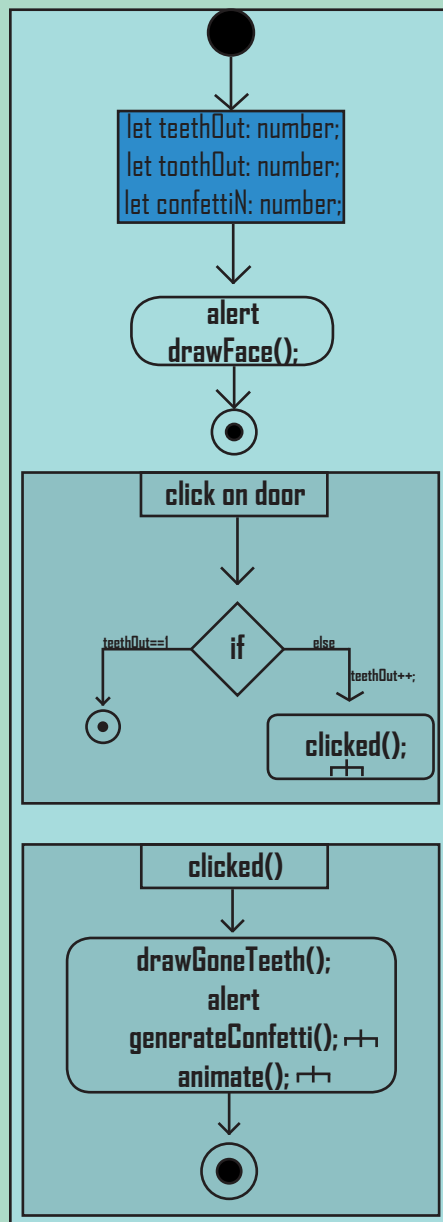


Der Nutzer öffnet die Webseite, erhält eine Meldung über das aktuelle Geschehen und dazu eine mögliche Lösung des Problems. Die Idee ist bisher, einen jungen seinen Zahn verlieren zu lassen über interaktive Dinge innerhalb der Webseite. So stelle ich mir zunächst das einfache Szenario vor, dass der Zahn mit der Tür entfernt wird über die altmodische Art des Türzuschlagens mit einem Faden am Zahn. Desweiteren wird es andere Interaktionen geben, die mir bis zu diesem Punkt noch nicht klar sind.

Funktionale Analyse

Bei Öffnen der Seite erscheint die entsprechende Meldung mit Zeichnung des Jungen und der Tür. Interaktionen wären das Klicken der Tür, womit eine weitere Meldung kommt und das Ende des Programms klar kommuniziert. Das fallen von Konfetti zeigt dies noch einmal in einer Sinnbildlichen Art, da die Aufgabe geschafft wurde. In der Meldung wird dargestellt, dass dies nicht die einzige Möglichkeit ist und der Nutzer gerne die Anwendung neu starten kann, wenn er möchte. Wichtig ist dabei allerdings, dass er den „Sieg“ über den Zahn nur einmal pro Programmausführung gewinnen kann, daher wird jedesmal ein neues Laden der Anwendung nötig sein.



Technische Analyse

Technische Analyse ist hier jetzt schwer, da ich so ziemlich direkt wusste, wie ich das Hauptprogramm schreiben musste, da ich Anfangs als einziges Feature nur die Tür geplant hatte und mir andere Interaktionsmöglichkeiten noch nicht eingefallen sind. Wenn die Interaktion der Tür fertig geschrieben ist, ist es ein leichtes die anderen Interaktionen einzubauen, da diese wie ein Puzzlestück genauso einfach hinzugesetzt werden können durch copy & paste einiger Teilfragmente der Interaktion mit der Tür.

