

# Endabgabe - Gartensimulator

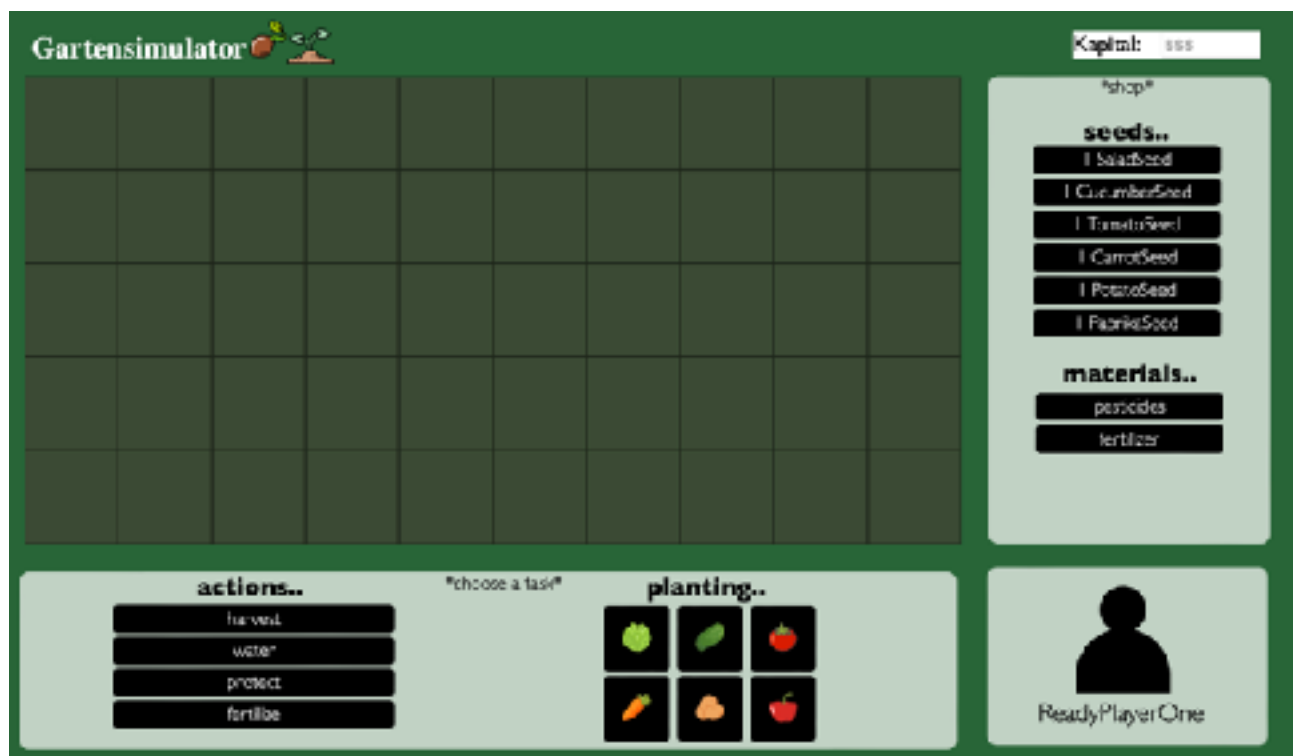
Studentin: Sophia Gebele  
Matrikelnummer: 269349  
Studiengang: Medienkonzeption B.A.

