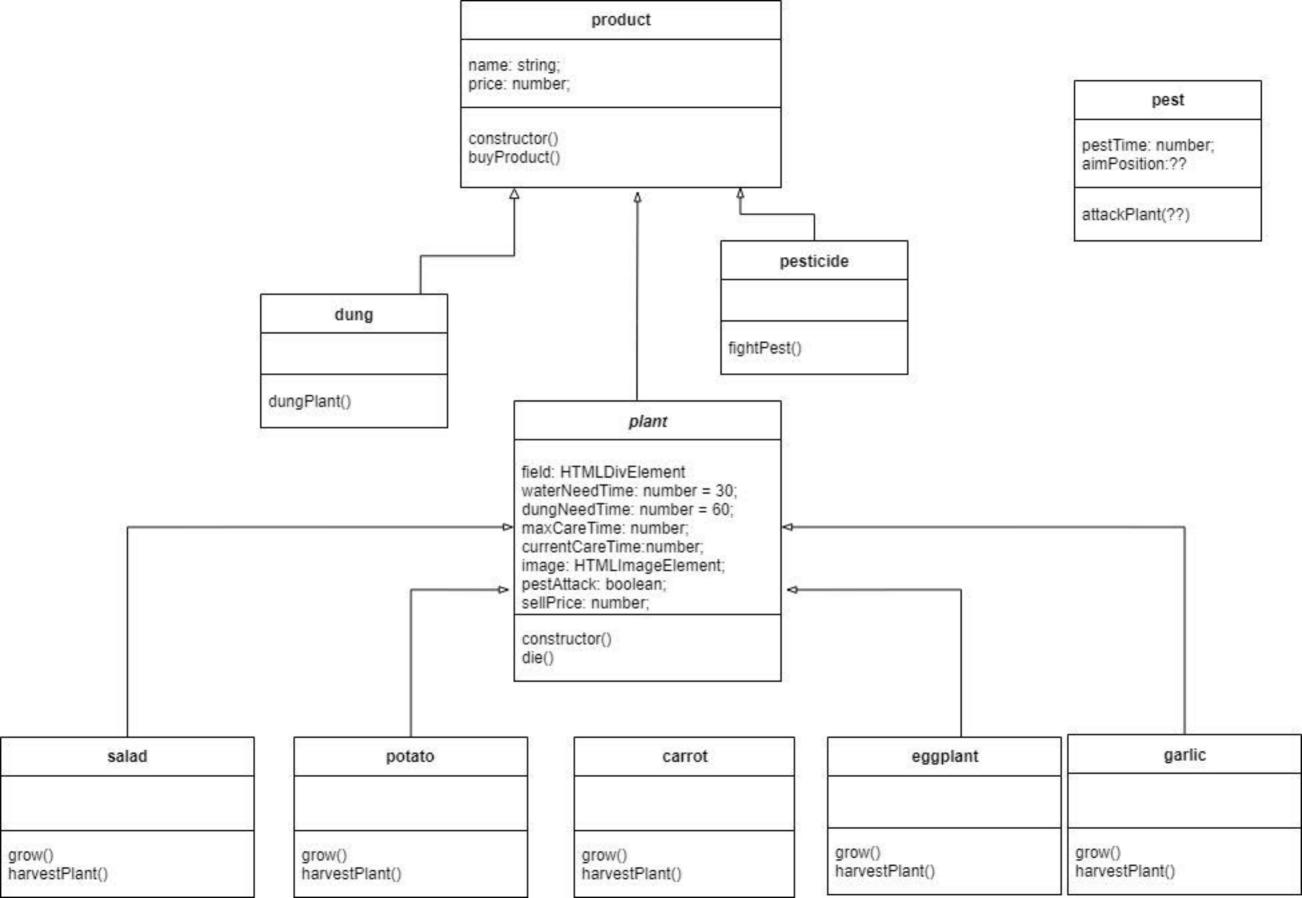
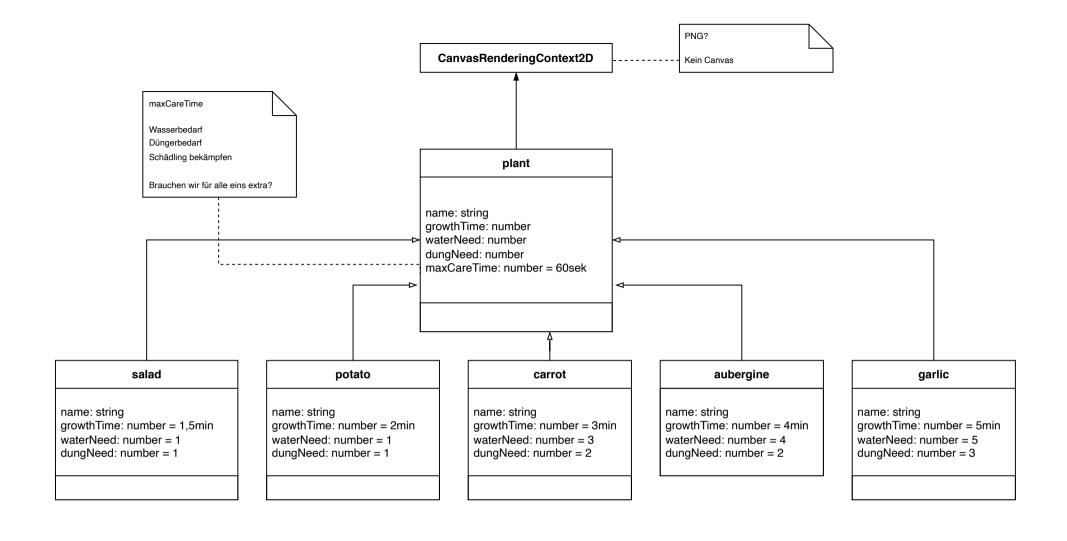


