

Anleitung Installation

Den ZIP-Ordner öffnen. Hier dann die fussball.html-Datei kopieren und im Browser (Mozilla Firefox) einfügen als Link. Das Spiel wird geladen und ist dann funktionsfähig.

Anleitung Interaktion

Den Mauszeiger auf den Fußballspieler richten und klicken. Umso länger ich die Maus gedrückt halte, desto mehr Kraft besitze ich beim Schuss. Beim loslassen der Maus schießt der Spieler auf das Tor. Je nach Stärke erzielt er ein Tor oder auch nicht. Die gleiche Funktion findet auch auf dem Tablet und dem Smartphone statt. Jedoch genügt hier eine Touch-Interaktion auf den Bildschirm wo sich der Fußballspieler befindet. Den Finger gedrückt halten und nach gewünschter Schusskraft dann loslassen.

Funktionale Analyse:

Der Aufbau von „Football's coming home“ ist relativ simpel. Der Nutzer hat, wie er es auch kennt, ein Fußballfeld vor seinen Augen mit einem Spieler und dem dazugehörigen Tor. Im Hintergrund befindet sich eine Anzeigetafel, welche ihm das momentane Trainingsergebnis anzeigt inkl. kleineren Bemerkungen zu seiner Leistung. Es wurde bewusst auf einen Torwart verzichtet, da es in diesem Spiel allein nur um eine Schussübung geht.

Sinn ist es, den Ball in das Tor zu schießen und gezielt darauf zu achten, die richtige Schussstärke zu wählen. Ist diese zu schwach, gibt einem die Anzeigetafel via Text den Fehlversuch an. Gelingt es jedoch dem Spieler Tore zu erzielen, und somit auch die perfekte Stärke zu wählen, erhöht sich sein Punktestand und er bekommt lobende Worte zu sehen. Damit der User erkennen soll, ob er die richtige Schussstärke hat, ist ihm links, oberhalb vom Fußballspieler, eine Kraft-Anzeige in verschiedenen Stufen installiert worden. Grün ist der schwache Schussbereich, gelb der mittlere und im roten hat er einen starken Schuss.

Interaktionen des Nutzers:

- Klick/Touch auf den Spieler
- Kraft-Anzeige erhöht sich, umso länger der Klick ist
- Klick/Touch bei Kraft-Anzeige im grünen Bereich, dann Schuss zu schwach
—>Anzeigetafel zeigt Fehlversuch an durch Text und es zählt kein Tor
- Klick/Touch bei Kraft-Anzeige im roten Bereich, dann Schuss optimale Stärke
—>Anzeigetafel zeigt Erfolg an und Ergebnisstand erhöht sich

Technische Analyse:

Technisch war die Schwierigkeit den Ball bewegen zu lassen und die Rotation des Fußballspielers bzw. seines Fußes. Weiterhin, dass sobald der Ball im Tor ist oder eben auch nicht, er wieder beim Spieler landet (ohne dass der User die Seite immer wieder aktualisieren muss). Zur logischen Vereinfachung und dem Lerneffekt, wurde die Kraft-Anzeige installiert mit verschiedenen Funktionen, was auch erst problematisch war.

Beim Konzept bzw. den Aktivitätsdiagrammen habe ich die Klassen jeweils separat geschrieben und gegliedert, um immer wieder Code/Funktionen hinzufügen zu können.

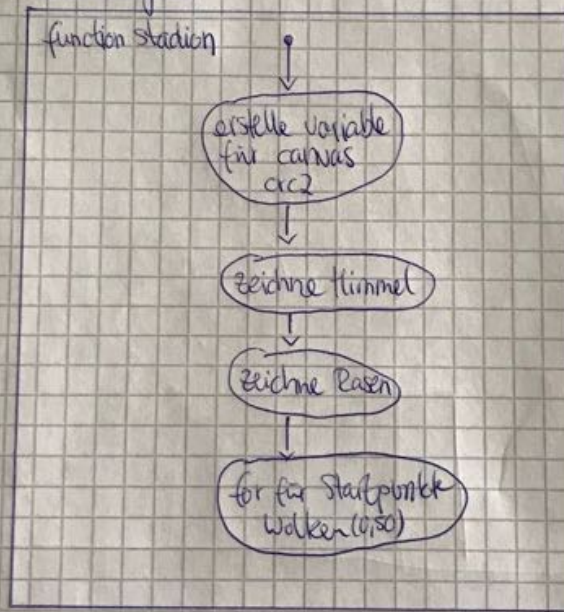
Konzept + Aktivitätsdiagramme

Visuelle Gestaltung: (wurde jedoch im Lauf des Programmierens leicht verändert)