Kurs: Entwicklung Interaktiver Anwendungen 2

## Inhaltsverzeichnis:

- 1.0. Der Gartensimulator
- 2.0. Anleitung
- 3.0. FAQ

## 1.0. Der Gartensimulator



## 1.0. Anleitung

1. Die Anwendung muss über die interne Aufgabenseite des Kurses EIA2 geöffnet werden. Die Anwendung selbst ist für safari getestet.
2. Der Nutzer kann nun ein individuelles Kapital eingeben. Je nach dem eingegebenen Betrag wird der Erlös bei der Ernte festgelegt. Ist das Kapital höher als 100 ist, fällt der Erlös zwischen 5 und 7 aus. Ist das Kapital niedriger als 100, fällt der Erlös zwischen 2 und 5 aus. Sobald das fest steht, kann man sich an die Aufgaben bzw. „tasks“ machen.
3. Das erste ist das anpflanzen von ausgewählten Samen. Der Nutzer hat die Wahl zwischen Salat, Gurke, Tomate, Karotte, Kartoffel oder Paprika. Um einen Samen an zu pflanzen muss ein freies Gartenfeld selektiert werden und hinterher den gewünschten Button bei „planting“ angeklickt werden. Hinterher sieht man ein Bild des samen auf dem Gartenfeld und kurz danach eine halb gewachsene Pflanze. Darauf erscheint die ausgewachsene Pflanze innerhalb des Gartenfeldes. Während des Wachsens der Pflanze kann diese bewässert und gedüngt werden. Falls die Pflanze von Schädlingen angegriffen wird, kann diese Pflanze zusätzlich mit Pestiziden geschützt werden.
4. Ausgewachsene Pflanzen geben ebenfalls die Möglichkeit eine Aktion auszuwählen. Diese können zwar weiterhin bewässert, gedüngt und geschützt werden aber zusätzlich geerntet werden. Der Ernten-Prozess bringt dem Nutzer einen bestimmten Erlös auf dessen Kapital und das Gartenfeld wird frei geräumt. Prinzipiell können Aktionen auf Gartenstücke ausgeführt werden, die mindestens angepflanzt wurden. Zu beachten ist stets, dass die jeweilige Aktion nur unter bestimmten Umständen(enum) ausführbar ist. So kann eine Pflanze nicht geerntet werden, die noch nicht angepflanzt wurde.
5. Der Nutzer kann neben den Aktionen allerdings auch im Shop einkaufen. Der Nutzer wird sogar aufgefordert im Shop zu kaufen, falls dieser beispielsweise einen Salat anpflanzen will, obwohl keine Samen dafür übrig sind. Im Shop stehen die Samen und Materialien zum beschützen und düngen zur Verfügung. Demnach kann man mit einem klick einen Samen, Pestizide oder Dünger kaufen. Beim Samen-kauf wird dem Kapital des Nutzers 2 abgezogen und bei Materialien 4. Hat der Nutzer nicht genug Kapital, wird dieser mit einem Alert aufgefordert mehr zu ernten.

## 2.0. FAQ

1. Wann stirbt meine Pflanze?

Die Pflanze im Gartensimulator kann unter drei Optionen sterben und ohne Erlös ausgehen.

Option1 ist, dass die Pflanze zu oft bewässert werden. Das gilt nach dem sechsten mal bewässern. Option 2 ist, dass die Pflanze zu oft gedüngt wurde. Das gilt nach dem dritten mal düngen. Option 3 ist, dass die Pflanze zu oft gegen Schädlinge kämpfen musste. Das gilt nach dem dritten mal kämpfen.

2. Was kann generell machen im Gartensimulator?

3. Der Nutzer kann anpflanzen. Diese Pflanzen bewässern, düngen, beschützen oder im Glücksfall einfach ernten und Erlöse daraus ziehen. Der Nutzer kann sich die Materialien f zum pflanzen und schützen aus eigenem Kapital beschaffen.