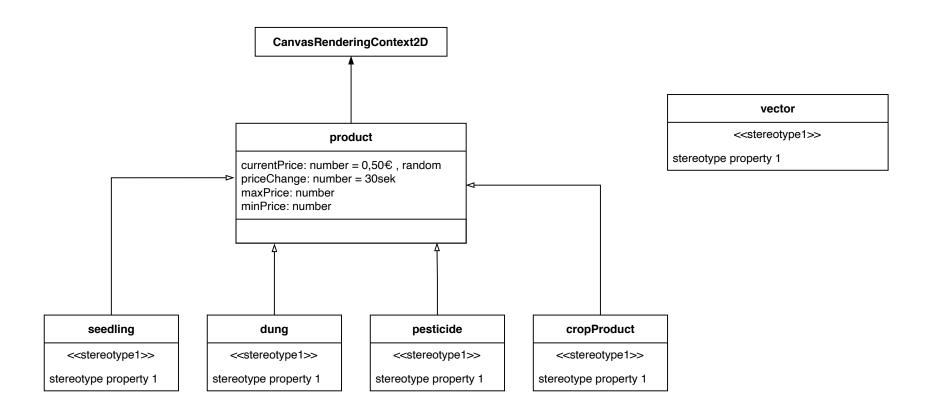
Salad Storage counterCarrot: unumber Potato counter Eggplant number counterCorric: ununber Plant counter Salad: unumber counterPototo: ununber field: HTMLDivElement counter Dung: ununber growth Time number counter Resticide: number WaterNeedTime: unwhoer name: string capital: unmber Carrot dung Need Time: mumber price: number maxcaretime: unumber maxprice: number 1 read Form Dota2() current coretime uninder 1 minprice i number plantPlant() buy Carrot () bhouse Prices() grow() buy Eggplaut () Water Paul() buy Product() buy Gartico dung Plant() read Form Data 1() Eggplant buy Salad() crop Plautu buy Potato() die () buy Duuge) FIGHT Pest () buy Pesticide () Carlic Pest aim Position:



CanvasRenderingContext2D

pest				
		_		





### market

totalCapital: number

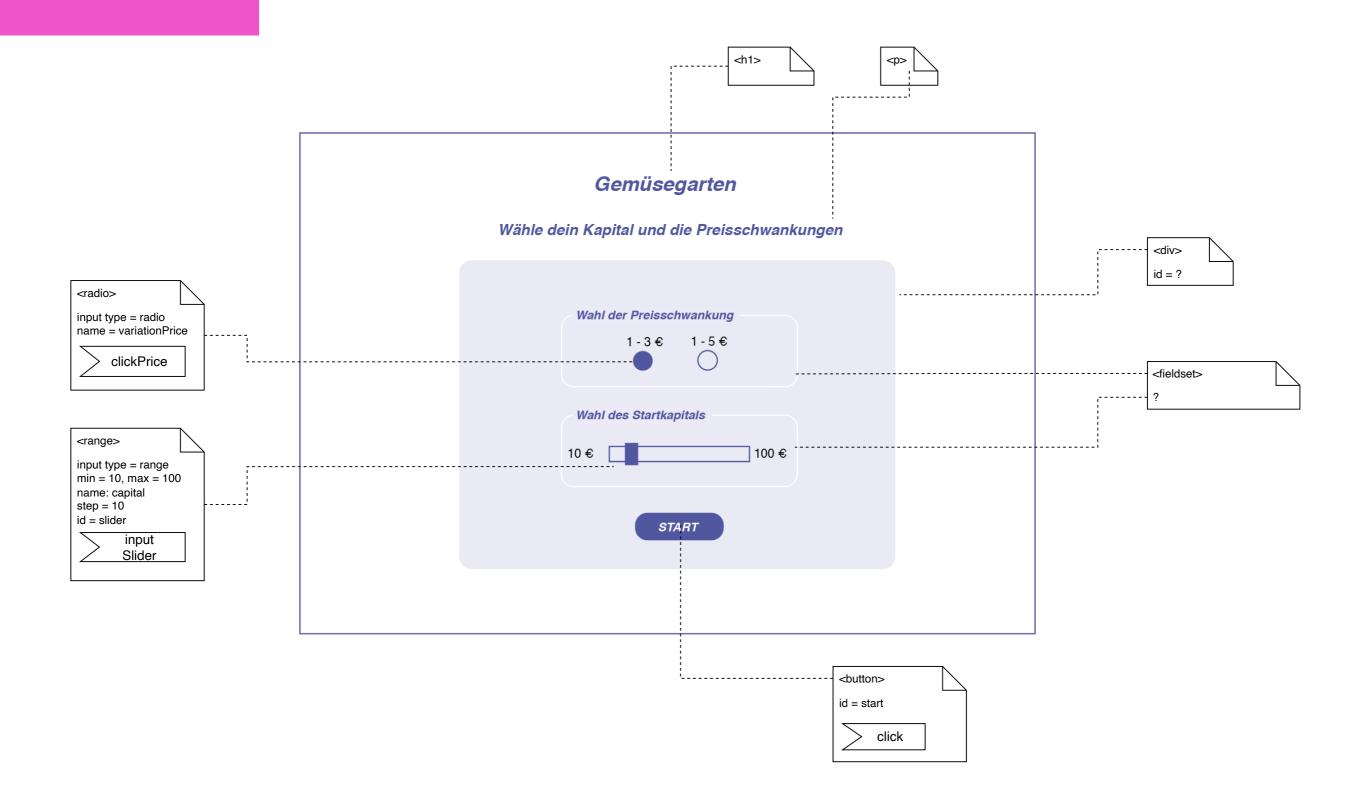
buy(Produkt) sell(Produkt)

