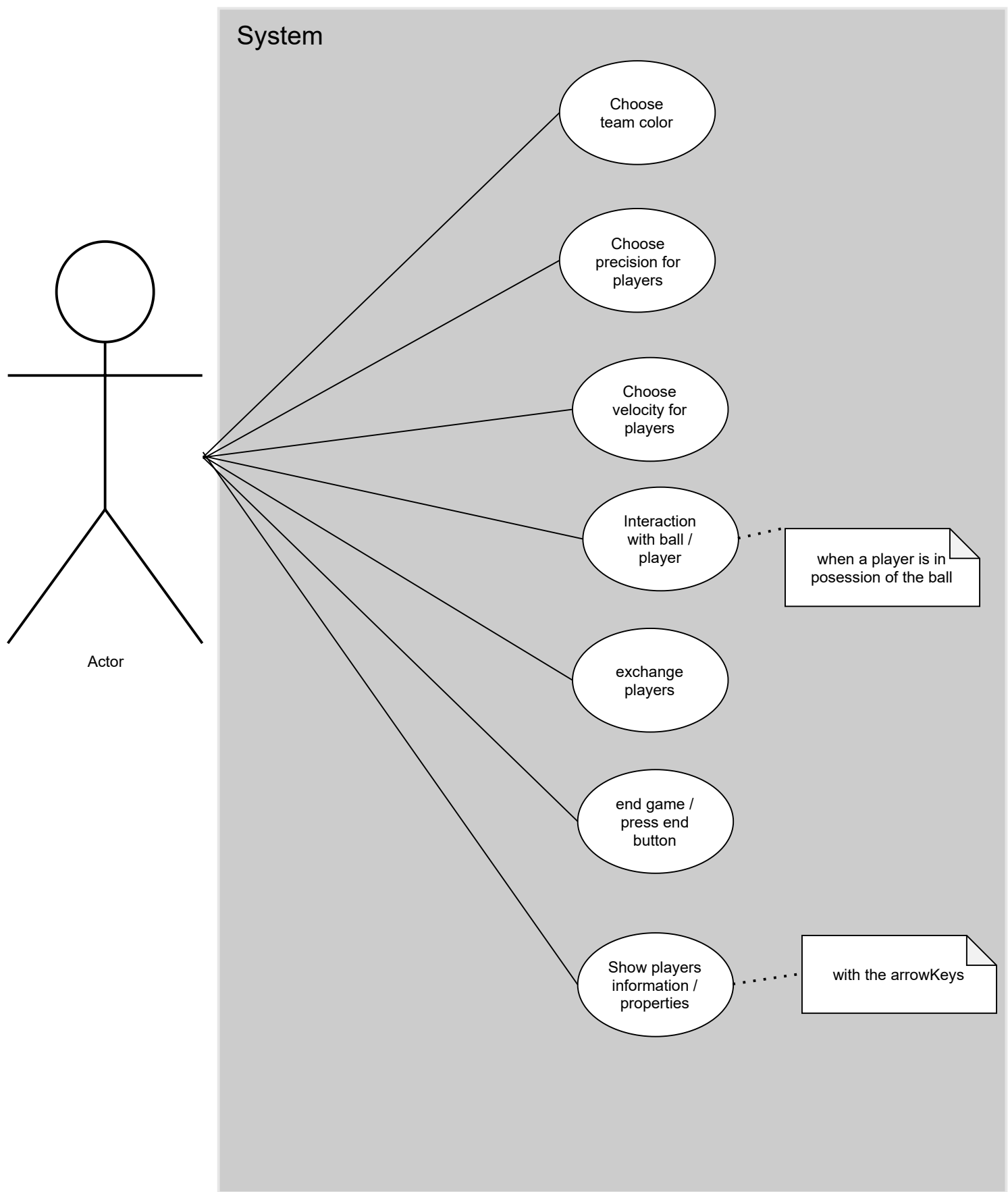
Links in den Spieleinstellungen kann man allgemeine Änderungen vornehmen. Mit Höchst- und Minimalgeschwindigkeit werden die Bewegungen der Spieler erhöht bzw. gesenkt. Hierbei muss schlicht der Balken nach links für geringer und rechts für höher geschoben werden. Gleiches gilt für die Präzision der Spieler bei Höchst- und Mindestpräzision. 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. Mit der Rechts- oder Linkstaste des Keyboards kann ein Spieler, der sich auf dem Spielfeld befindet, ausgewählt werden. Unter „Auswechseln“ kann man einen der Spieler im Dropdown-Menü anklicken, dessen Attribute anschauen und vergleichen. Mit dem Knopf „Auswechseln“ kann man die Auswechslung dann durchführen.

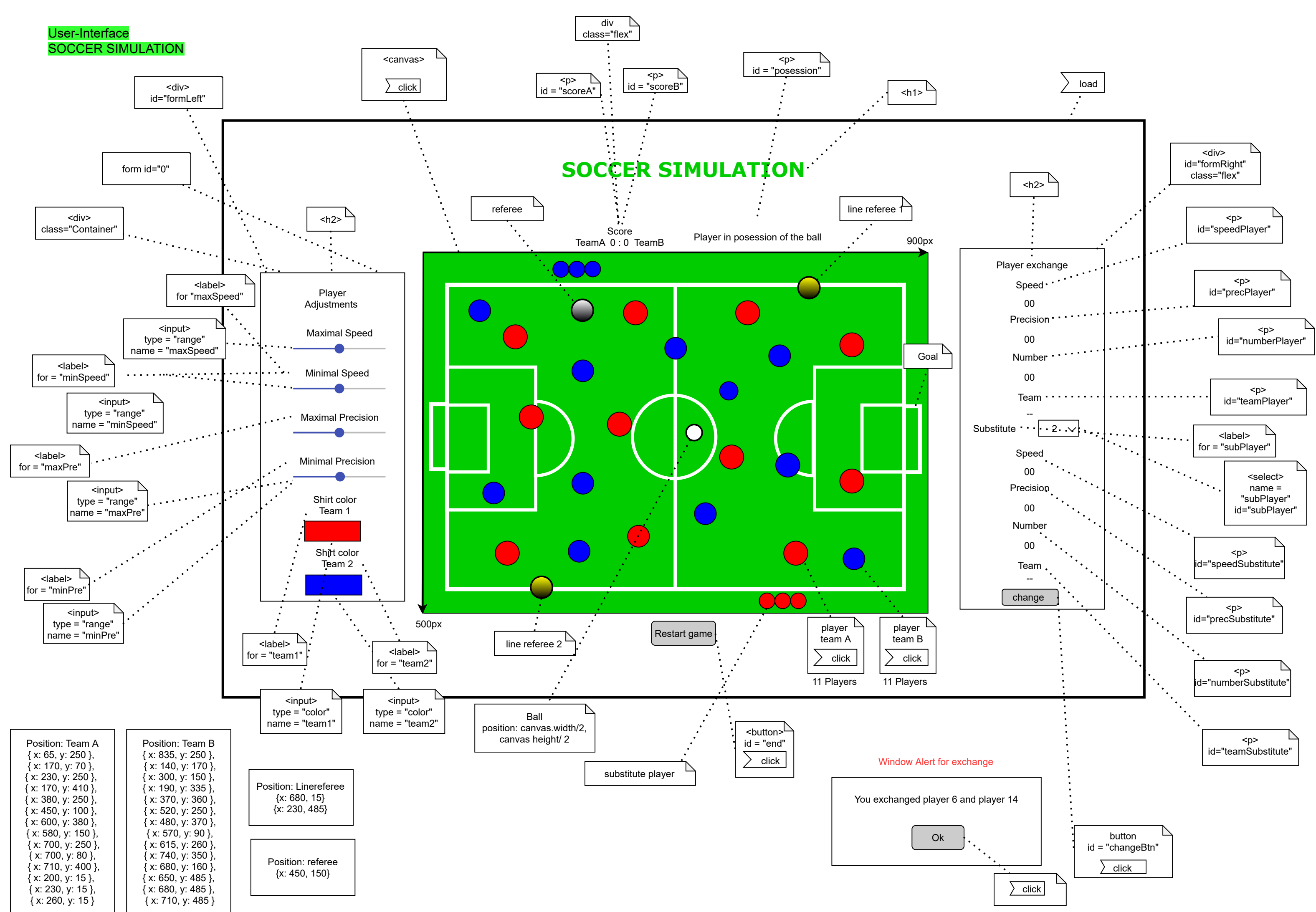
Möchte man das Spiel neu starten, drückt man auf den Knopf „Anpfiff!“ oberhalb des Scoreboards.

*Der Code sowie das gesamte Konzept wurde gemeinsam mit Huu Thien Phan Ngoc, Christina Däschner, Mariia Kolkutova und Mona Kabelka erstellt.*

