

Instruktionen zur Nutzung der Anwendung

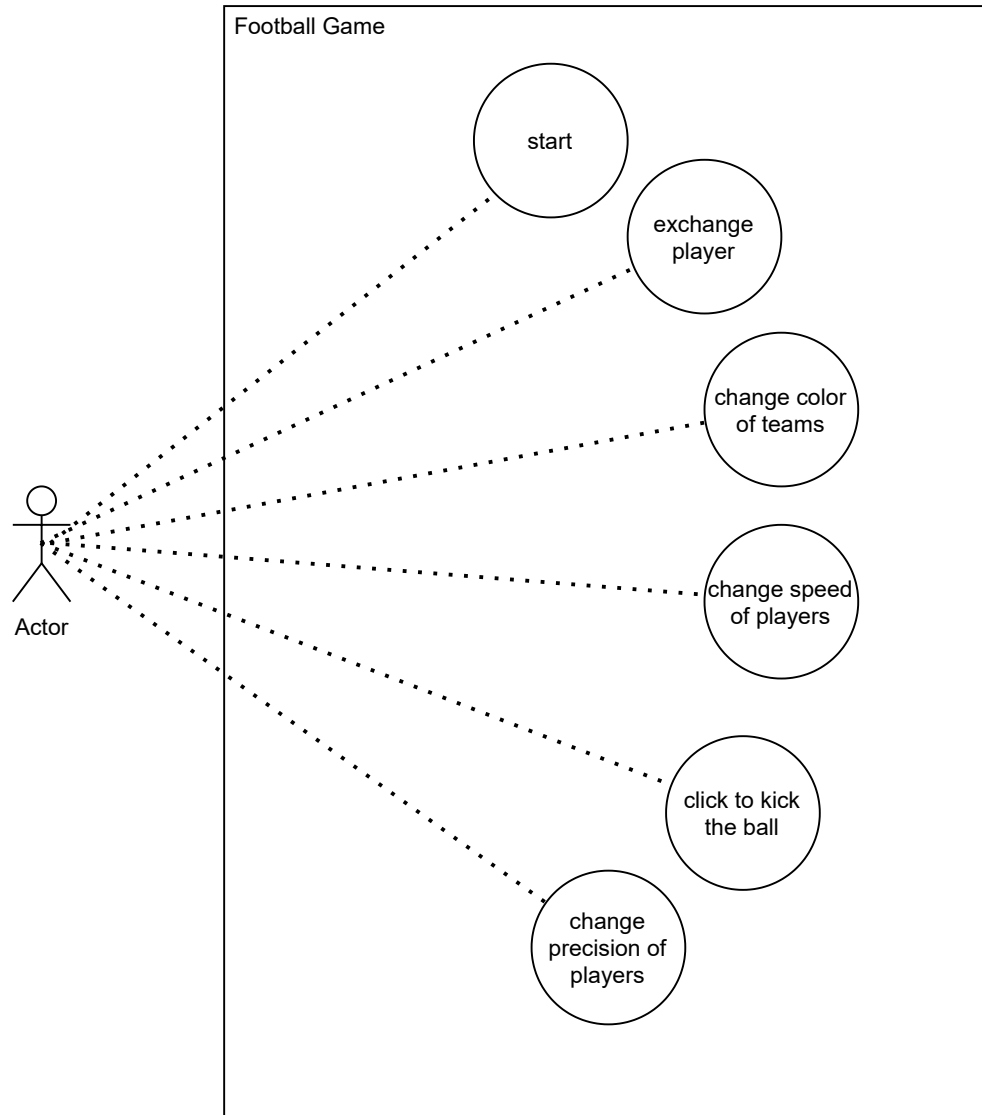
Beim Start der Anwendung stehen die Spieler und Schiedsrichter bereits an ihrer Position und ein Ball liegt in der Mitte. Die Spieler werden in ihrem individuellen Tempo auf den Ball zulaufen und wenn sie bei ihm angekommen sind stoppen. Klicken sie auf einen Bereich auf dem Fußballfeld um den Ball dorthin zu schießen. Andere Spieler werden versuchen dem Ball zu folgen und wenn sie ihn erreichen wird das Spiel wieder angehalten. Bei einem Schuss ins Aus oder einem Tor werden der Ball und die Spieler zurückgesetzt.