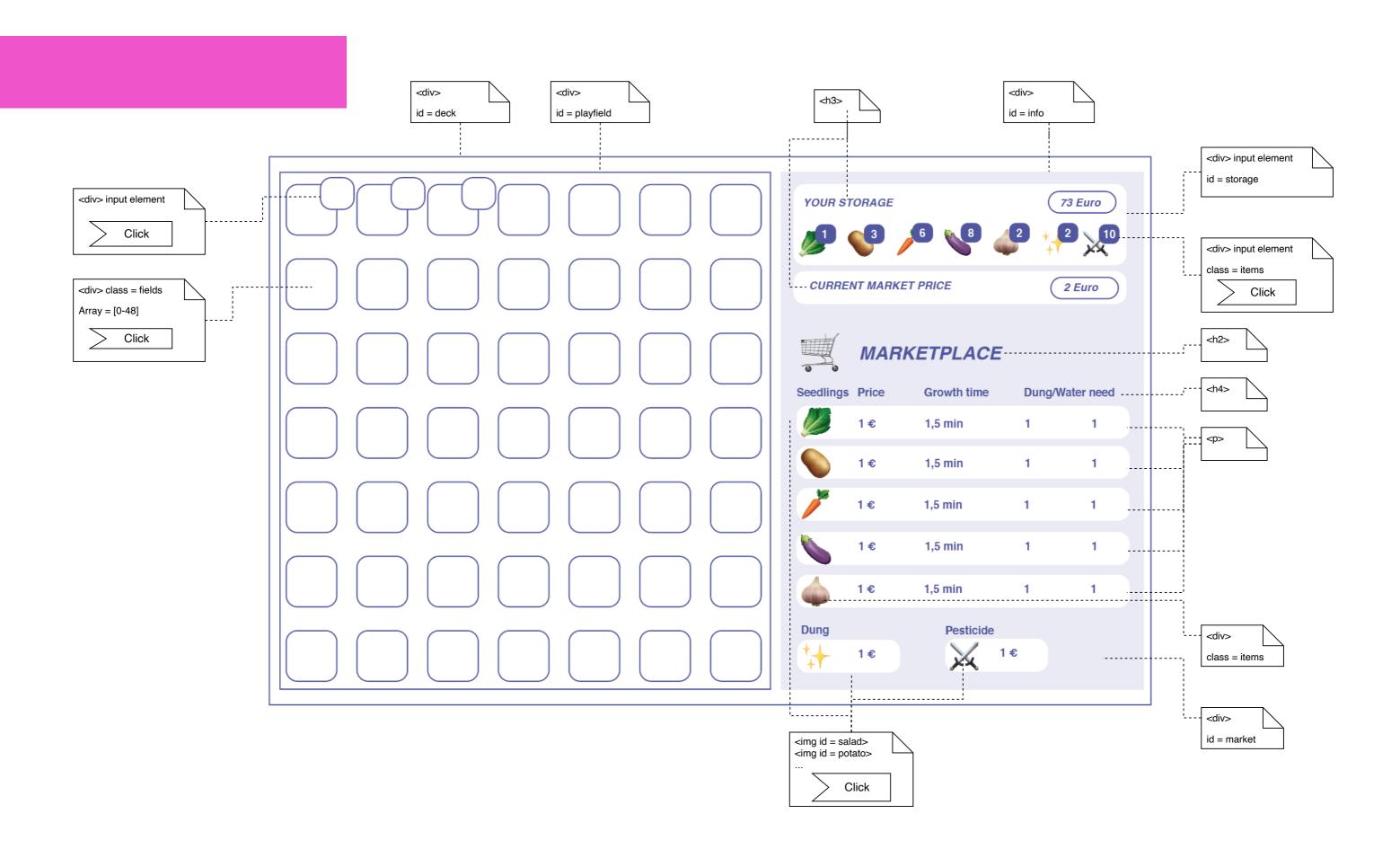
### field

plant: string growthProgres: % pestAttack: boolean pestTime: number waterStock: number dungStock: number

plantPlant waterPlant dungPlant cropPlant pestFight

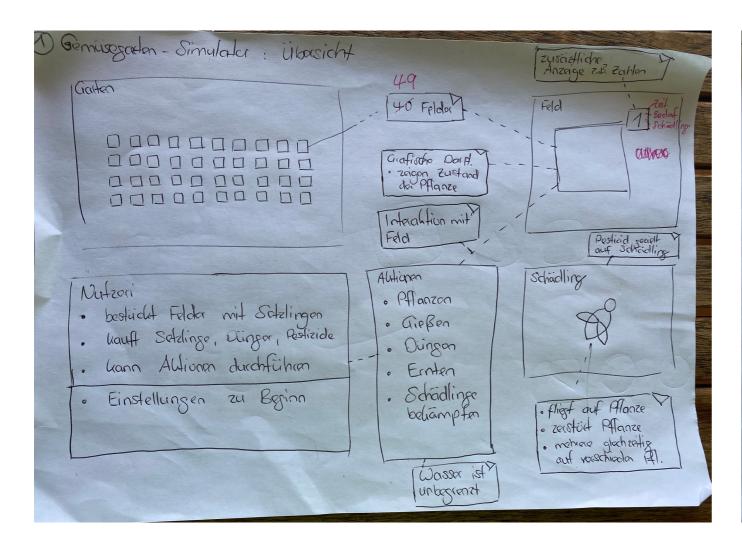
# Englisch!!