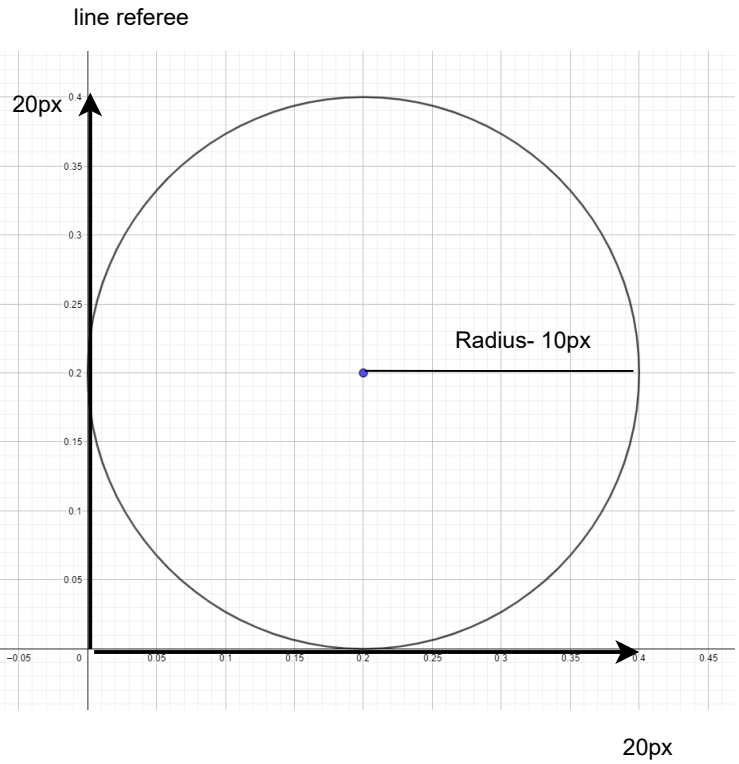
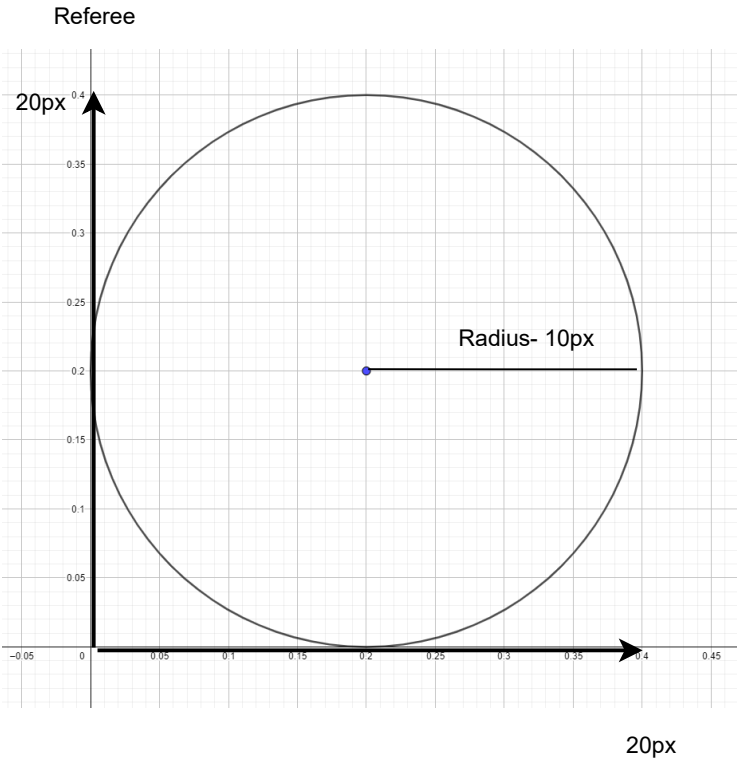
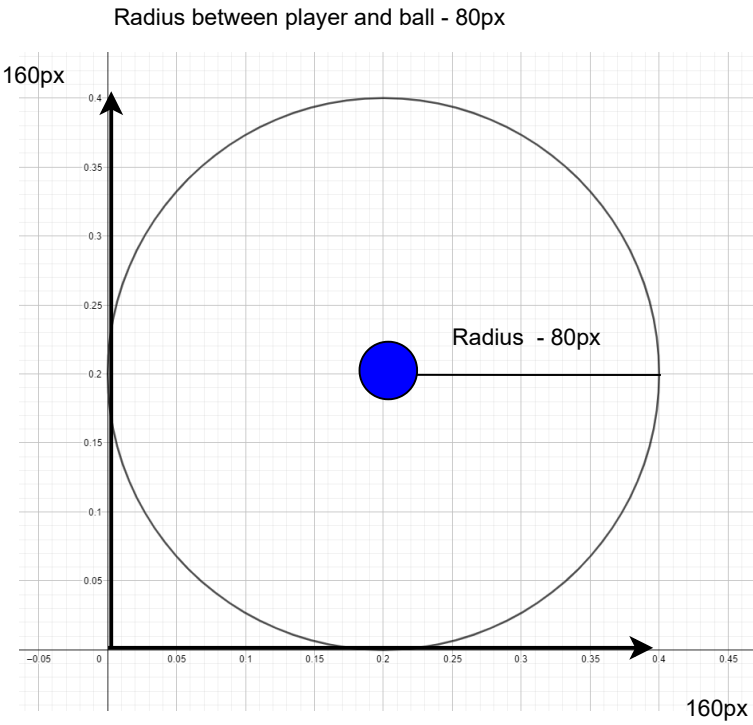
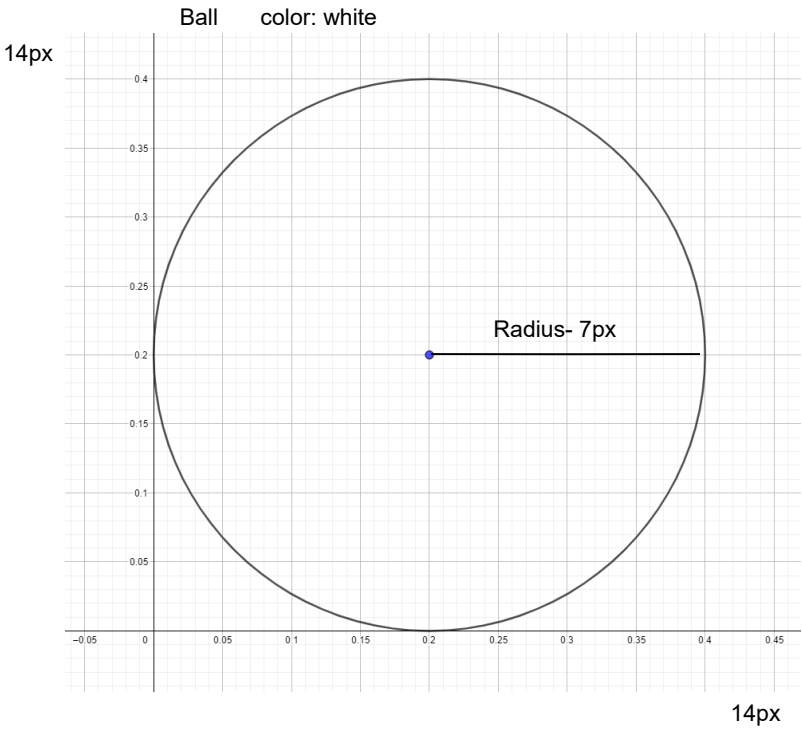
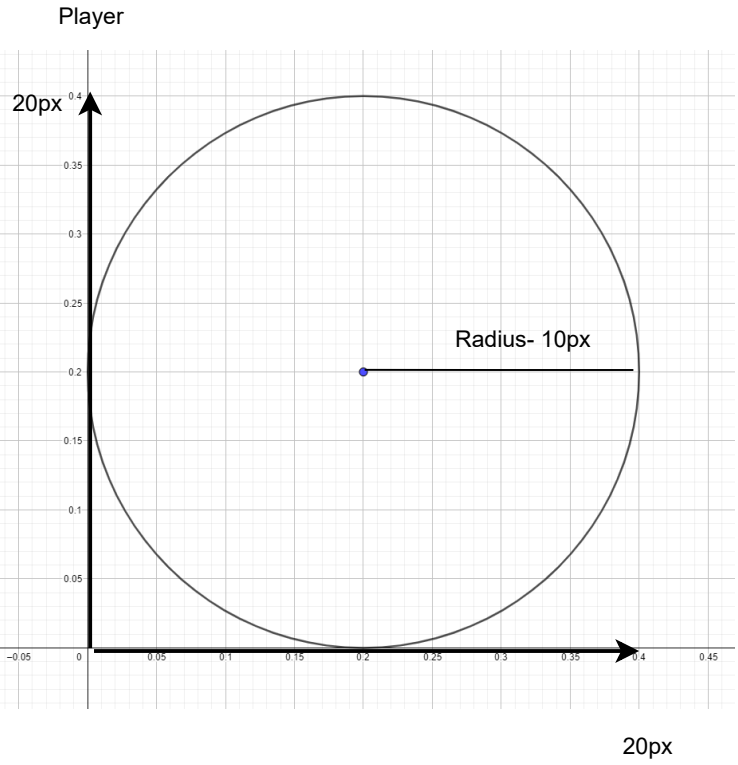
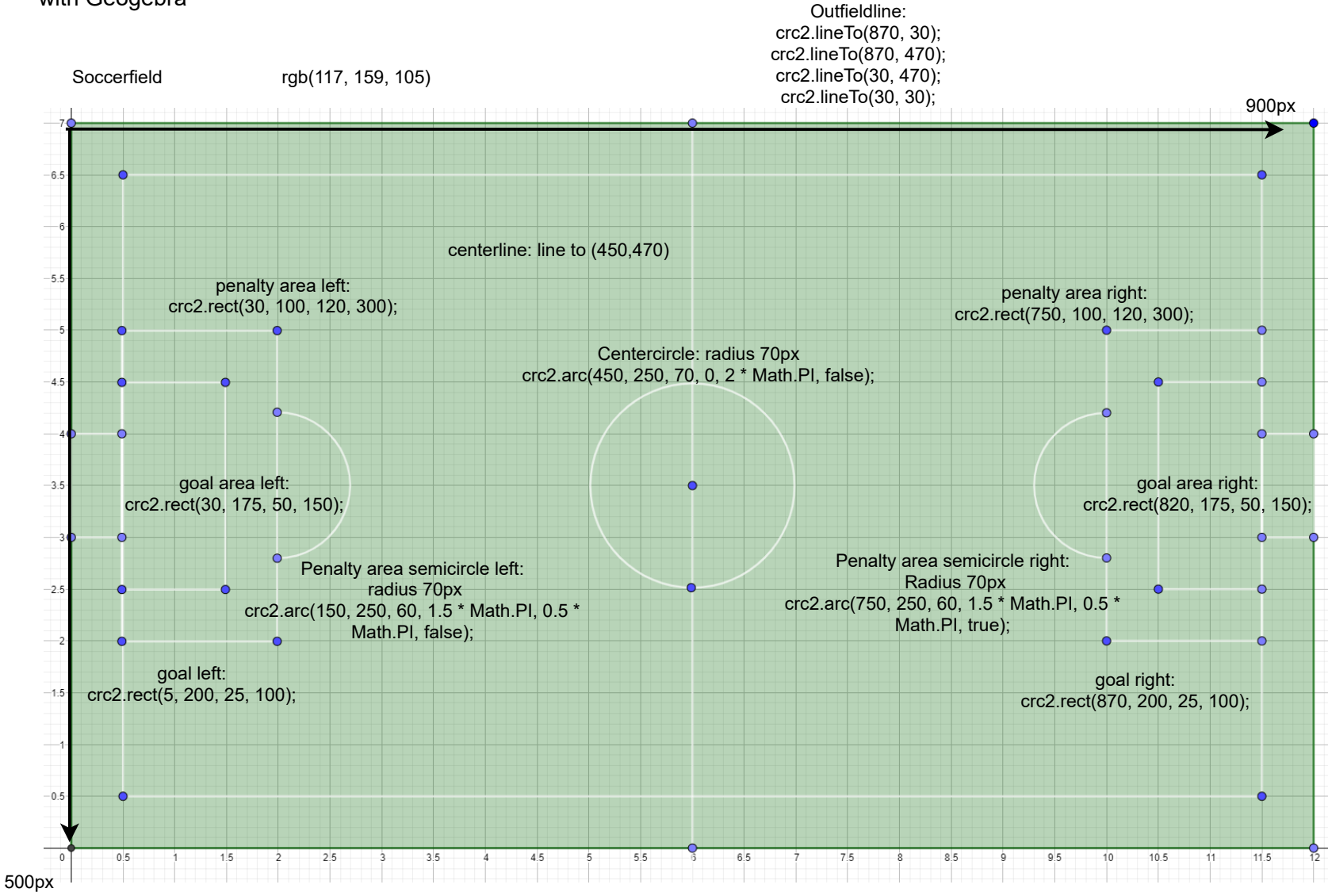
# Soccer Simulation: Use-Case-Diagram



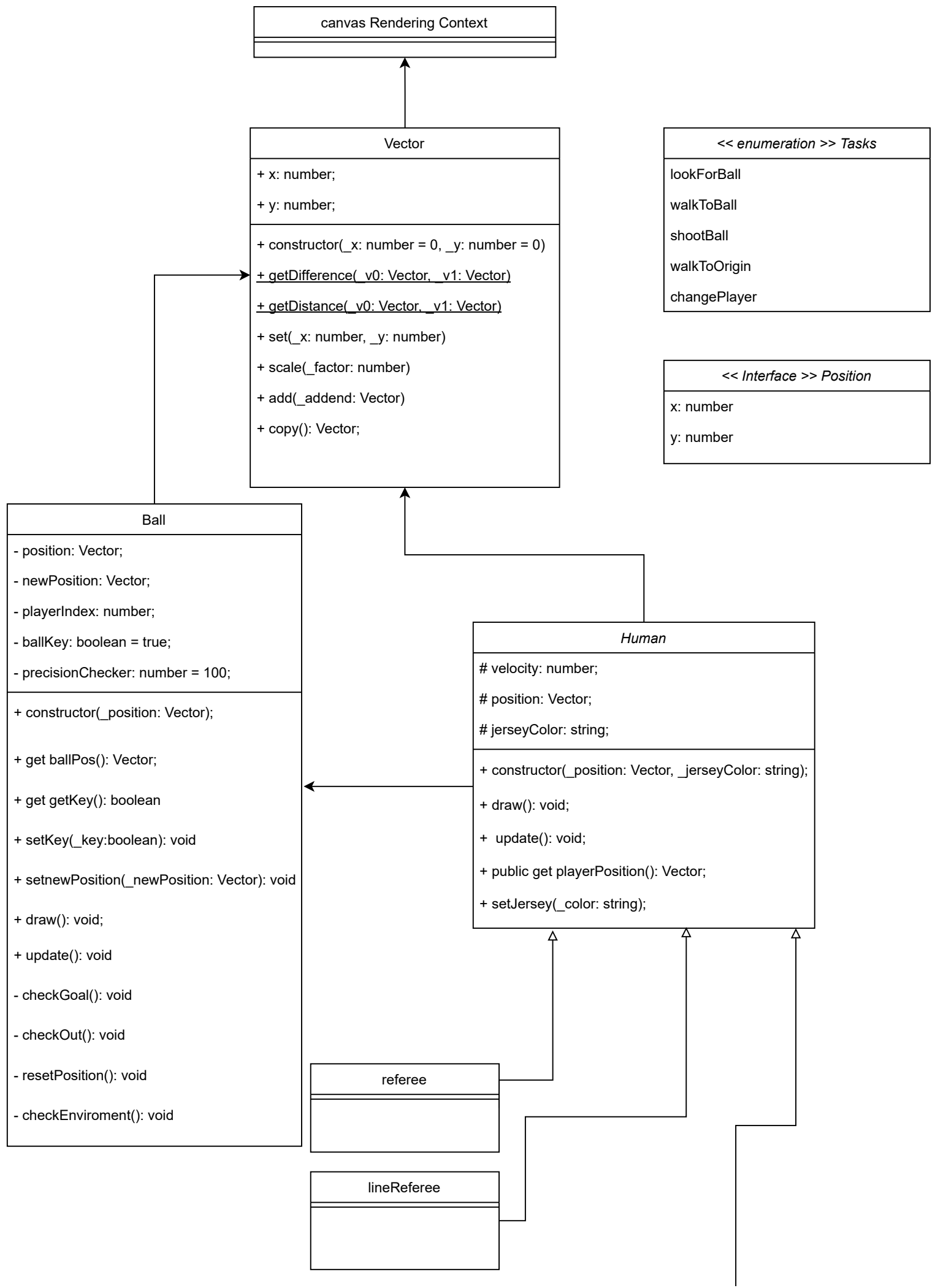
# User-Interface SOCCER SIMULATION



Measurements  
with Geogebra



## Klassendiagramm- Ball



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>

# Activity-Diagram: main



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



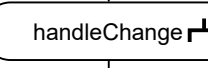
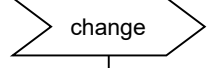
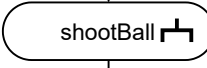
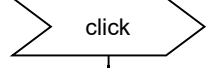
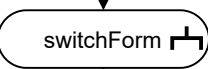
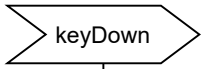
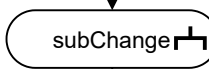
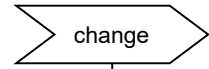
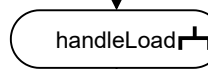
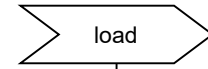
```
export enum Task{};  
let imageData: ImageData;
```



```
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;
```