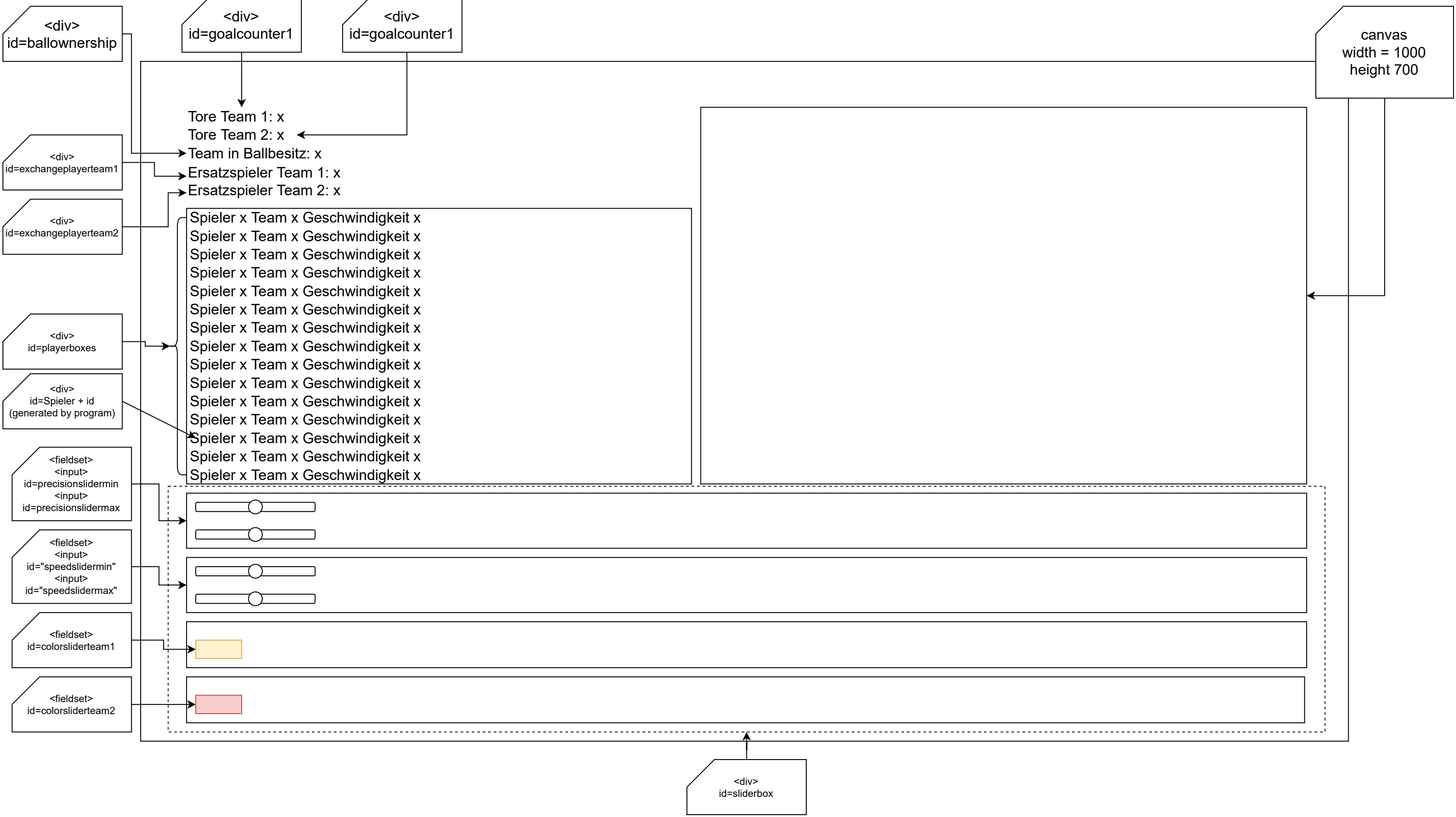
Um die Farben der Teams zu ändern klicken sie unten im Bereich Farbe Team x auf die Farbe und wählen sie eine neue aus. Um die Präzision der Spieler zufällig zu verändern oder die Geschwindigkeit verschieben sie die entsprechenden Schieberegler im Bereich „Präzision“ oder „Geschwindigkeit“. Die Änderungen werden bei einem Zurücksetzen des Balles angewendet.