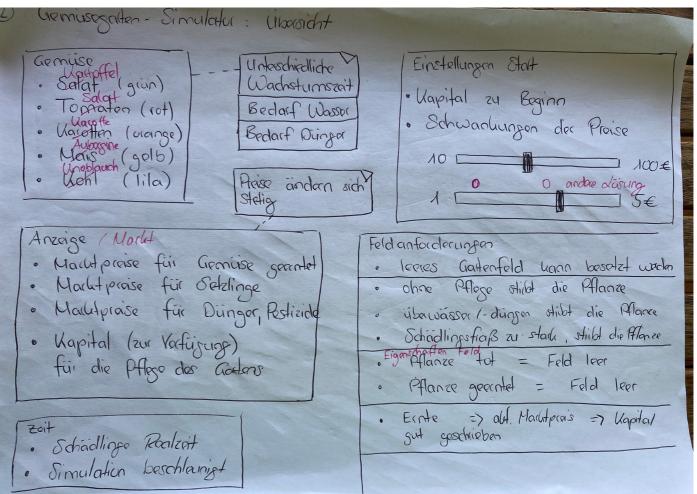




# 1. Gemüsegarten-Simulator: Übersicht

## Darstellung digital!





# 1.1 Gemüsegarten-Simulator: Konzeptionelle Ideen

### Darstellung der Pflanzen (veggies):

Kartoffel

Salat

Karotte

Aubergine

Knoblauch











### Darstellung der Zustände (conditions):

überwässert

Wasser benötigt



Dünger benötigt





Frage: Überdüngen/überwässern? Alert? Anzeige? Raus?





erntereif

Feld leer

Feld bepflanzt

















Darstellung der Aktionen (actions):

pflanzen

Brauchen

wir das Icon

"pflanzen"?

gießen

düngen

ernten

Schädlinge bekämpfen











Felder: 7 \* 7 = 49 Quadrate // click-event //

### 1.2 Gemüsegarten-Simulator: Konzeptionelle Ideen

### Einstellungen

### Wahl der Preisschwankung

1 - 3 €

1 - 5 €

### Wahl des Kapitals

10 €

100 €

### **Notiz:**

- Startkapital sollte höher sein als die Preisschwankung
- Zwei unterschiedliche Auswahl Layouts (radio/slider)
- Preisschwankung = Die Spanne in der der Preis schwankt

### Preise ändern sich alle innerhalb der Preisspanne

### Startpreis Produkte

- 1 € Setzlinge
- 2 € Geernetes Gemüse
- 1 € Dünger
- 1 € Pestizide

			00	
	Wachstumszeit	Wasserbedarf	Düngerbedarf	
Salat	1,5 min	1	1	
Kartoffel	2 min	2	1	
Karotte	3 min	3	2	
Aubergine	4 min	4	2	
Knoblauch	5 min	5	3	

#### Beispiel:

Salat wird gepflanzt // Wachtumszeit beginnt //

Wasserbedarf Meldung nach 30 Sek. // Wachstumszeit stoppt // 1 min Zeit zum Decken des Bedarfs //

Bedarf gedeckt = Wachstumszeit läuft weiter

// nach 60 sek Dünger // 60 sek Zeit zum Bedarf decken //

Bedarf gedeckt = Pflanze kann geernet werden // Bedarf wird nicht gedeckt = Pflanze stirbt

### (Schädlingsbefall

- ein Schädling befällt eine Pflanze
- mehrere Schädlinge können unterschiedliche Pflanzen gleichzeitig befallen
- Schädlingsanzahl: max 15 die gleichzeitig fliegen
- 1 Schädling pro 3 Minute
- · Nur bepflanze Felder // keine Felder die leer sind // keine wo bereits befallen sind
- 1min Zeit zum Bekämpfen des Schädlings // Schändling bekämpt --> Wachsumszeits läuft weiter // Schädling NICHT bekämpft --> Pflanze stirbt