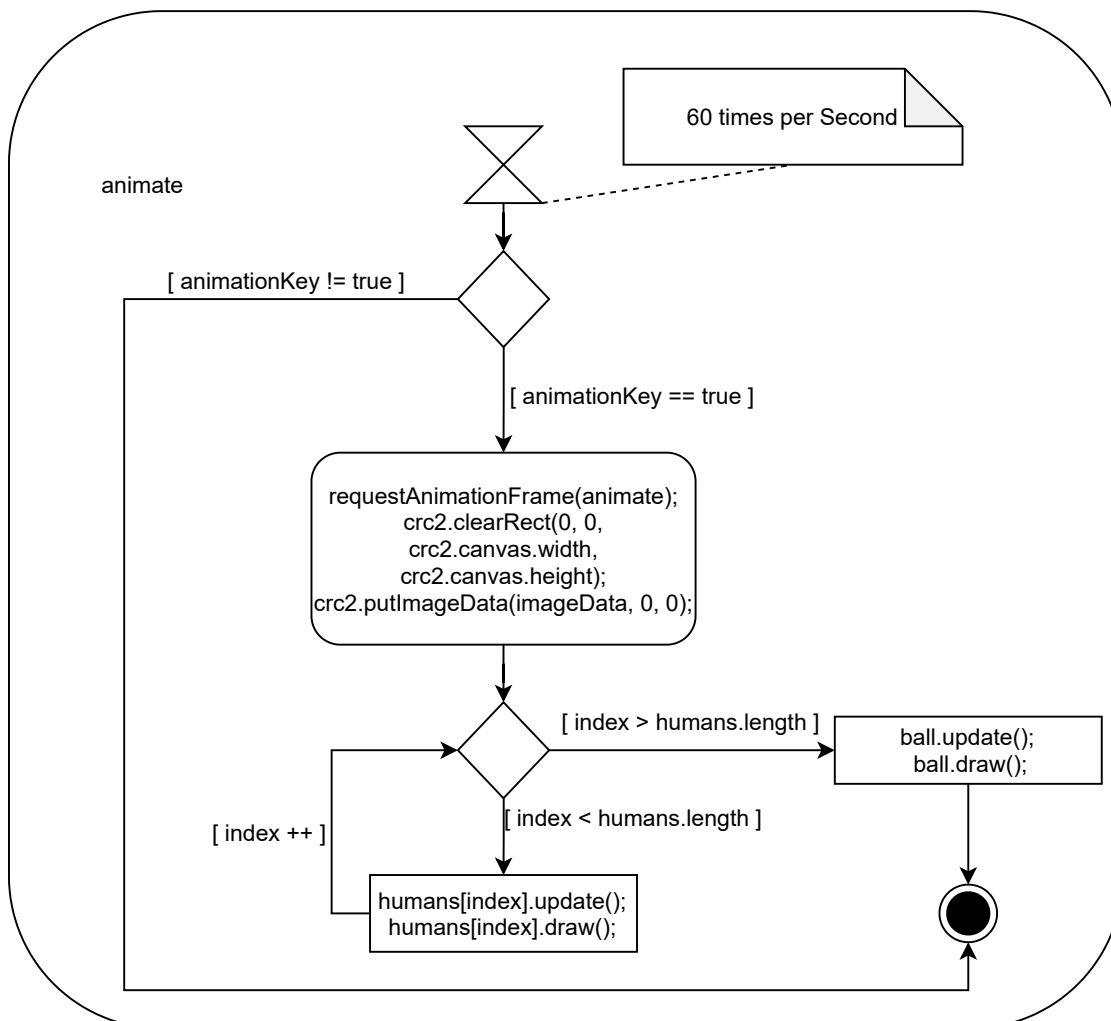
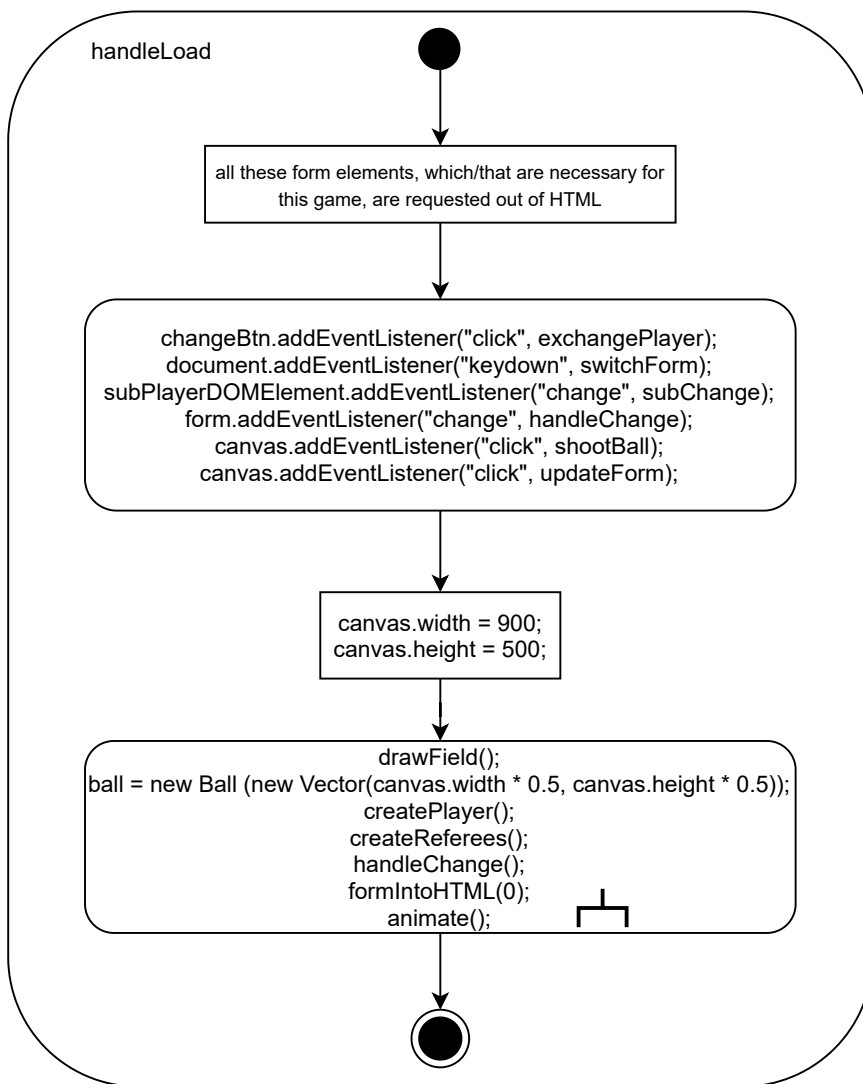


createReferees



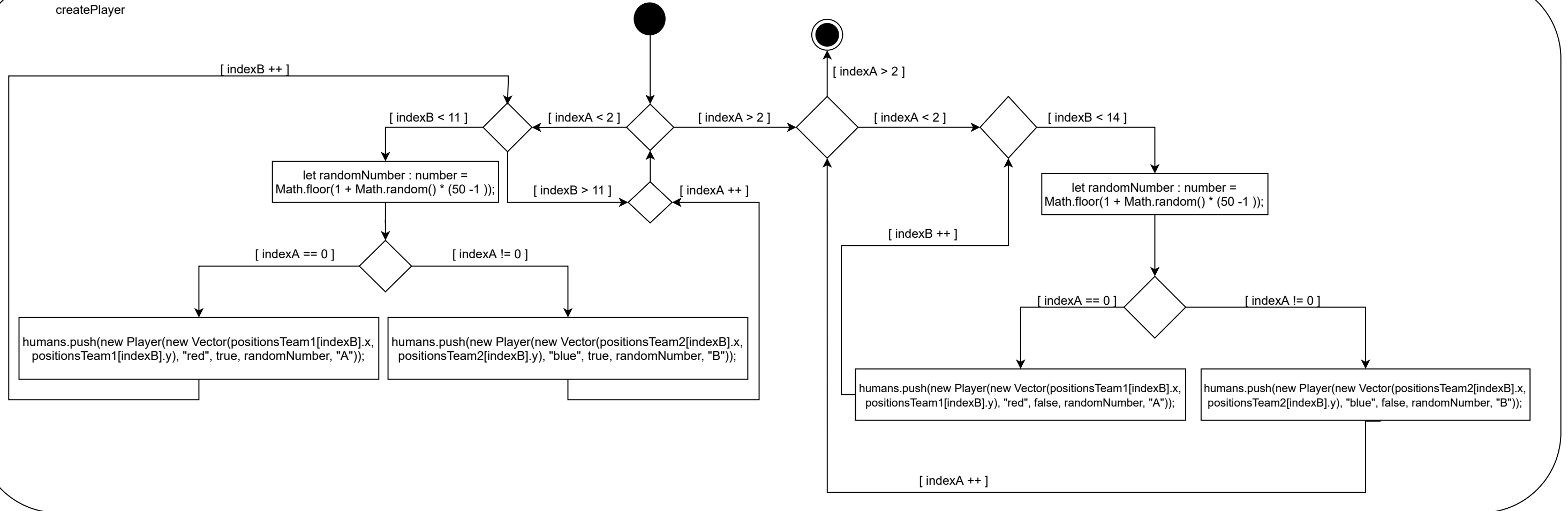
```
players.push(new Referee(new Vector(450, 150), "white"));  
players.push(new Linereferee(new Vector(680, 15), "pink"));  
players.push(new Linereferee(new Vector(230, 485), "pink"));
```