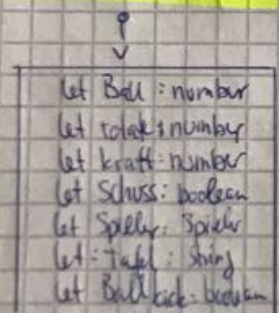


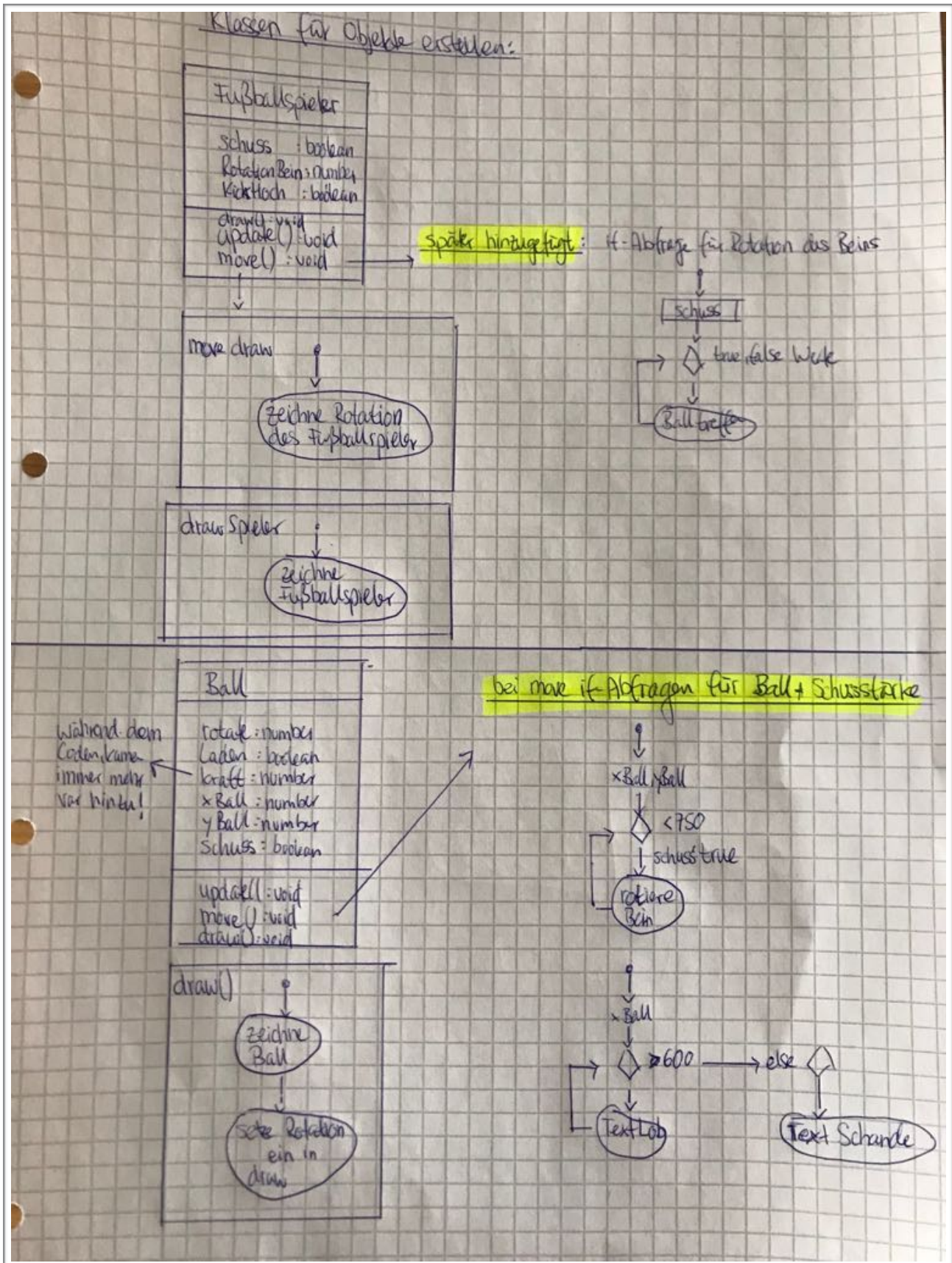
Aktivitätsdiagramme → Weg vor dem Programmieren bzw. währenddessen:

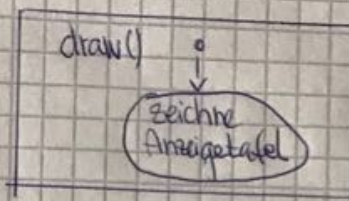
Main-Bereich Anfangs



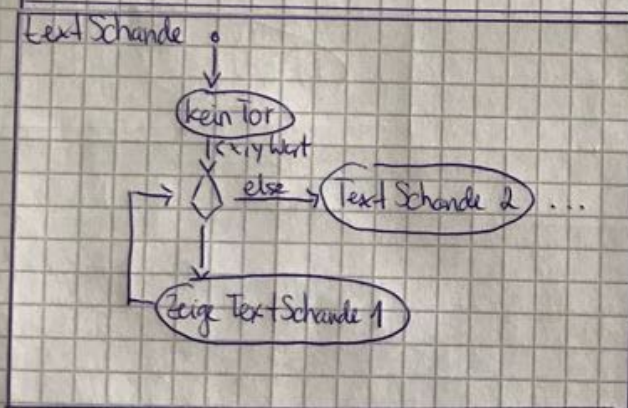
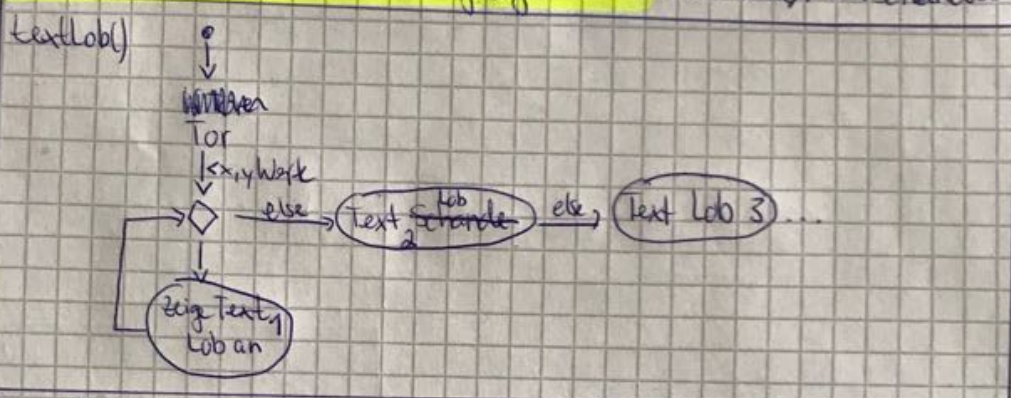
variablen erstellt (alles während dem coden!)



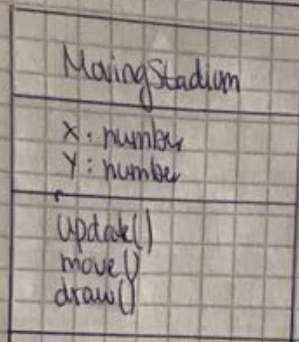




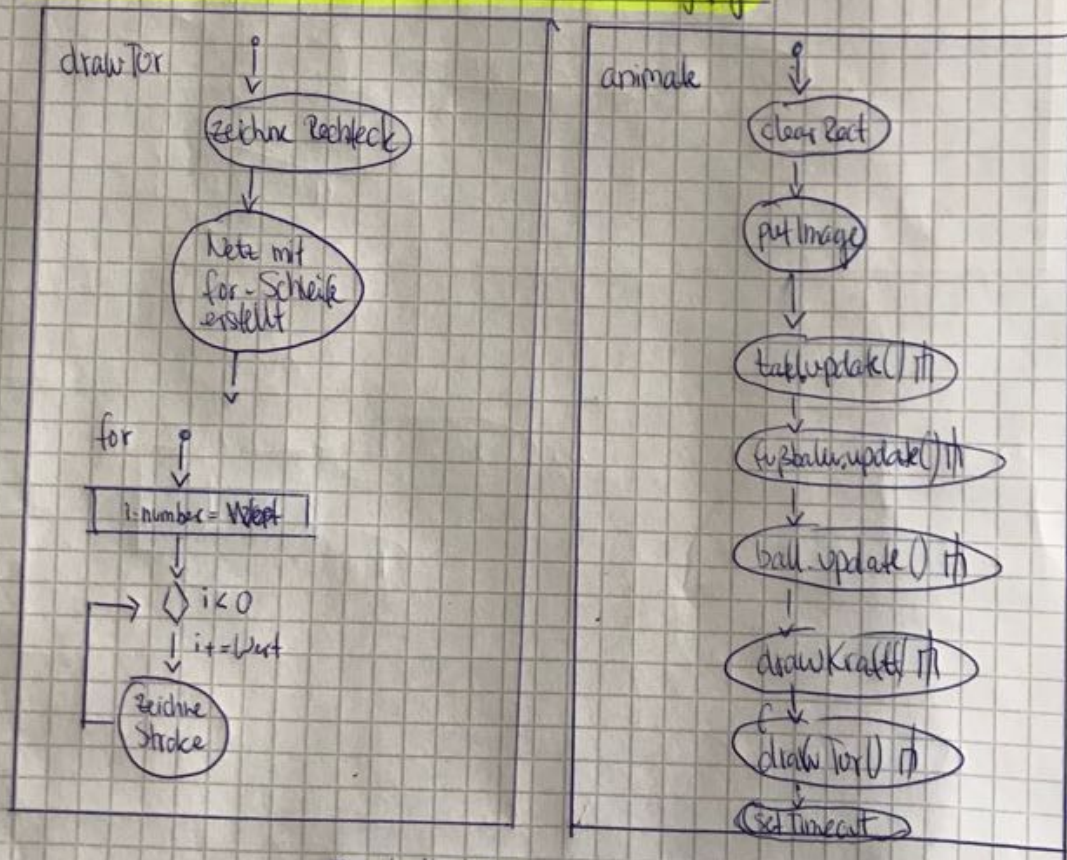
Methoden zu Tafel-Klasse hinzugefügt dann → textLob() + textSchande():



Superklasse für Wollen (auch anders locker gewesen muss nicht ganz wie alles erschaffen)



Main am Ende bzw. immer wieder Sachen hinzugefügt



Event-Listener