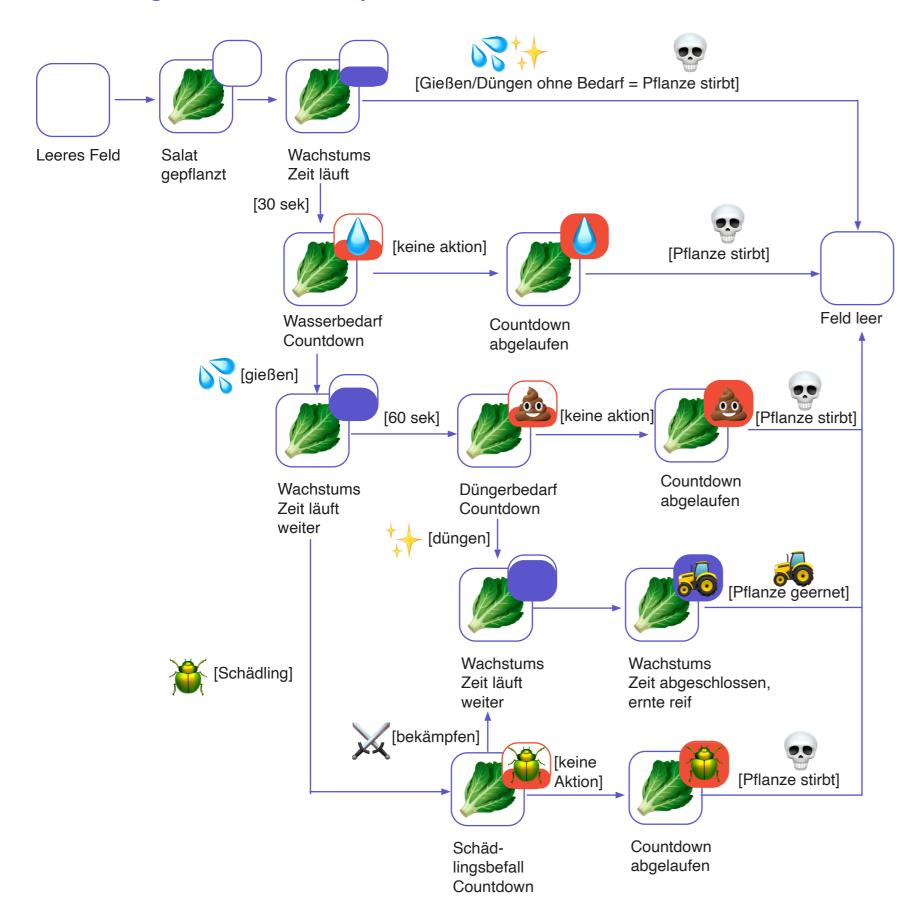
### **Notiz:**

- alle Preise sinken und steigern
- 0,50€ Preisschwankung pro 30 Sekunden
- Spieler muss die Marktpreise beachten, um zu guten Preisen einzukaufen und mit Gewinn zu verkaufen.
- Geernetes Gemüse unterschiedliche Preise?

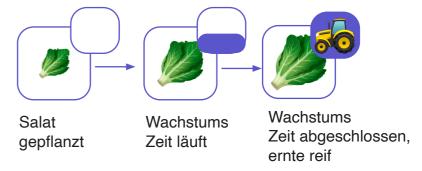
#### **Notiz:**

- beschleunigte Simulation
- 1 Tag = ?
- keine Pflege = Pflanze stirbt
- Wasserbedarf: 1/3 in Teilen // 1 Click = 1 Wasser // Hinweis nach gewisser Zeit
- Nur ein Bedarf kann angezeigt werden
- Gießt/Düngt der Nutzeri ohne das die Pflanze einen Bedarf hat = Pflanze stirbt
- ernte = verkaufen zum aktuellen Verkaufpreis = gutgeschrieben auf gesamt Kapital