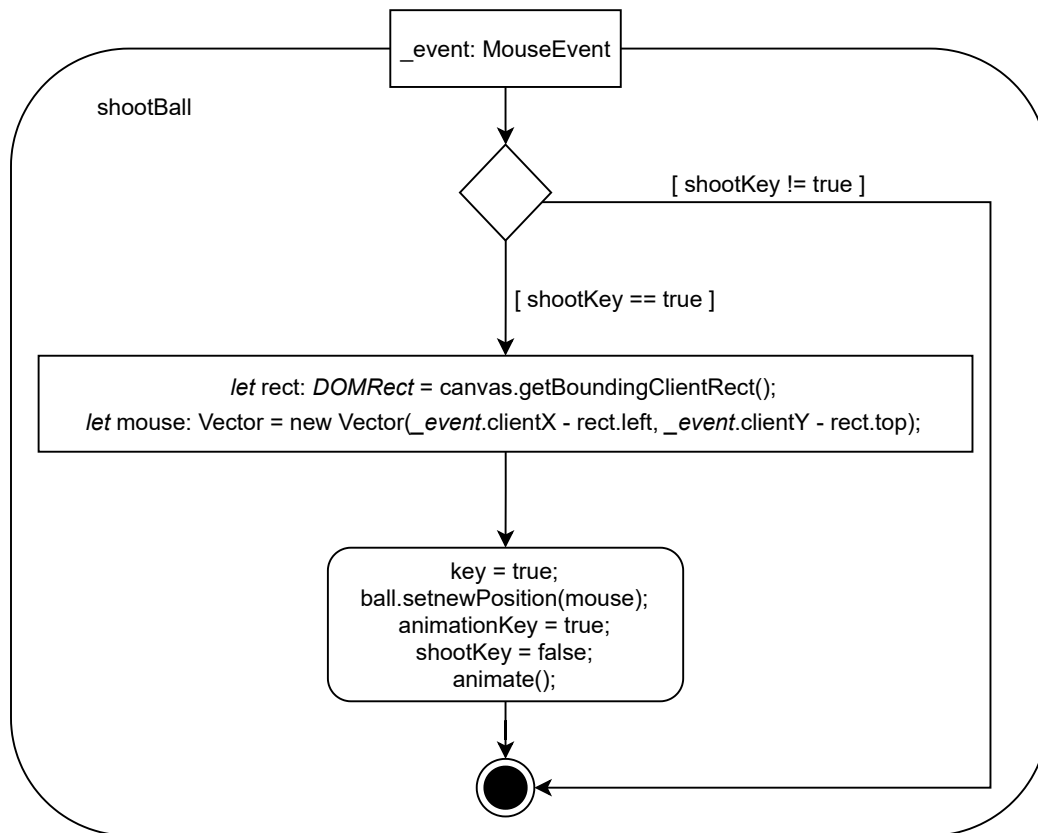




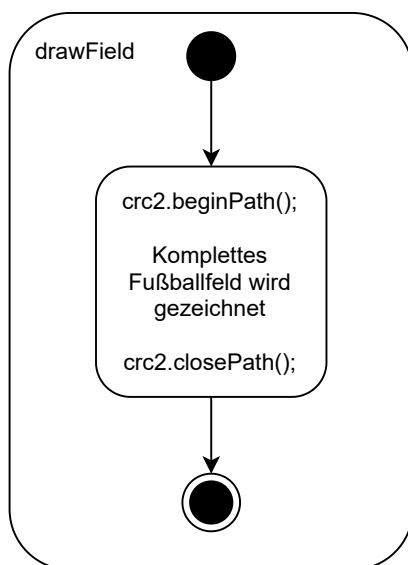


createPlayer

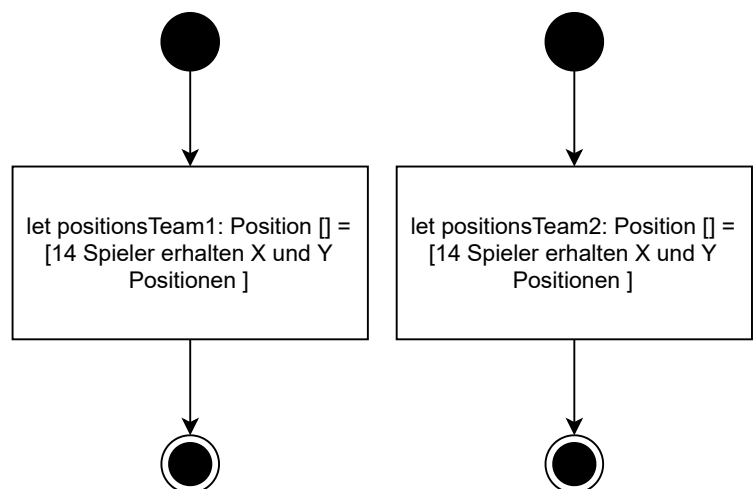




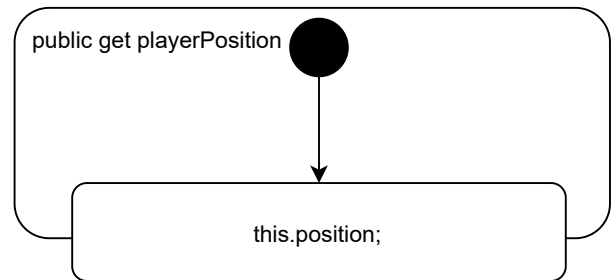
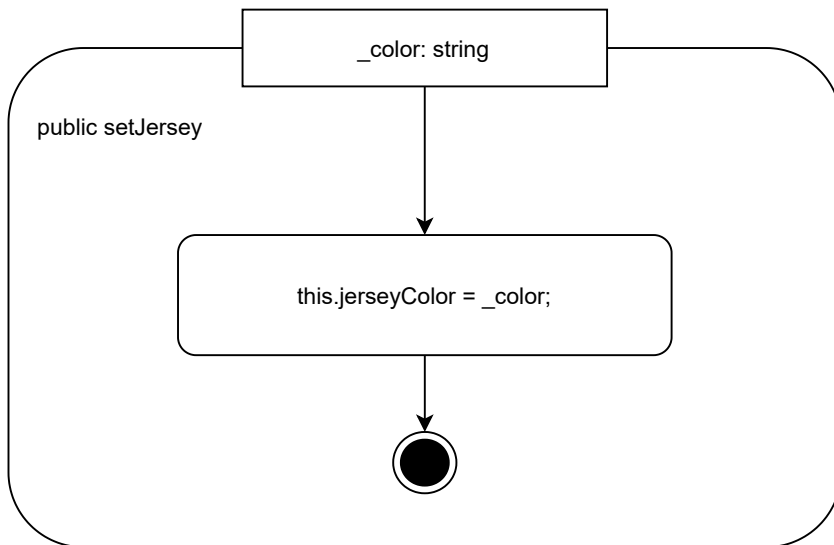
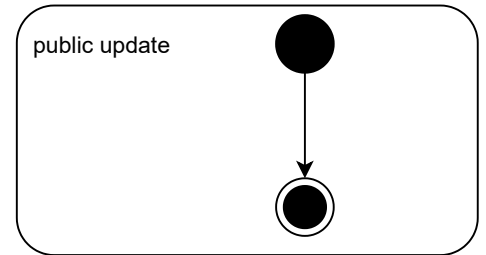
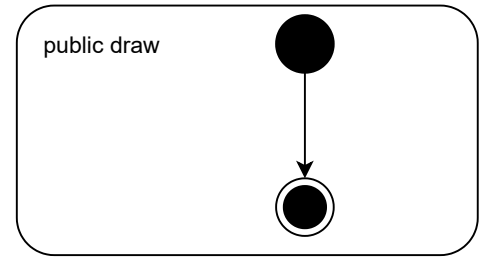
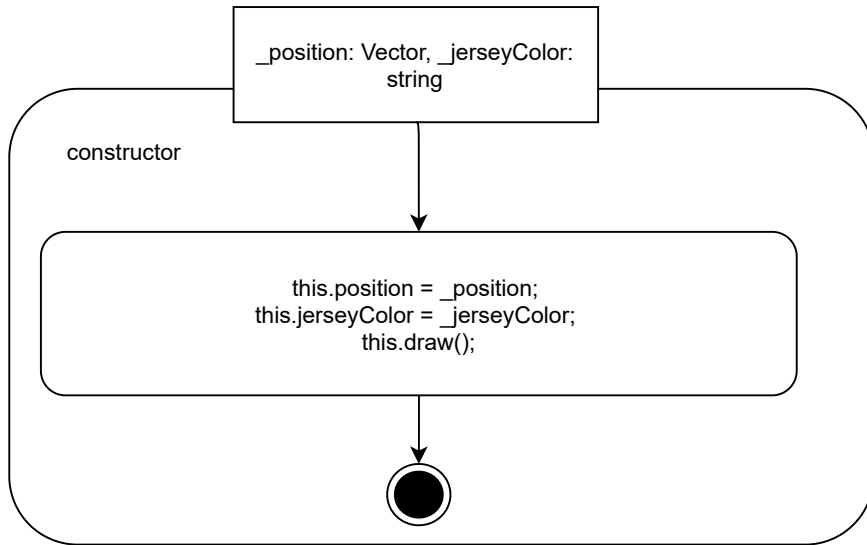
## Activity-Diagram: footballField



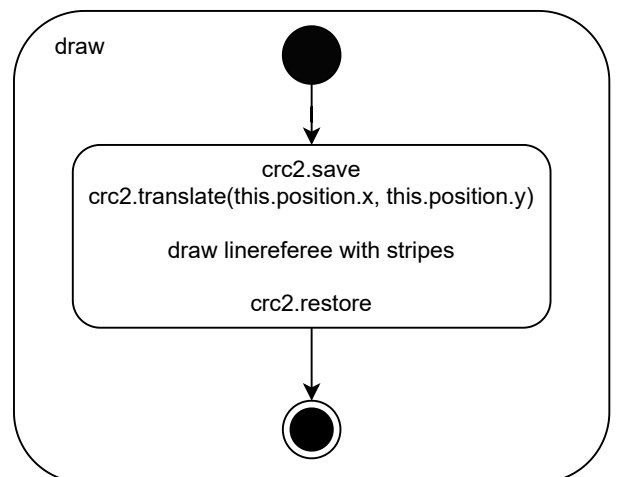
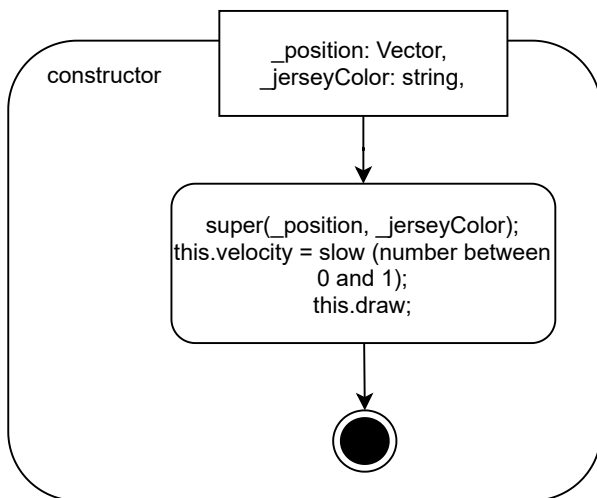
## Activity-Diagram: position

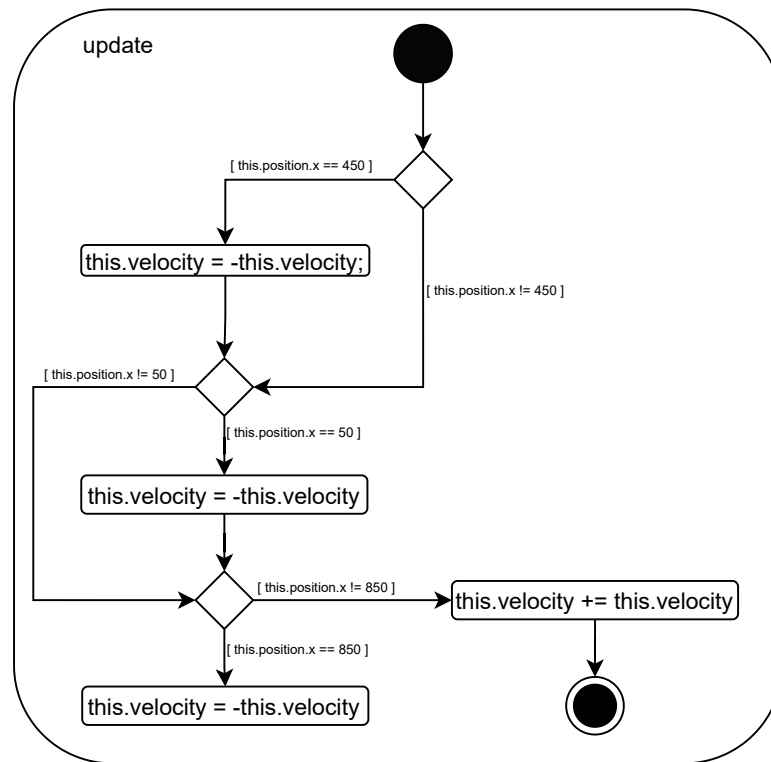


# Activity-Diagram: human

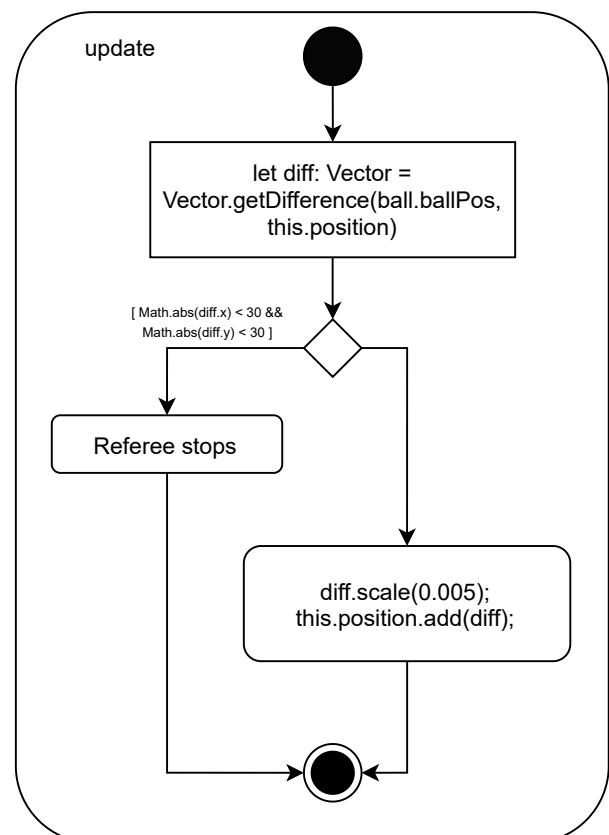
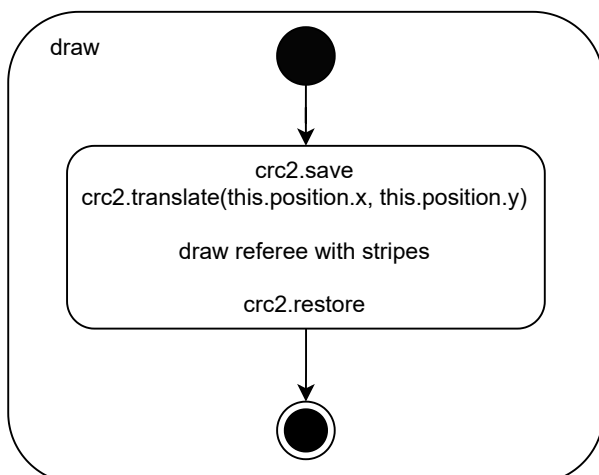
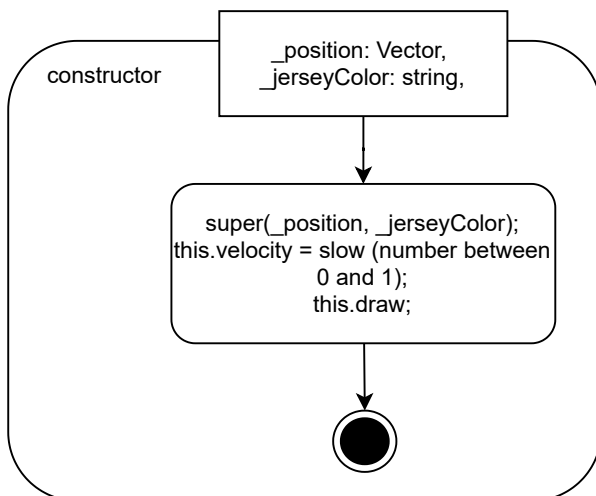


