# Helldivers 2 Ausrüstungshelfer

# Inhaltsverzeichnis

# 1. Einführung über das Projekt

## 1.1 Überblick über das Projekt

## Dieses Projekt ist ein Tool für Helldivers 2-Spieler, um die optimale Ausrüstung auszuwählen und das Spiel einfacher zu spielen.

## 1.2 Zielsetzung des Projekts

Dieses Projekt soll dem Benutzer dabei helfen, die beste Ausrüstungslösung für den Kampf gegen den Feind zu finden und ihm basierend auf der Art und Schwierigkeit des Feindes die optimale Ausrüstungsoption zu bieten.

## 1.3 Zielgruppe der Dokumentation

Dieses Projekt richtet sich an Helldivers 2-Spieler, die Schwierigkeiten haben, die Mission abzuschließen.

## 1.4 Funktionalität des Programms

Dieses Tool analysiert den ausgewählten Schwierigkeitsgrad und die gegnerische Fraktion und gibt die optimale Ausrüstung vor.

## 1.5 Anwendungsbeispiele

Der Benutzer kann dieses Tool verwenden, bevor er eine neue Mission in Helldivers 2 startet. Anschließend kann der Benutzer im Spiel die optimale Ausrüstung auswählen.

## 1.6 Verwendete Technologien und Bibliotheken

Diese Python Programm braucht:

* Tkinter
* Pillow
* time
* os
* logging
* yaml

# 2. Installation und Einrichtung

## 2.1. Voraussetzungen

Es braucht:

* python ==3.10.11
* pillow == 10.4.0
* PyYAML == 6.0.1

## 2.2. Installationsanleitung

Alle Voraussetzungen kann durch pip und req.txt Datei automatisch installieren.

pip install -r req.txt

## 2.3. Kurze Anleitung zur ersten Ausführung

# 3. Benutzerhandbuch

## 3.1. Bedienung der Benutzeroberfläche

## 3.2. Screenshots des Frontend

A screenshot of a video game with Paramount Pictures in the background

AI-generated content may be incorrect.

A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.

A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.

3.3. Beschreibung der einzelnen Funktionen und ihrer Verwendung

3.4. Beispiele für die Eingabe und Ausgabe

# 4. Technische Details

4.1. Grundlegender Programmaufbau

Hauptmodule

Funktionen

## 4.2. Erklärung wichtiger Code-Abschnitte

show\_main\_ui()

Die Funktion `show\_main\_ui()` dient als Haupteinstiegspunkt für die Helldivers 2-Ausrüstungshelfer-Software und initialisiert die Benutzeroberfläche. Zuerst wird eine Titelleiste mit einem Startknopf angezeigt, der bei Betätigung zur Hauptansicht überleitet. Diese Hauptansicht beinhaltet das Laden von Bildern, die Einrichtung einer Beschriftung zur Auswahl des Gegnertyps und des Schwierigkeitsgrades sowie Schaltflächen zum Starten der Analyse. Weiterhin gibt es ein Eingabefeld zur Auswahl des Gegnertyps ("Terminiden", "Roboter" oder "Illuminierten"), und die Auswahl wird in einem Label auf der Hauptseite angezeigt. Ein "Jetzt analysieren"-Button löst bei Klick die Funktion `on\_submit()` aus, welche die Variablen `weapon\_output`, `weapon\_imgs` und `result\_label` aufruft. Zudem wird ein Rahmen zur Anzeige von Waffenbildern eingerichtet, und der Gegnertyp sowie der Schwierigkeitsgrad werden basierend auf den Eingabewerten aktualisiert. Die Bilder der verschiedenen Waffen sind in separaten Variablen gespeichert. Abschließend wird das Hauptfenster mit dem festgelegten Titel und der Größe erstellt. Wenn das Skript direkt ausgeführt wird, erscheint zunächst der Startbildschirm, bevor die Hauptbenutzeroberfläche angezeigt wird.

## 4.3. Nassi-Shneiderman-Diagramm

Logging

Konfiguration

Hauptschleifen1

# Herausforderungen und Lösungen

## 5.1. Schwierigkeiten während der Entwicklung

Es gibt viele Probleme während des Entwicklungsprozesses, und zwei waren jedoch besonders schwerwiegend.

Zum Beispiel, Bilder wurden nicht aus dem richtigen Ordner geladen. Es funktioniert nicht, wenn das aktuelle Arbeitsverzeichnis nicht gleich mit dem Speicherort des Skripts ist.

Anderes Problem ist das Fenster immer zu groß oder klein sein. Wenn es zu groß oder klein ist, werde das Bild nicht richtig zeigen können.

## 5.2. Lösungsansätze und getroffene Entscheidungen

Für das Problem mit Bildern, benutzen wir eines relativen Pfads statt eines absoluten Pfads. Im Programm haben wir os.path verwendet. Es wird bei jedem Skriptlauf der entsprechende relative Pfad erstellt.

Für die Größe des Fensters haben wir die Fenstergröße für den Titelbildschirm festgelegt, um sicherzustellen, dass sich die Schaltflächen und das Bild immer an derselben Position befinden.

# Ausblick und Weiterentwicklung

6.1. Mögliche zukünftige Erweiterungen

6.2. Ideen für Verbesserungen

Quellen

(Quellenangaben nach IEEE)

Anlagen