# Gartensimulator:

Kapital:



\*shop\*




**seeds:**




**materials:**

\*choose a task\*

**actions...**

**planting...**

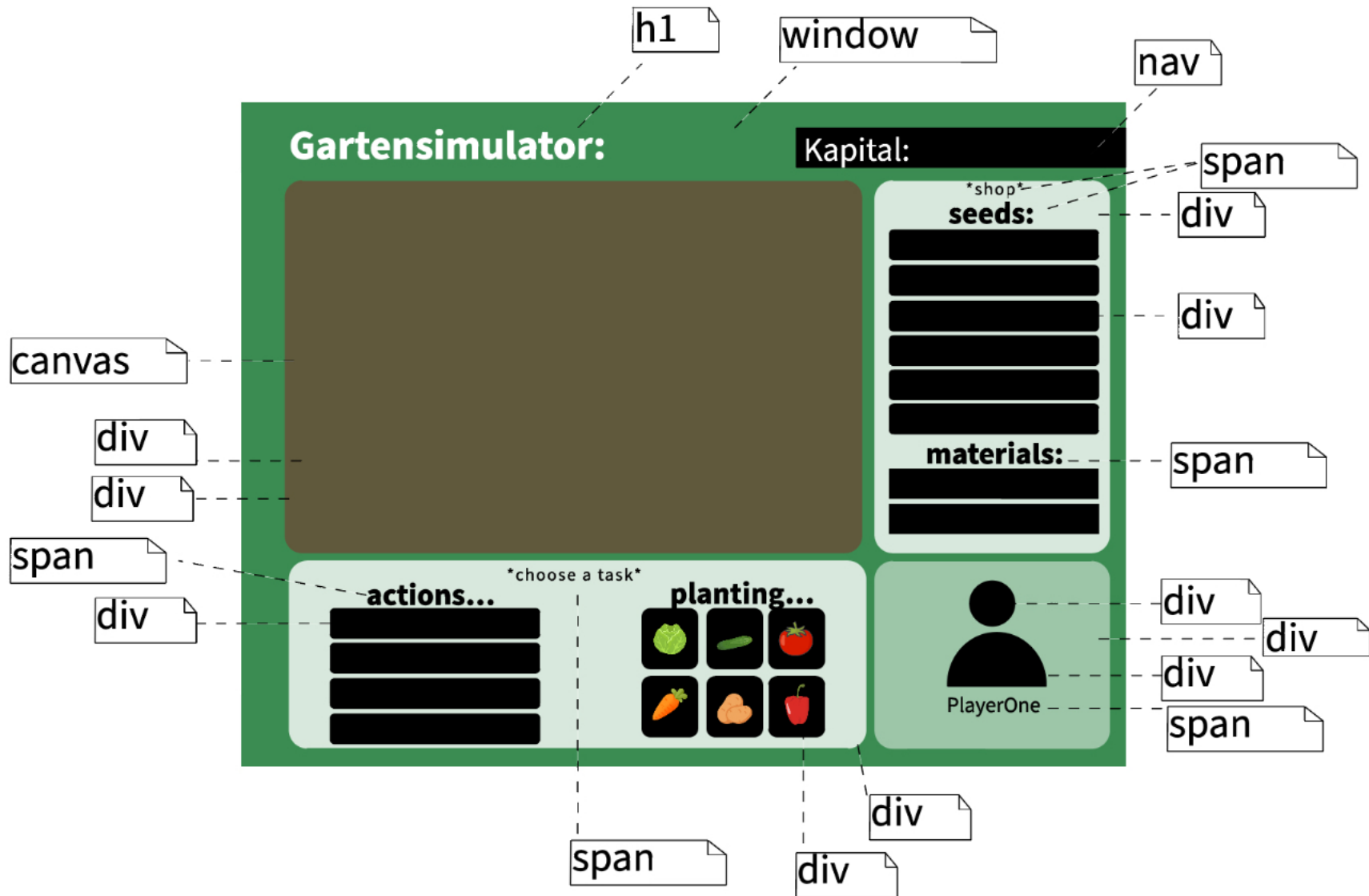