# Activity-Diagram: lineReferee

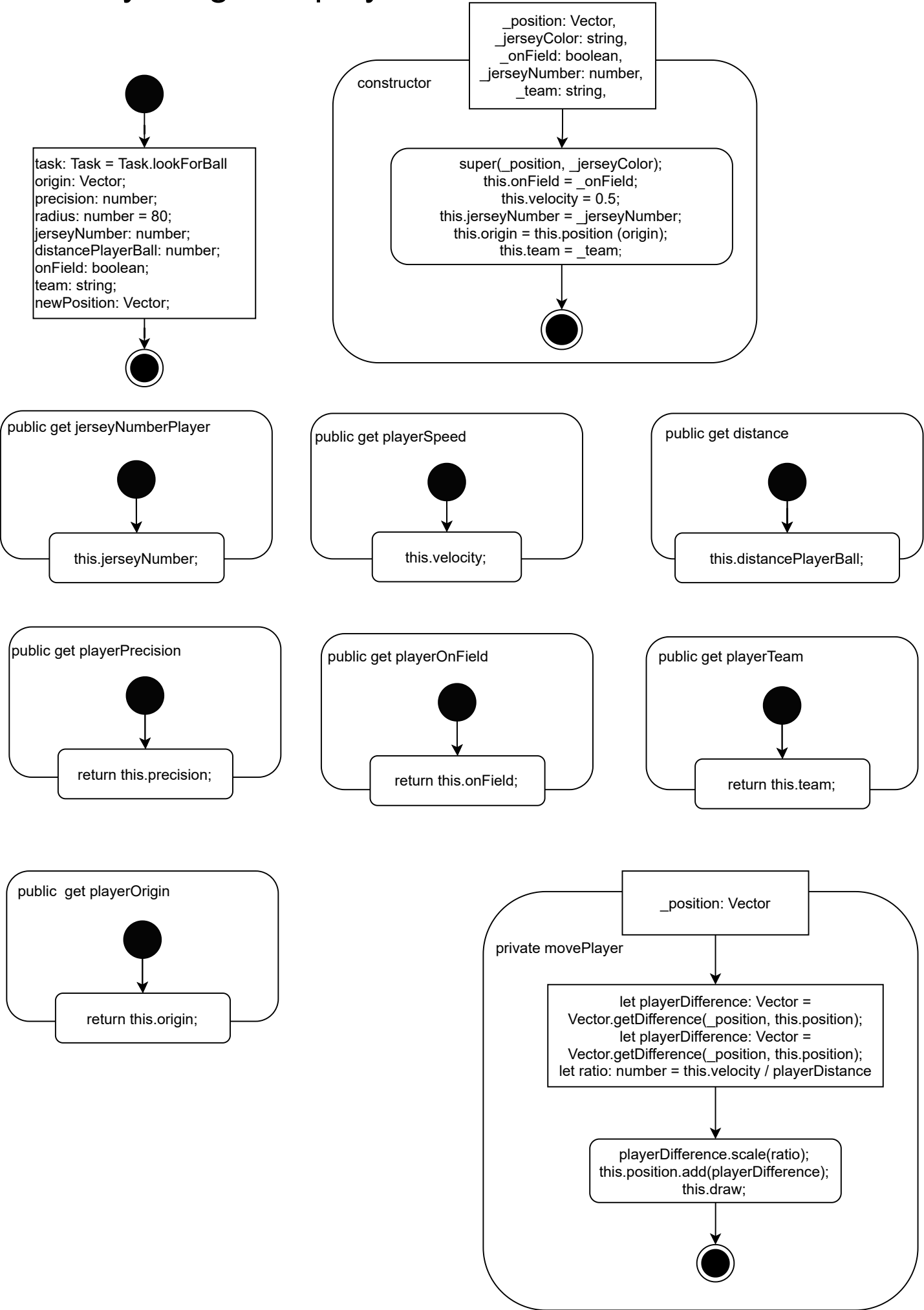


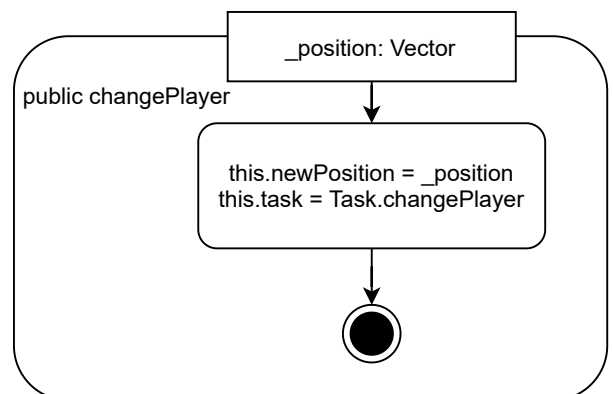
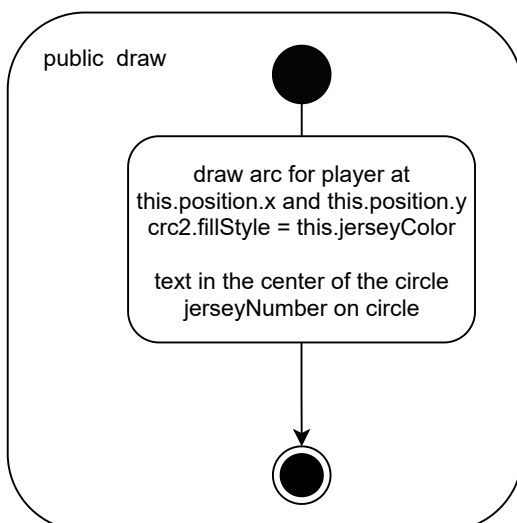
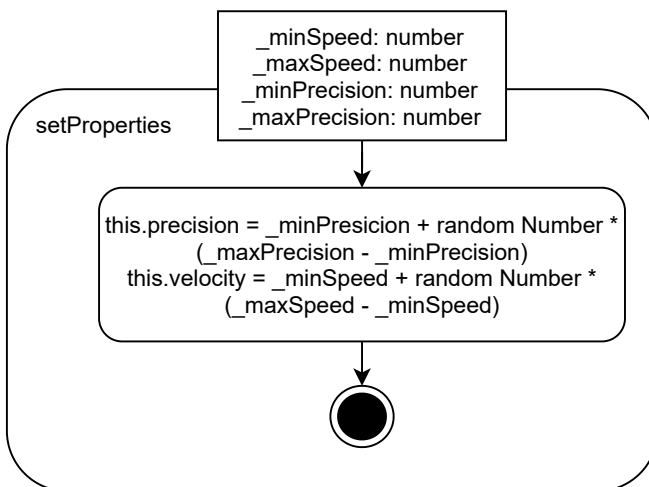
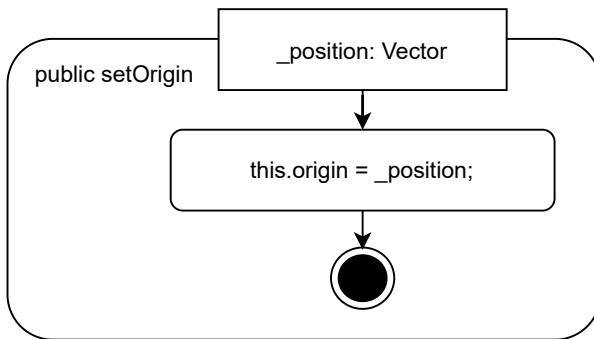
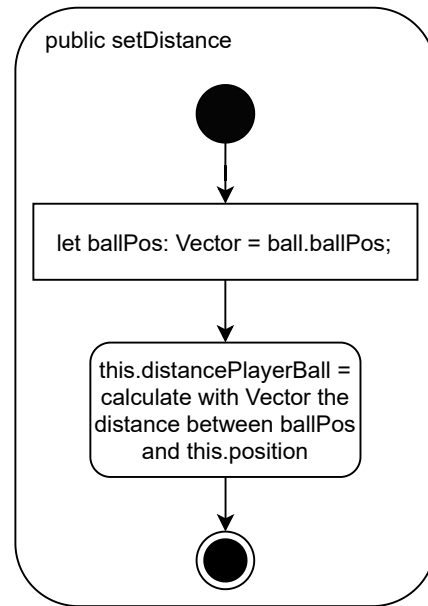
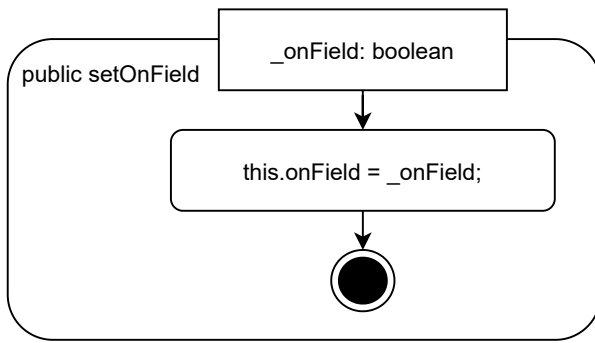