# 2. Gemüsegarten-Simulator: Spielablauf

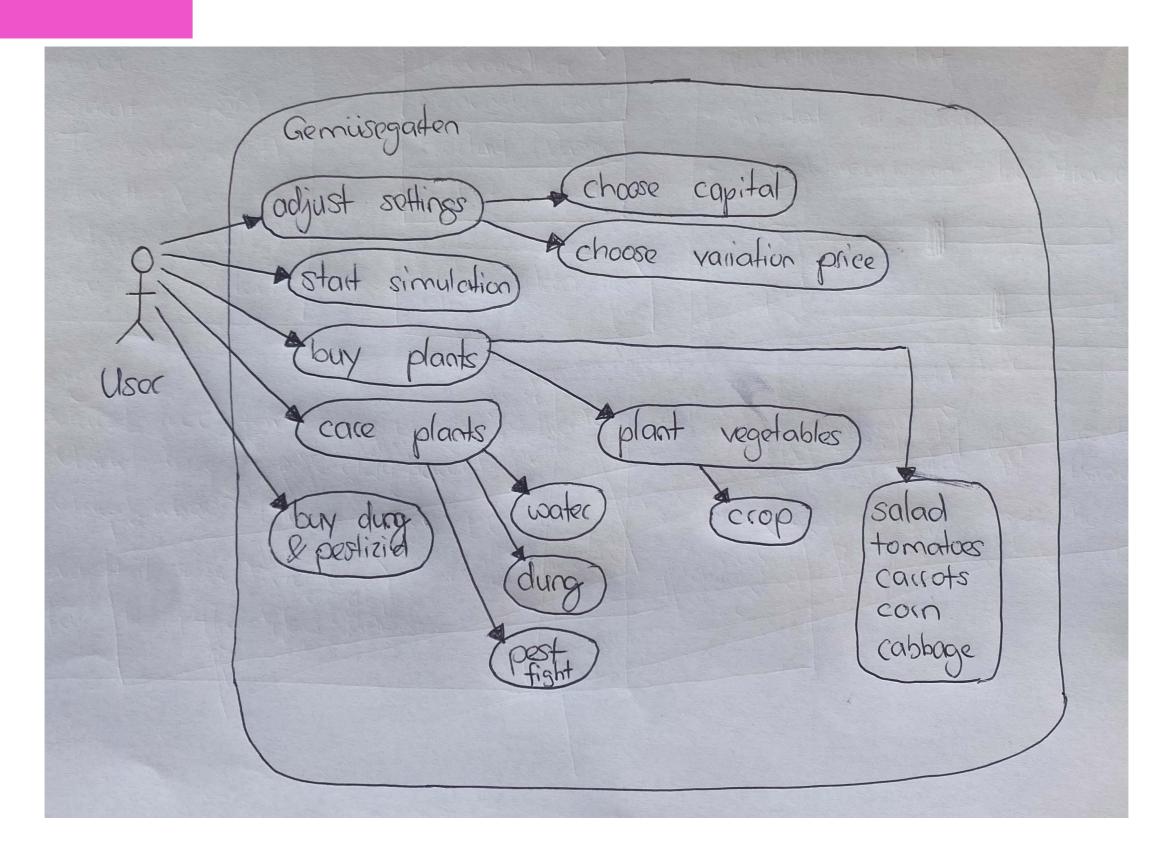


### je nach Zeit, anfangs klein, später größer



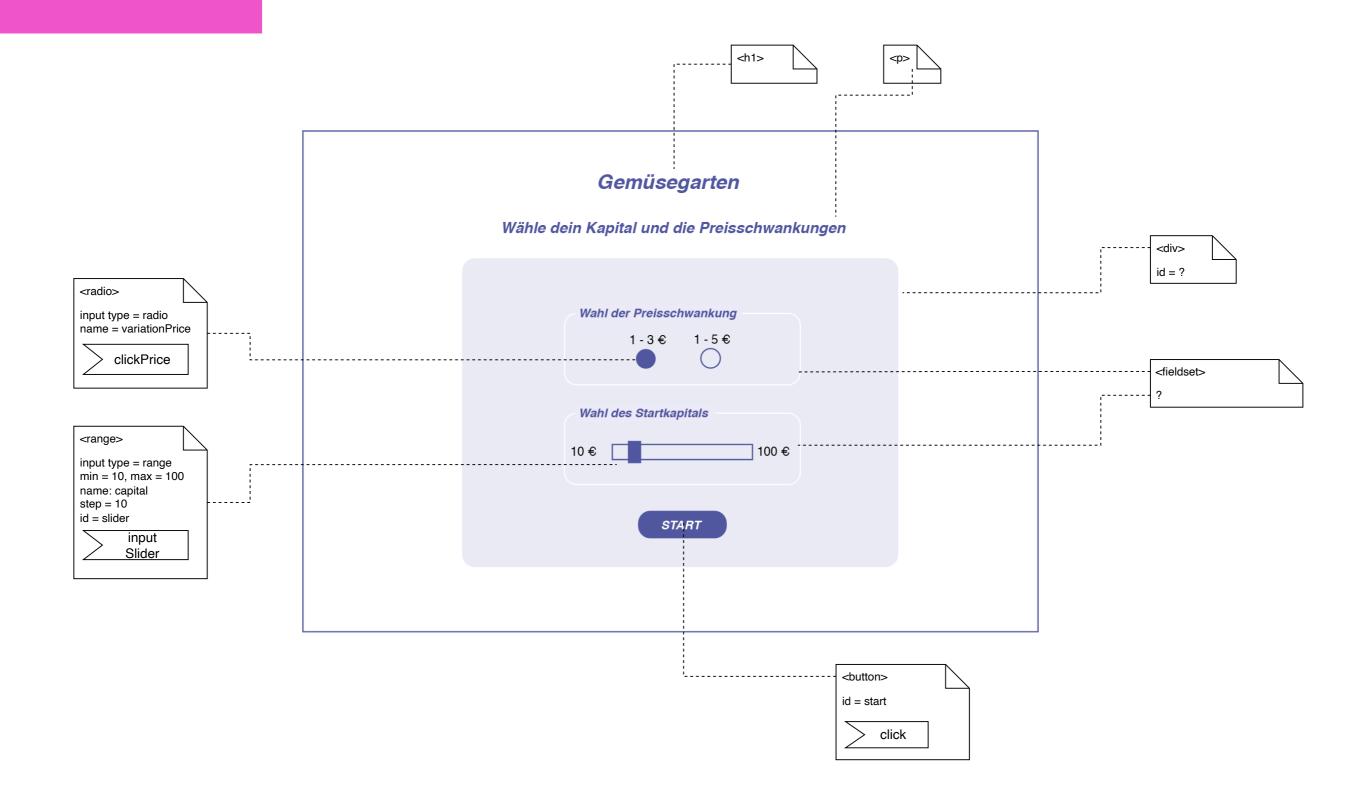
# 3. Gemüsegarten-Simulator: Use-Case-Diagram