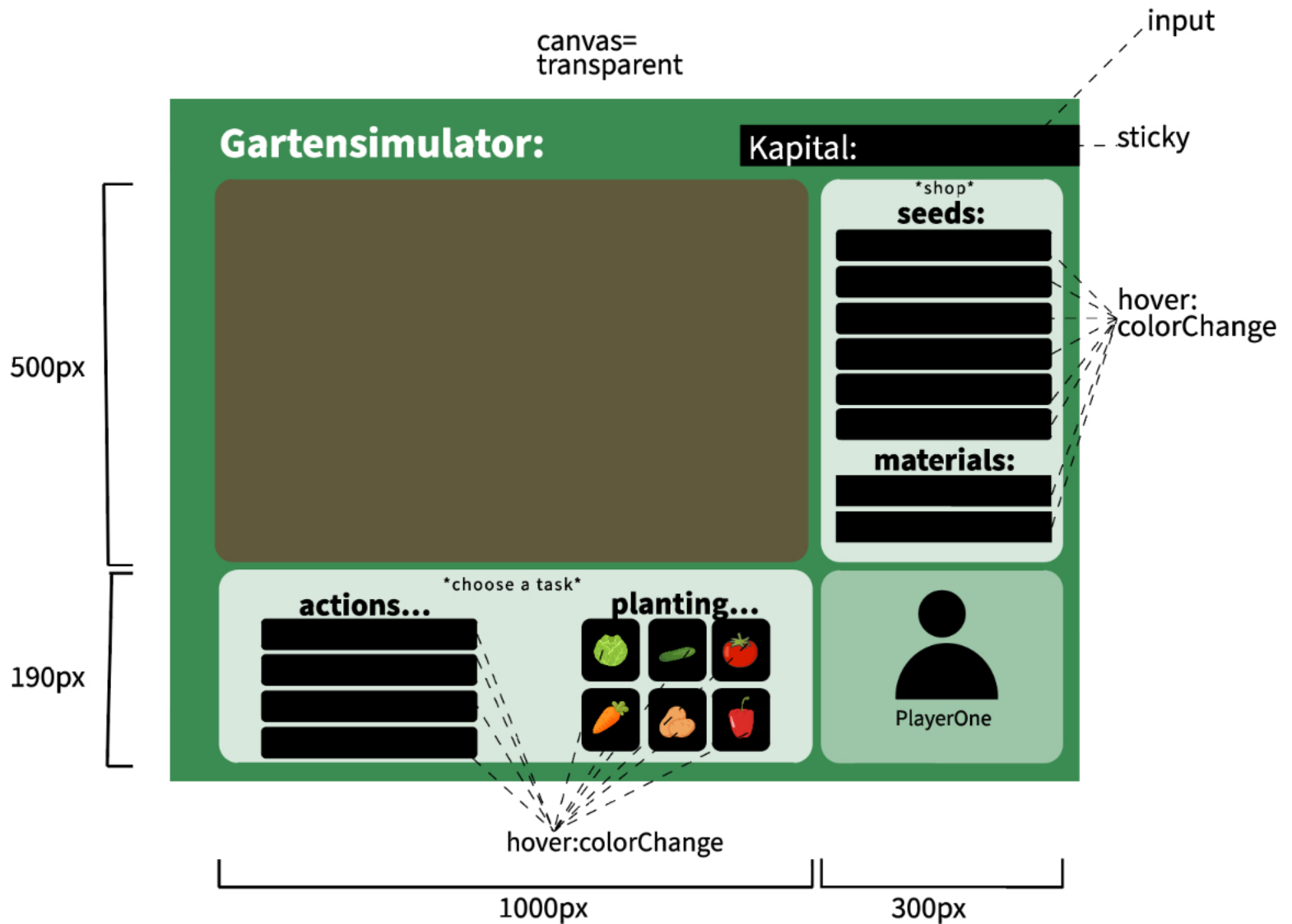


PlayerOne

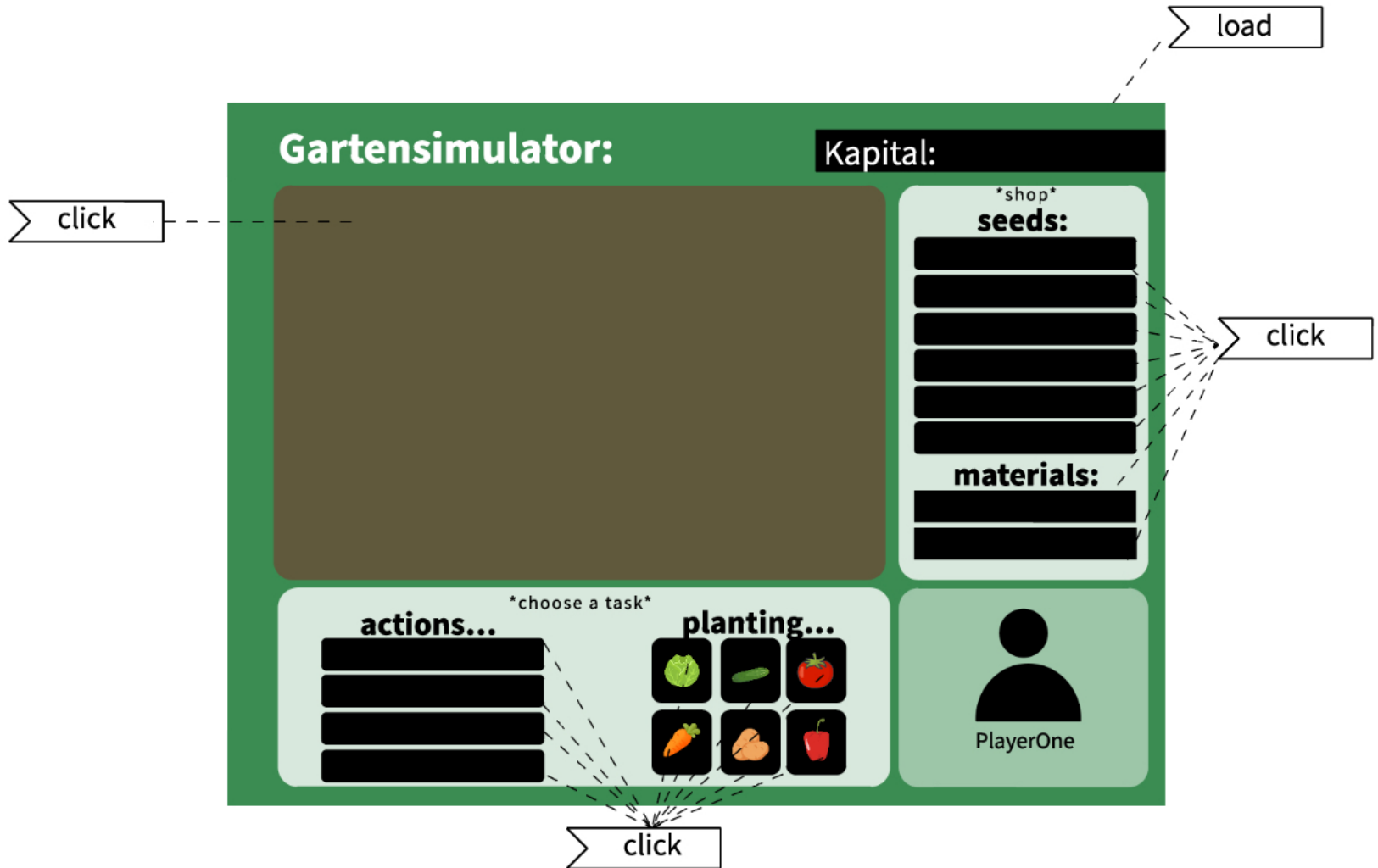