## Activity-Diagram: Referee

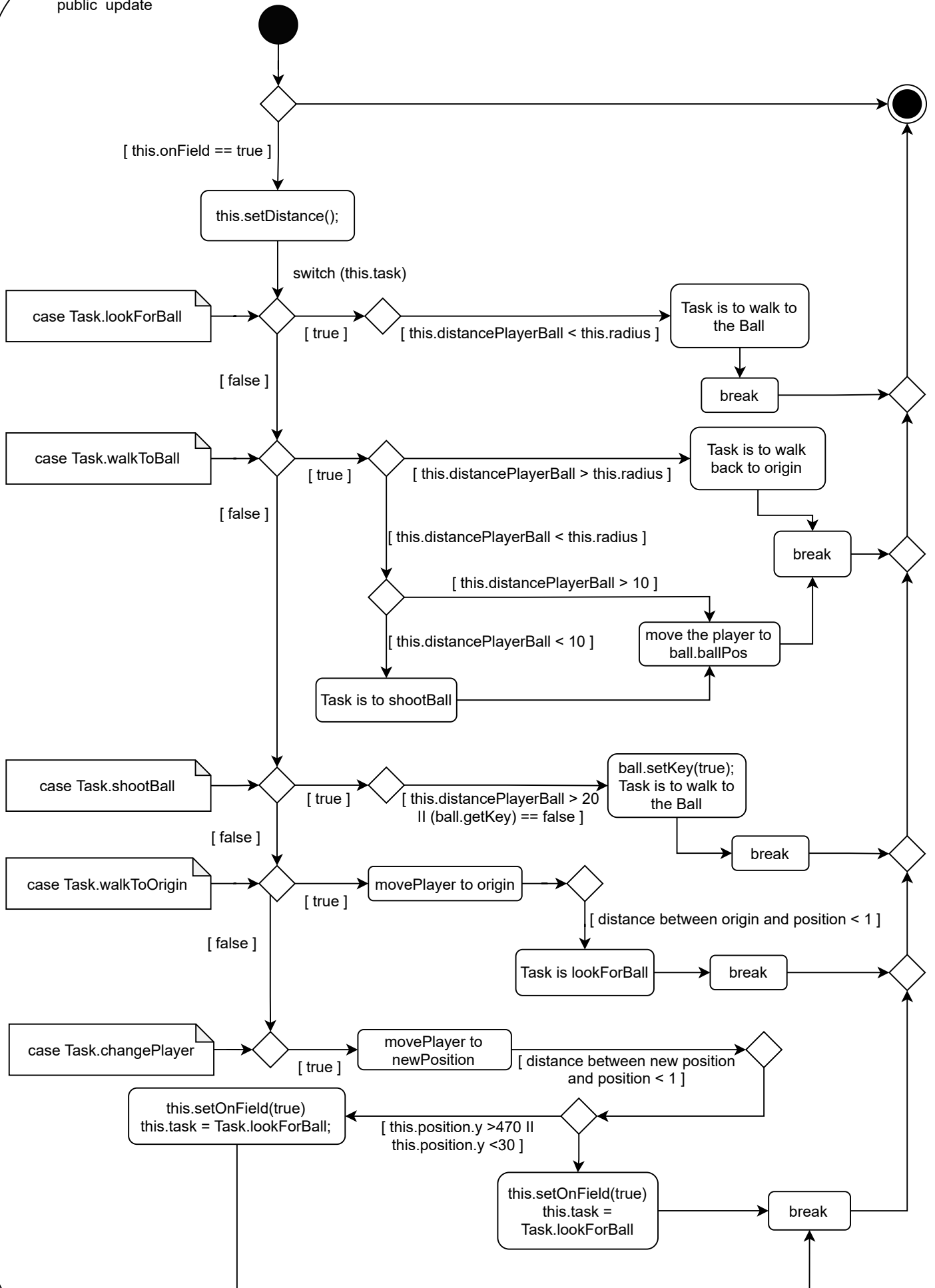


# Activity-Diagram: player

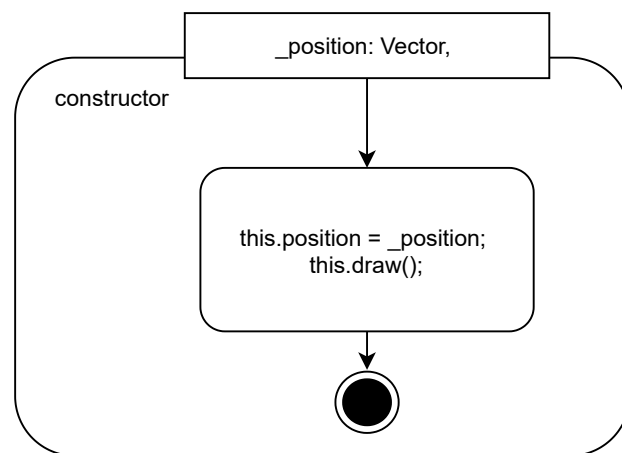
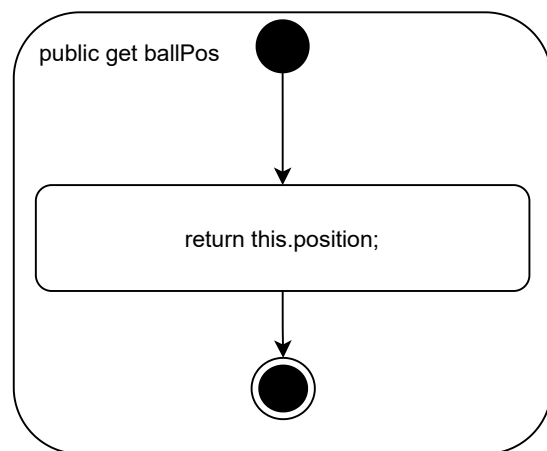
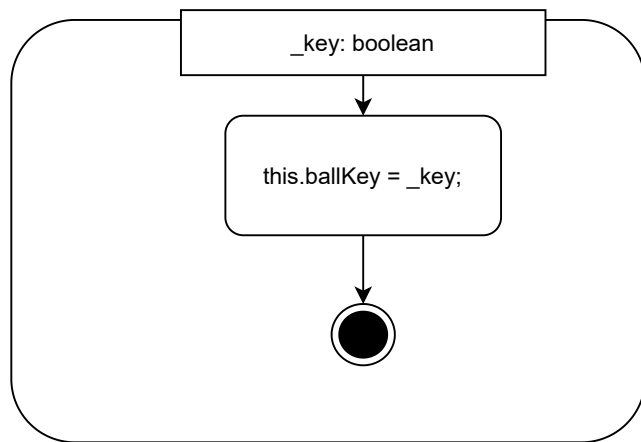
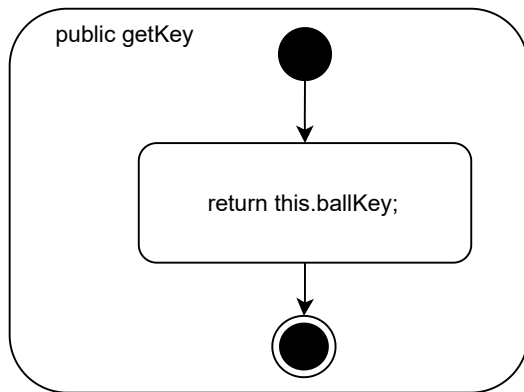




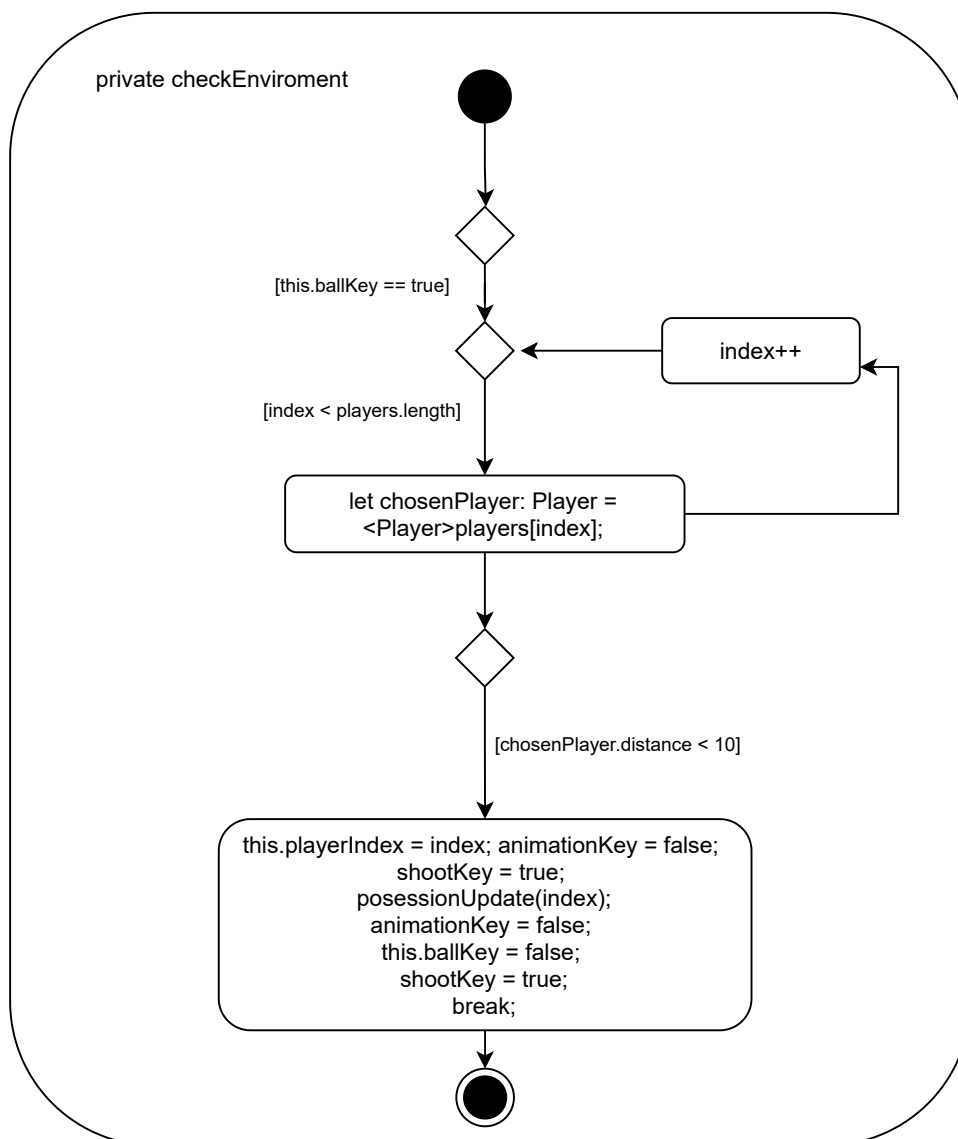
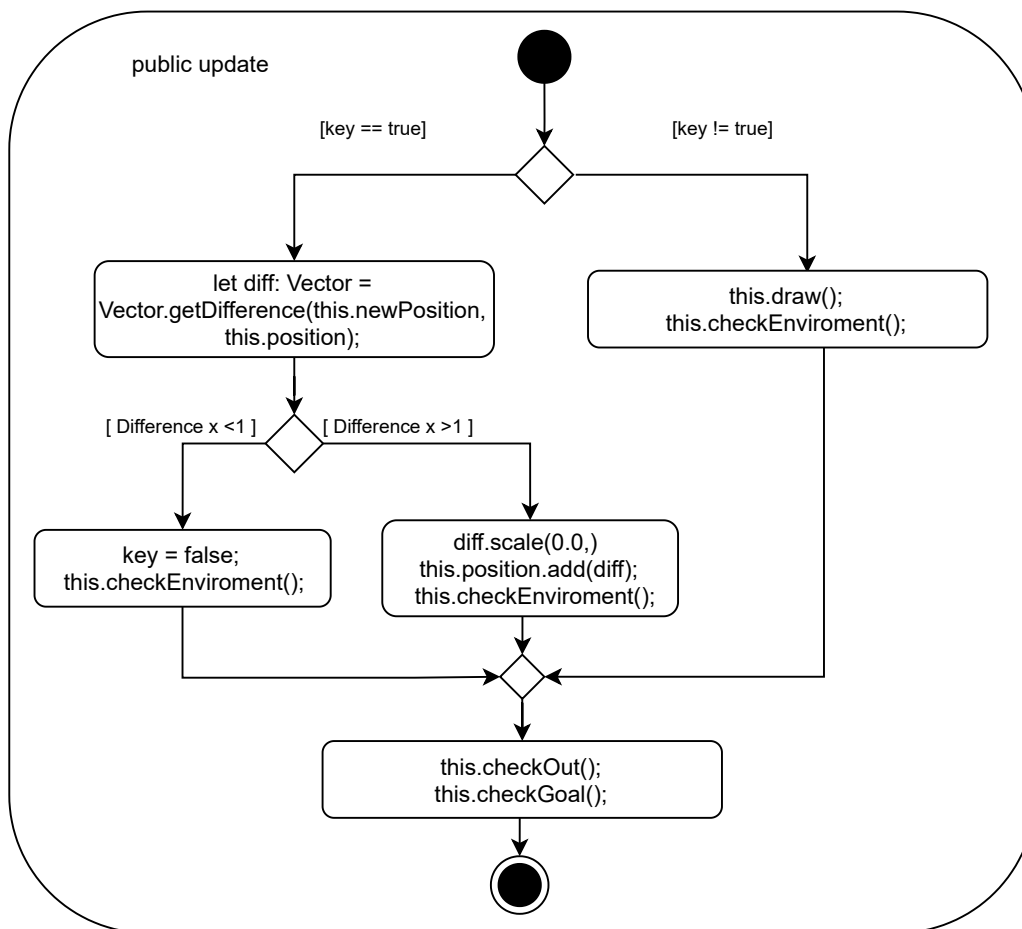
public update