# Darstellung digital! Anpassen

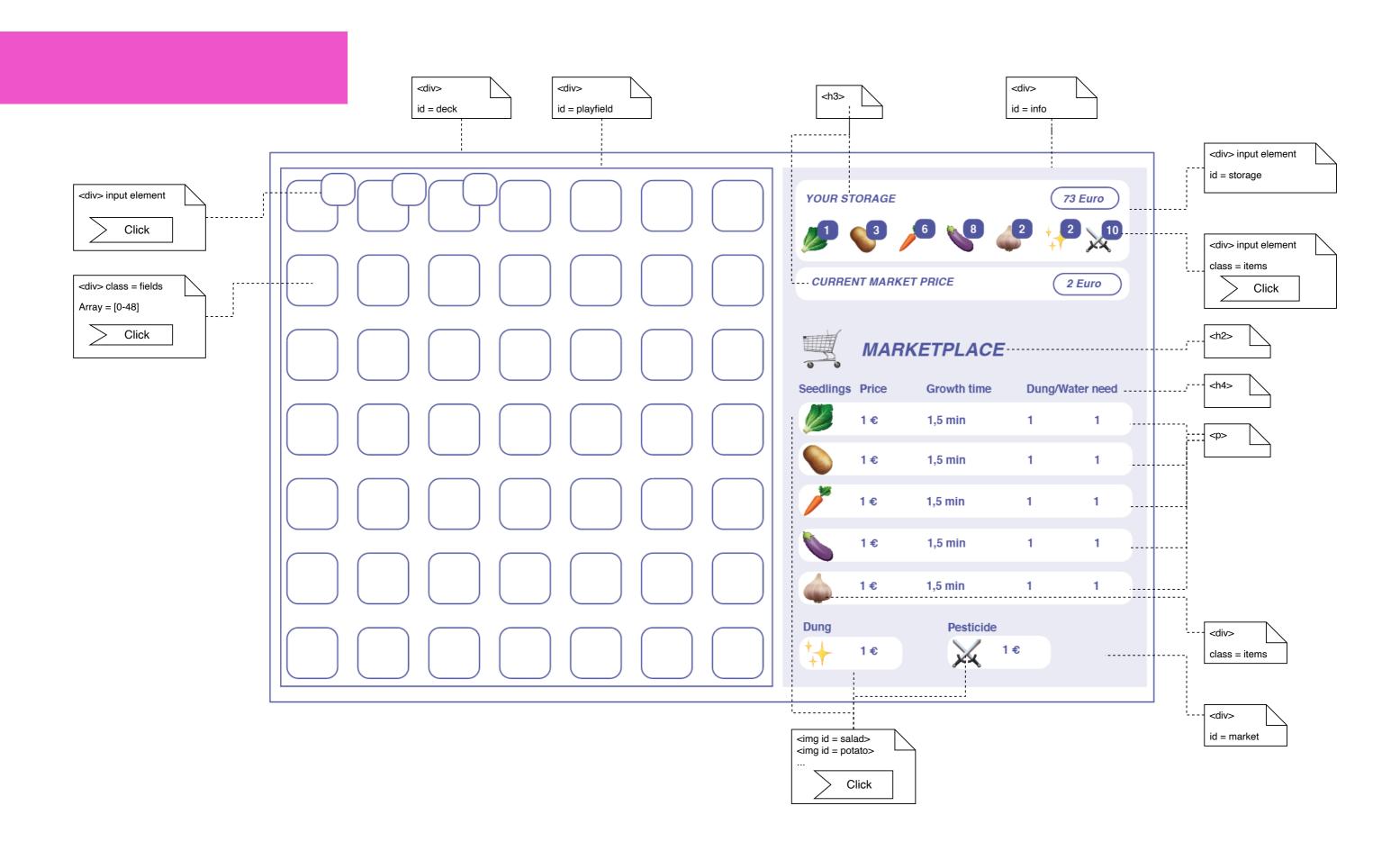


# 4.1 Gemüsegarten-Simulator: UI-Scribble - Einstellungen

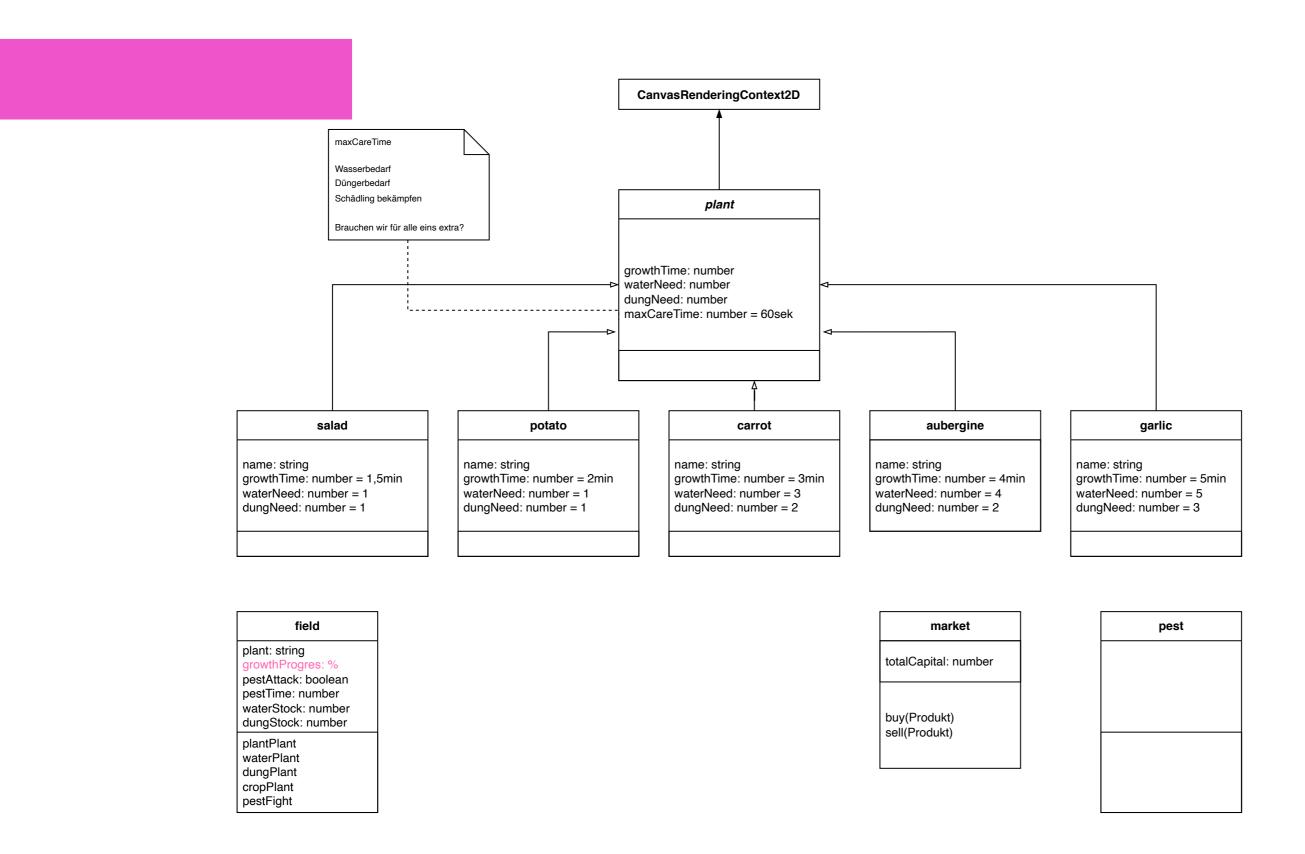
# Englisch!!