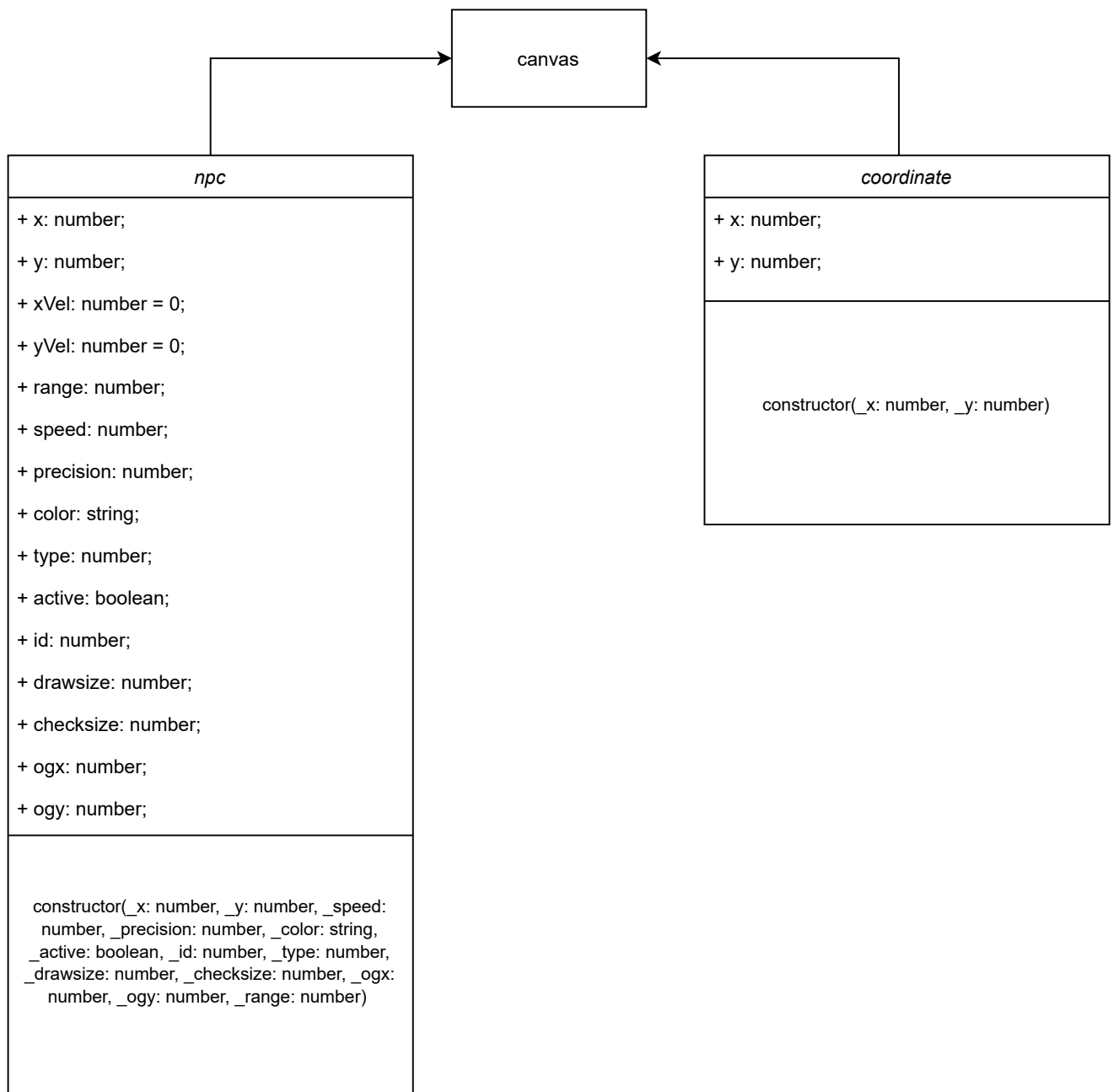
Oben links werden Statistiken wie z.B. die Toranzahl oder das Team in Ballbesitz angezeigt. Dort ist auch eine Anzeige welcher Spieler aktuell auf der Auswechselbank sitzt. Klicken sie einfach auf einen der Spieler mit dem Status „auf Feld“ um diesen gegen den Ersatzspieler des jeweiligen Teams auszutauschen.

Instruktionen zur Installation der Anwendung

Die Anwendung befindet sich in einem Zip-Ordner. Um diesen zu entpacken klicken sie mit der rechten Maustaste darauf und wählen sie „alle extrahieren“ aus. Klicken sie dann auf bestätigen. Es wurde nun ein neuer Ordner mit den benötigten Dateien erstellt. Öffnen sie diesen und starten sie die Datei „abgabe.html“ mit einem Doppelklick.







```
var goalcounter1 = document.getElementById("goalcounter1")
var goalcounter2 = document.getElementById("goalcounter2")
var ballownership = document.getElementById("ballownership")

var exchangeplayerteam1 = document.getElementById("exchangeplayerteam1")
var exchangeplayerteam2 = document.getElementById("exchangeplayerteam2")

var canvas = document.querySelector("canvas")
var c = canvas.getContext("2d");

canvas.addEventListener("mousedown", function(e) {
  getMosuePosition(canvas, e); });

var position: number[] = [numbers for generation of coordinates array]

var ballownership = 0;

var coordinates: coordinate[] = [];

var npcPrecision = 0.95;
var newprecision;

var counterTeam1 = 0;
var counterTeam2 = 0;

var firstExecution = 0;
var interval = 400;

var npcs: npc[] = [];

var teamcolor1 = "yellow"
var teamcolor2 = "purple";
var teamcolor3 = "grey"

var npcRange = 140

var mouseX = 0;
var MouseY = 0;

var paused = false;
```