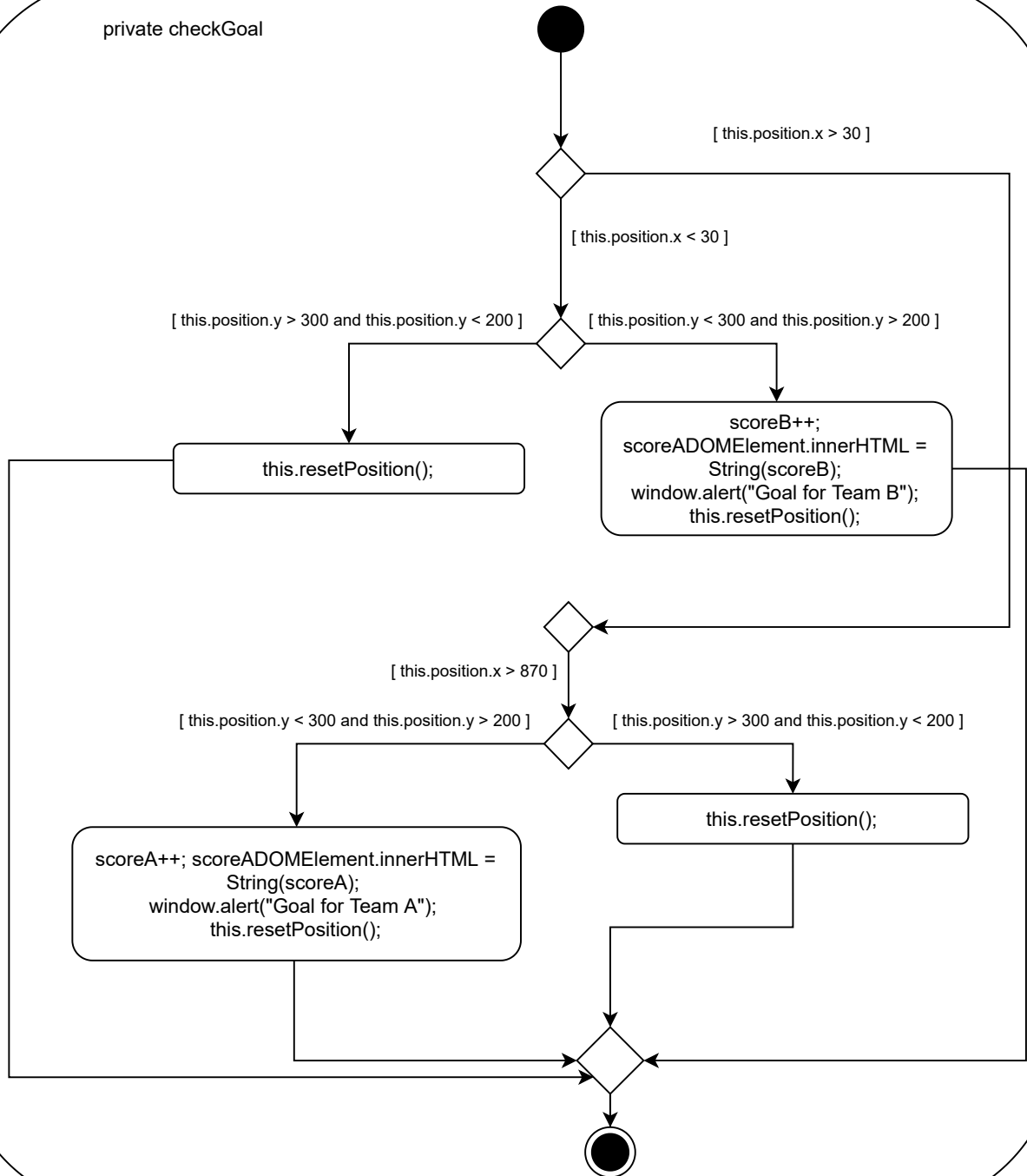
# Activity-Diagram: ball

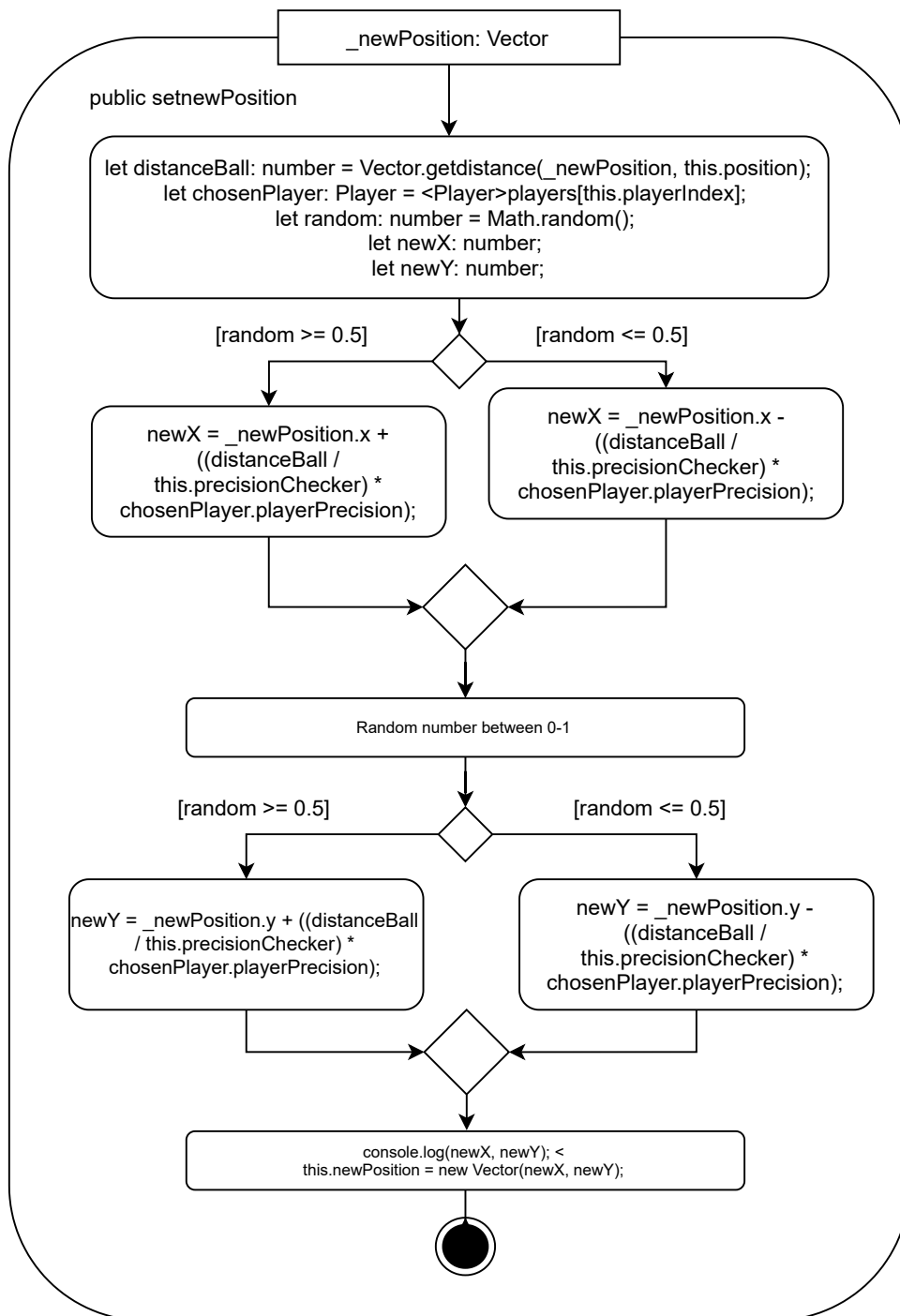




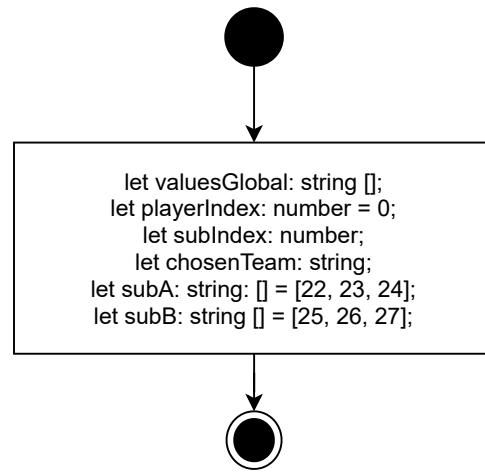


private checkGoal

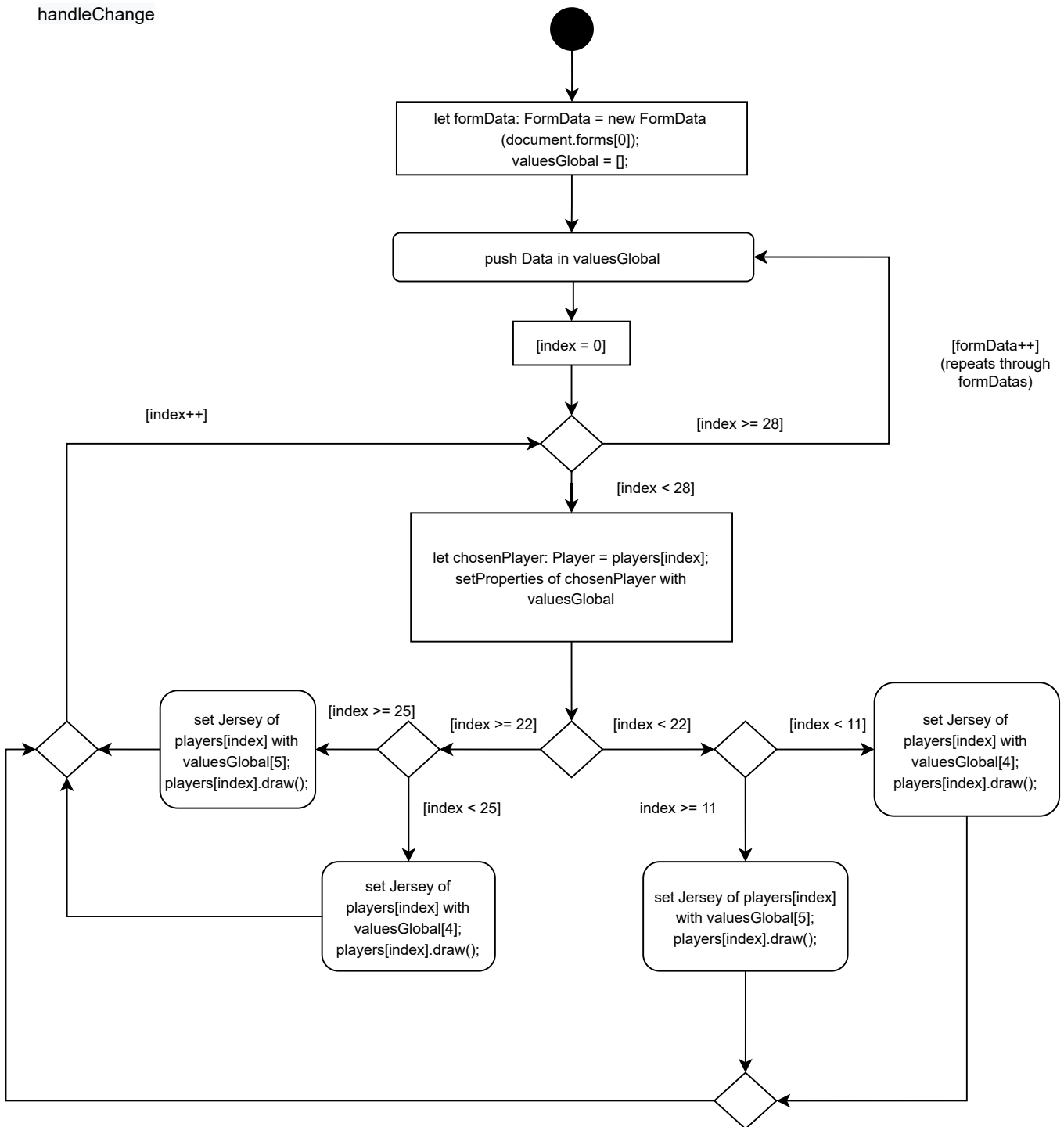


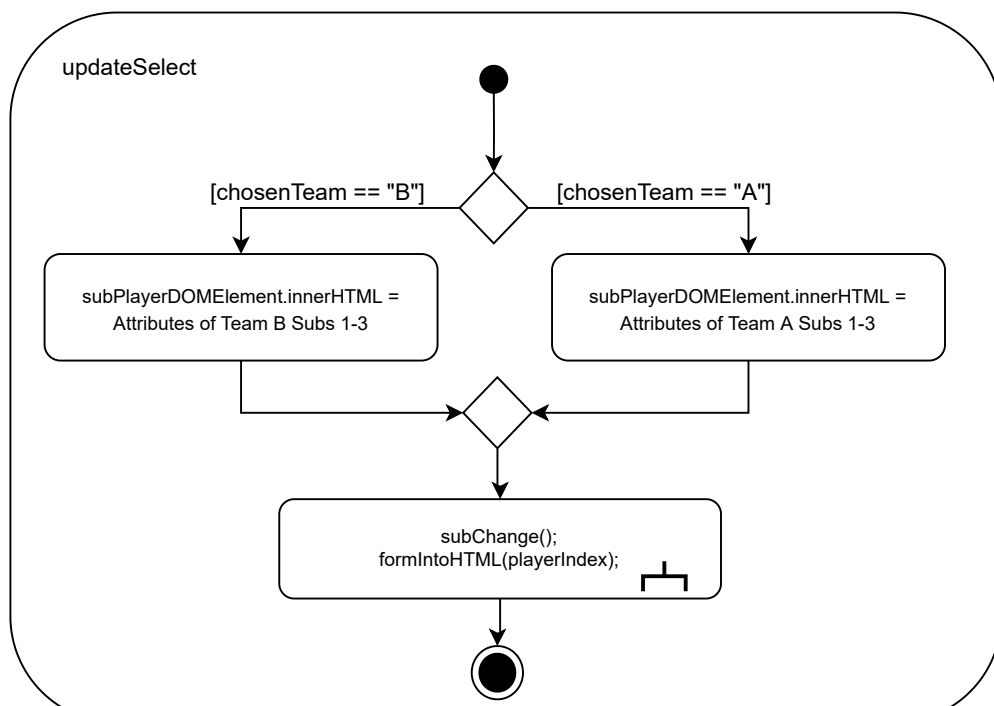