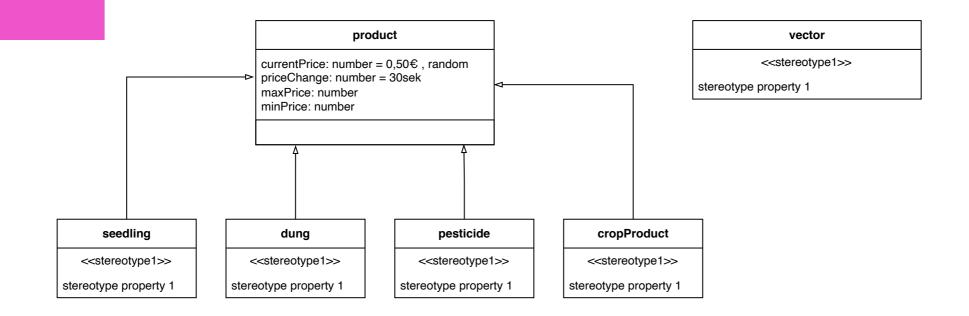
# 4.2 Gemüsegarten-Simulator: UI-Scribble - Spielfeld



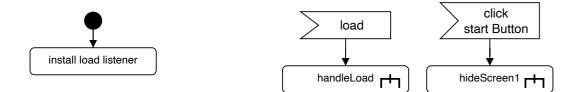
# 5.1. Gemüsegarten-Simulator: Class Diagram

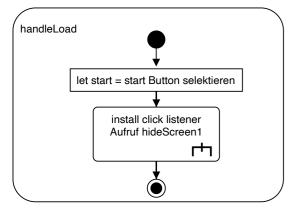


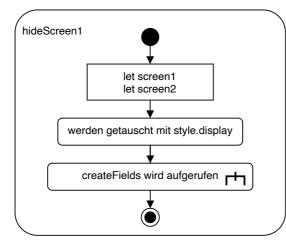
# 5.2. Gemüsegarten-Simulator: Class Diagram

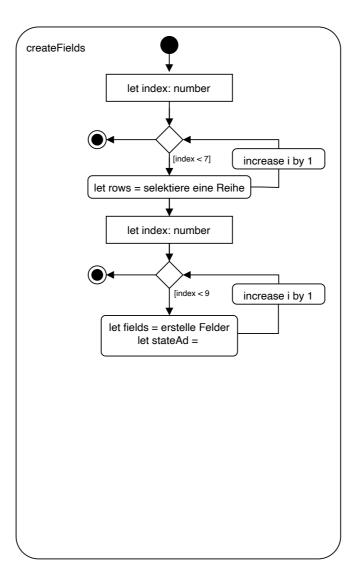


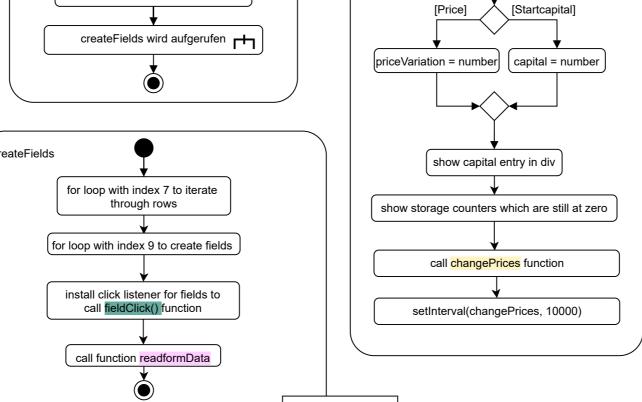
# 6.1. Gemüsegarten-Simulator: Activity Diagram - Main











\_event: MouseEvent

install click listener for all

products to call buyProduct function

select images in storage

let carrot1: getImageByID

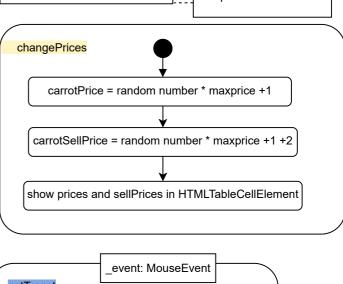
install click listener for plants

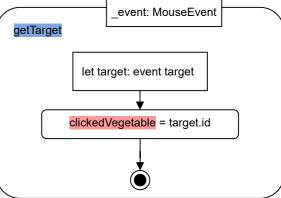
call getTarget()

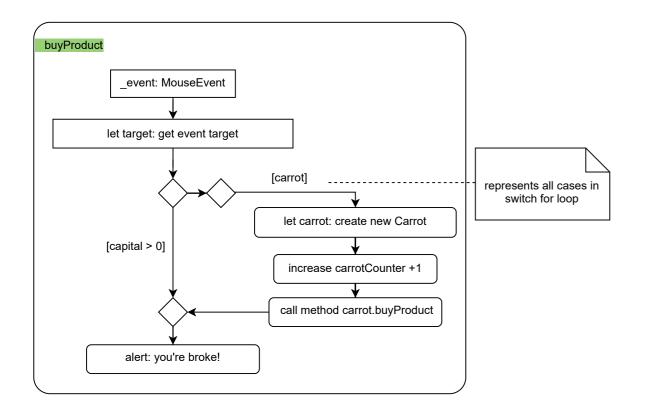
set global counters to zero capital = 0; ...Counter = 0

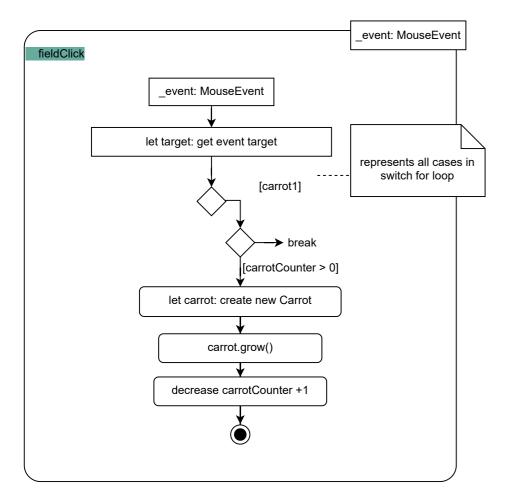
 $\vdash$ 

represents all Plants









### Product.ts

