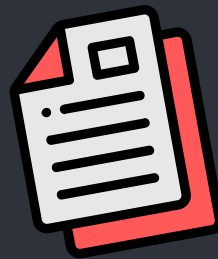


Meine “Glücksrad” App in JAVA

[Programmiert in Android Studio]

< Görkem Ilias Istemi Matrk: 77211971439 >



Programming Language: JAVA

- Ideen & Ziele der App
- Architektur & Workflow mit GitHub
- „Happy Path“ der App + Netzwerkttest
- Technische Highlights
- Fazit & Ausblick

}

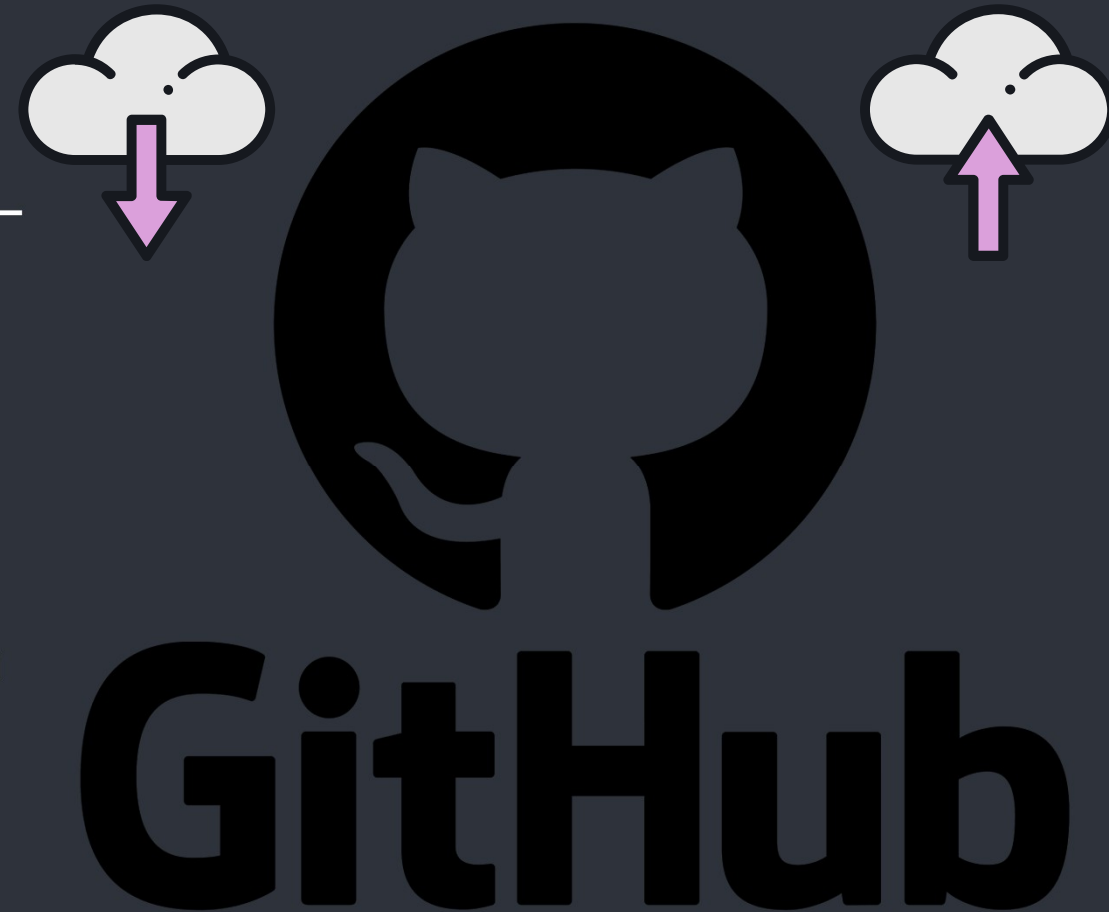


- Entwicklung einer interaktiven **Android App** mit Glücksrad Element
- Spieler dreht ein Rad, erhält Punkte und kann diese für Upgrades ausgeben, die den Fortschritt beschleunigen
- **Idee:** Einen möglichst hohen Score erzielen
- **Ziel:** App soll mit einfachem Gameplay motivieren, stetig weiterzumachen (z. B. auch als Zeitvertreib)



- Versionskontrollsystem
- Ablaufdiagramm & Klassendiagramm
- GitHub Pages
- Workflow mit mehreren Geräten

}



1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14

}



PositionNumbersOnCircle

```
1 //Platziert alle Textfelder mit den Zahlen gleichmäßig im Kreis
2
3 private void positionNumbersOnCircle() {
4     int radius = wheelContainer.getWidth() / 2 - 150;
5     int centerX = wheelContainer.getWidth() / 2;
6     int centerY = wheelContainer.getHeight() / 2;
7
8     for (int i = 0; i < fields.length; i++) {
9         double angle = 2 * Math.PI * i / fields.length - Math.PI / 2;
10        float x = (float) (centerX + radius * Math.cos(angle) -
11        fields[i].getWidth() / 2f);
12        float y = (float) (centerY + radius * Math.sin(angle) -
13        fields[i].getHeight() / 2f);
14        fields[i].setX(x);
15        fields[i].setY(y);
16        fields[i].setText(String.valueOf(spinValues[i]));
17    }
```

- Online Synchronisation mit Server
- Highscore Liste für die besten Spieler
- Mehr als nur 8 Felder, neue Designs oder auch Soundeffekte
- Mehr Upgrades (z. B. mehr Glück)
- Statistiken: Anzahl Drehungen, bestes Ergebnis bisher, Upgrade Historie
- Neue Spielmodi: Wettrennen gegen Freunde, wer mehr Punkte in derselben Zeit erzielt.



forbeginners.html

workshop.css

'Design' – Elemente

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14



Programming Language