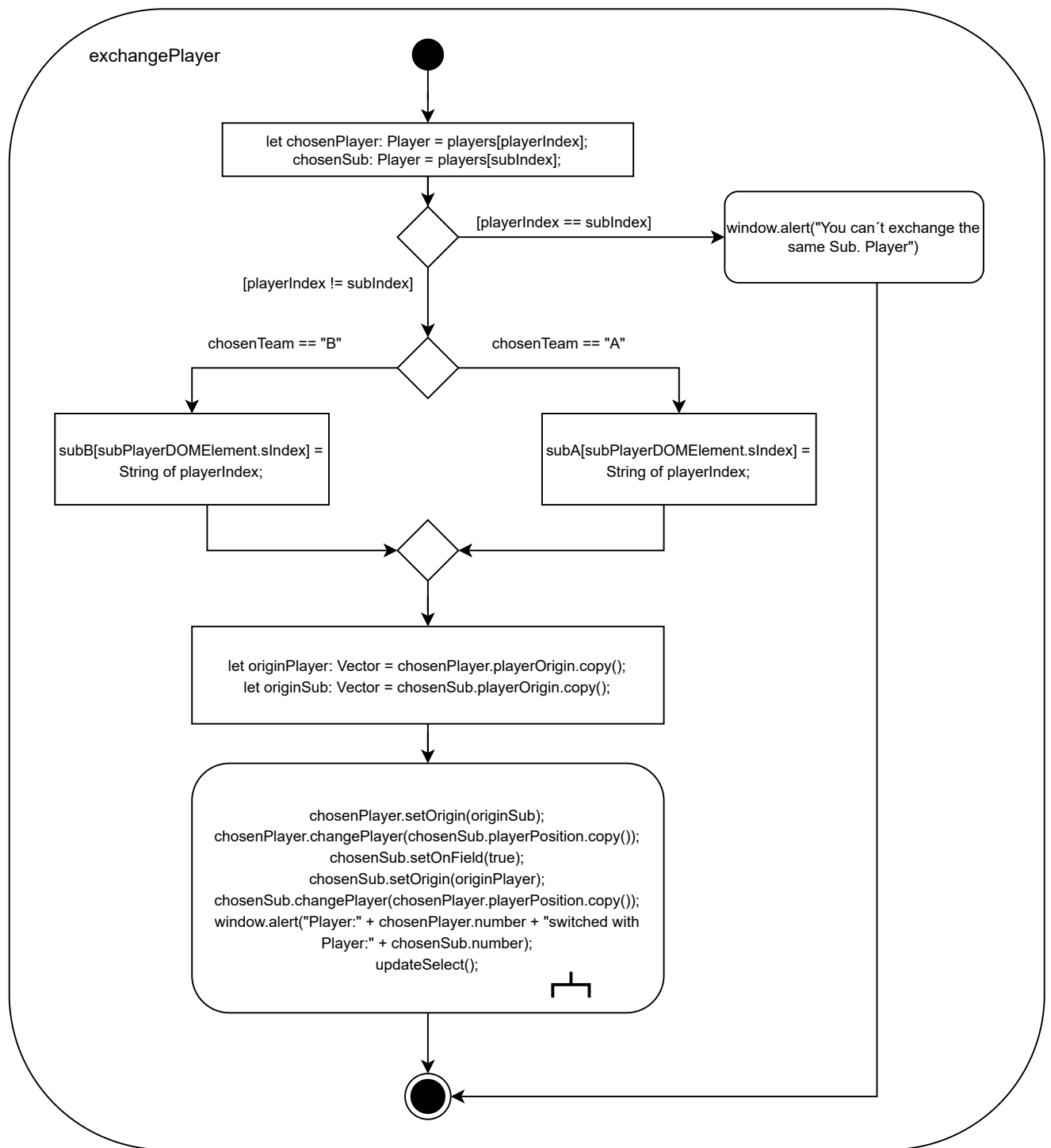


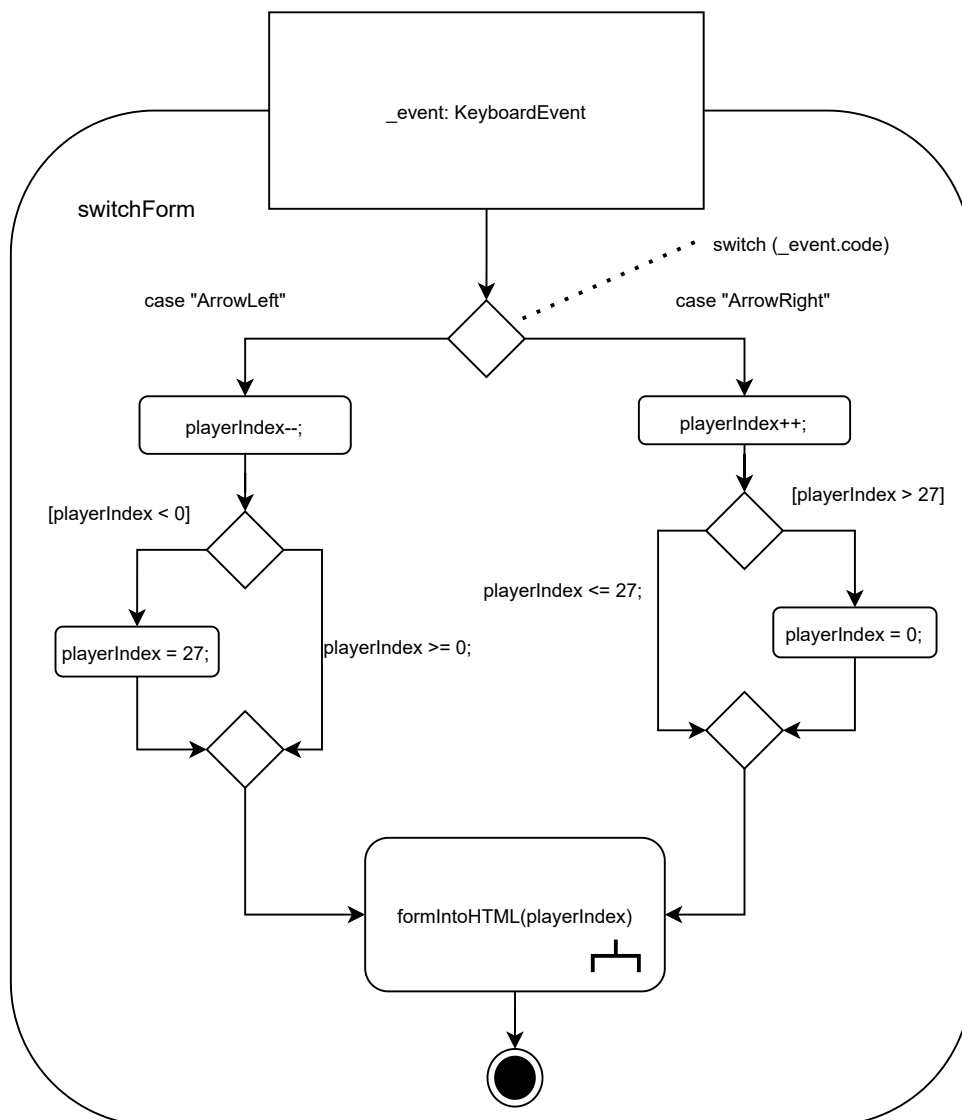
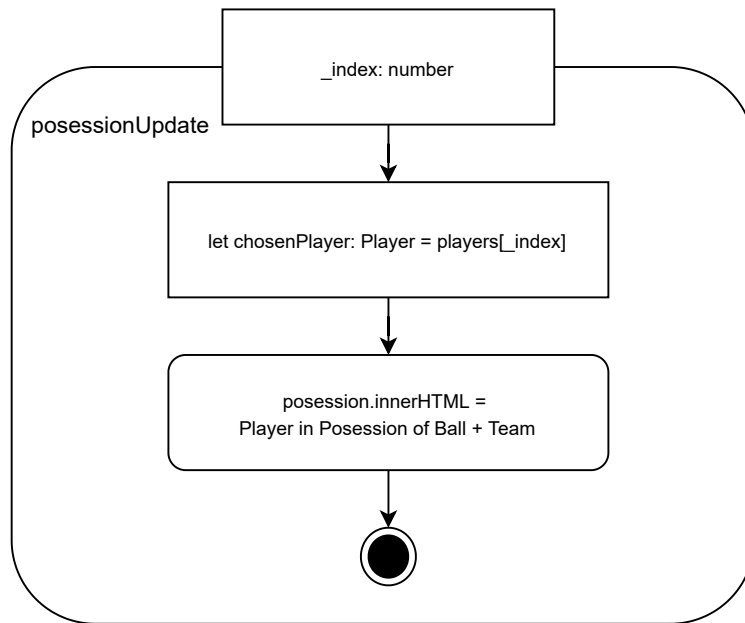
# Activity-Diagram: forms

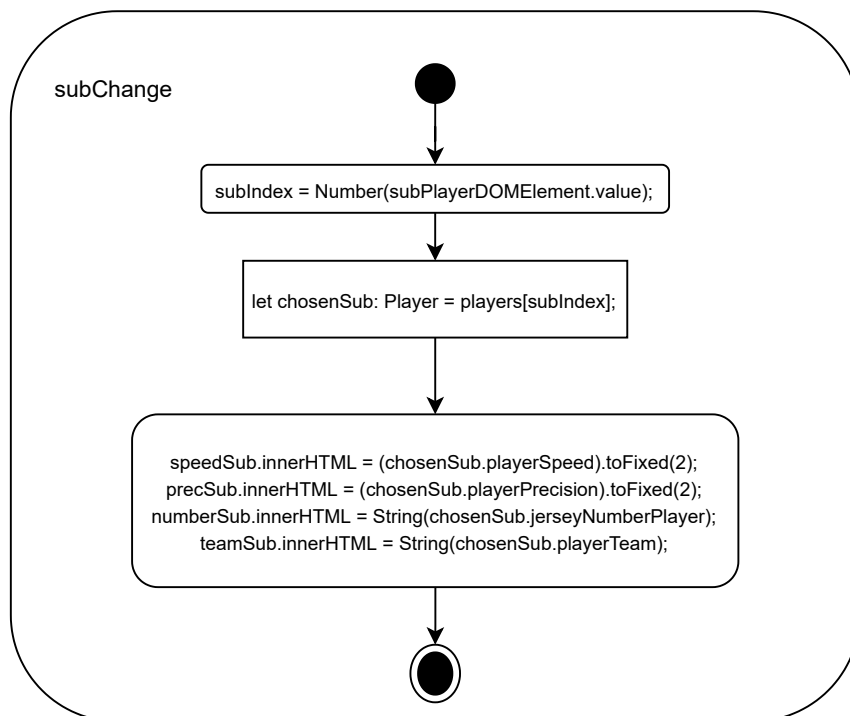
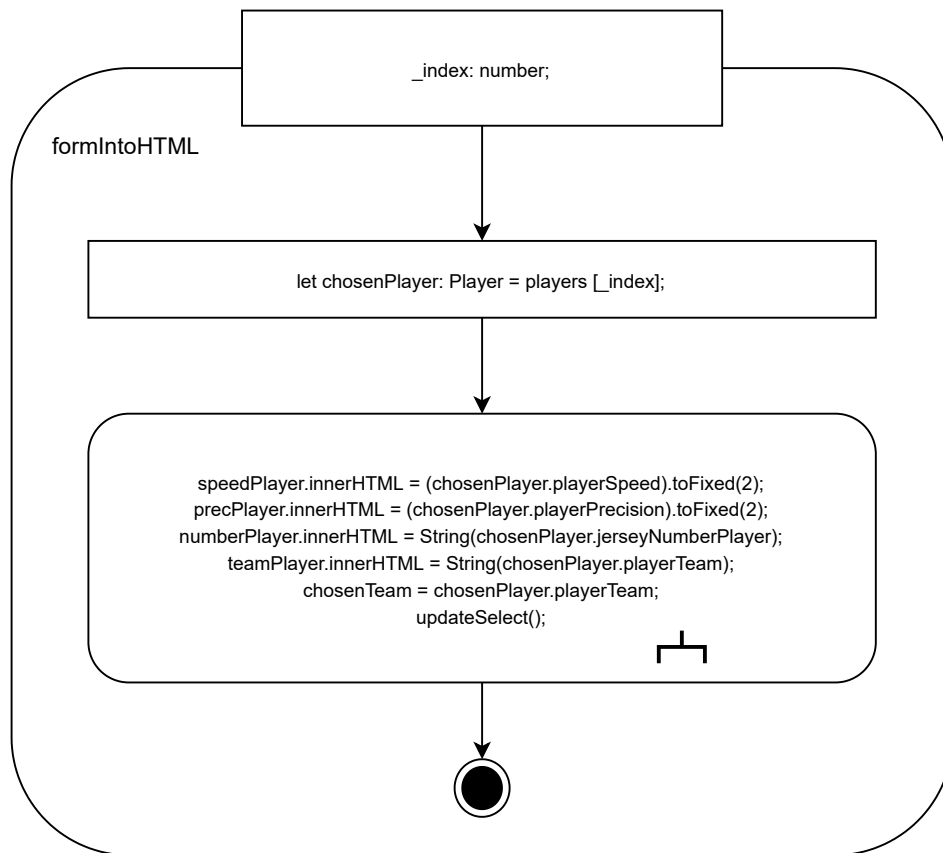


handleChange









# Activity-Diagram: vector