# HTML ELEMENTE



# STYLE



# TYPESCRIPT







































# PESTS



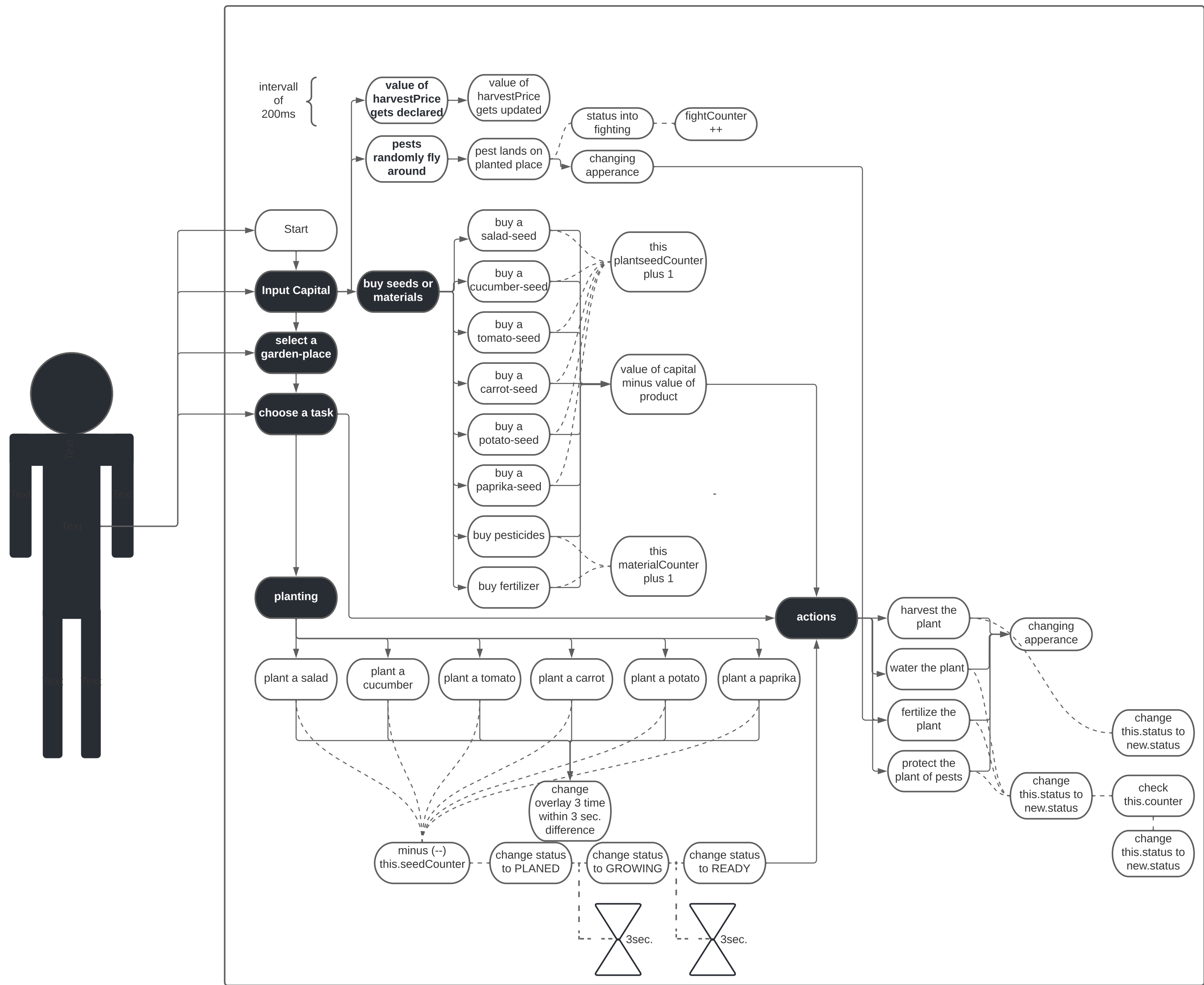
arc of this.size

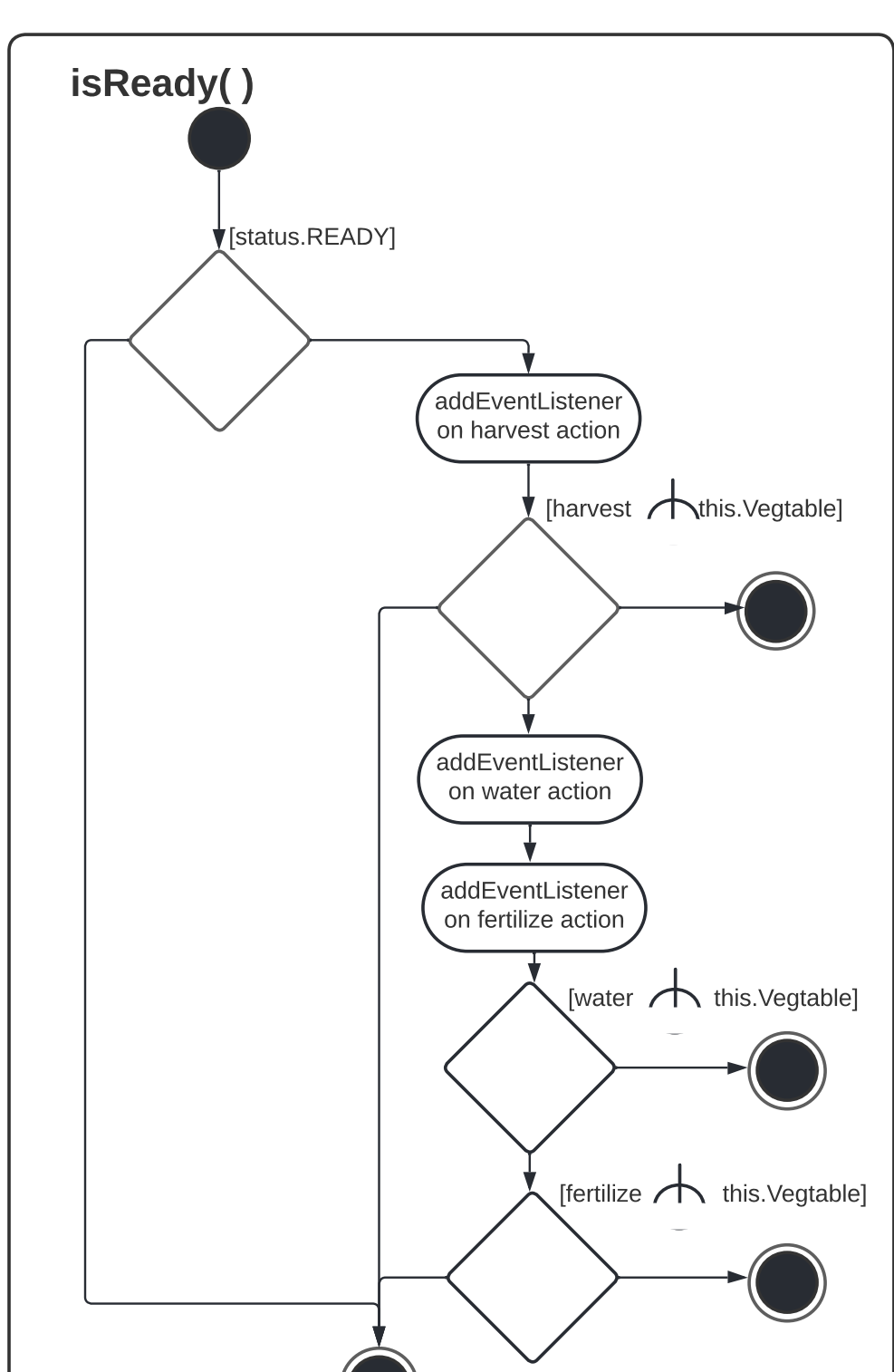
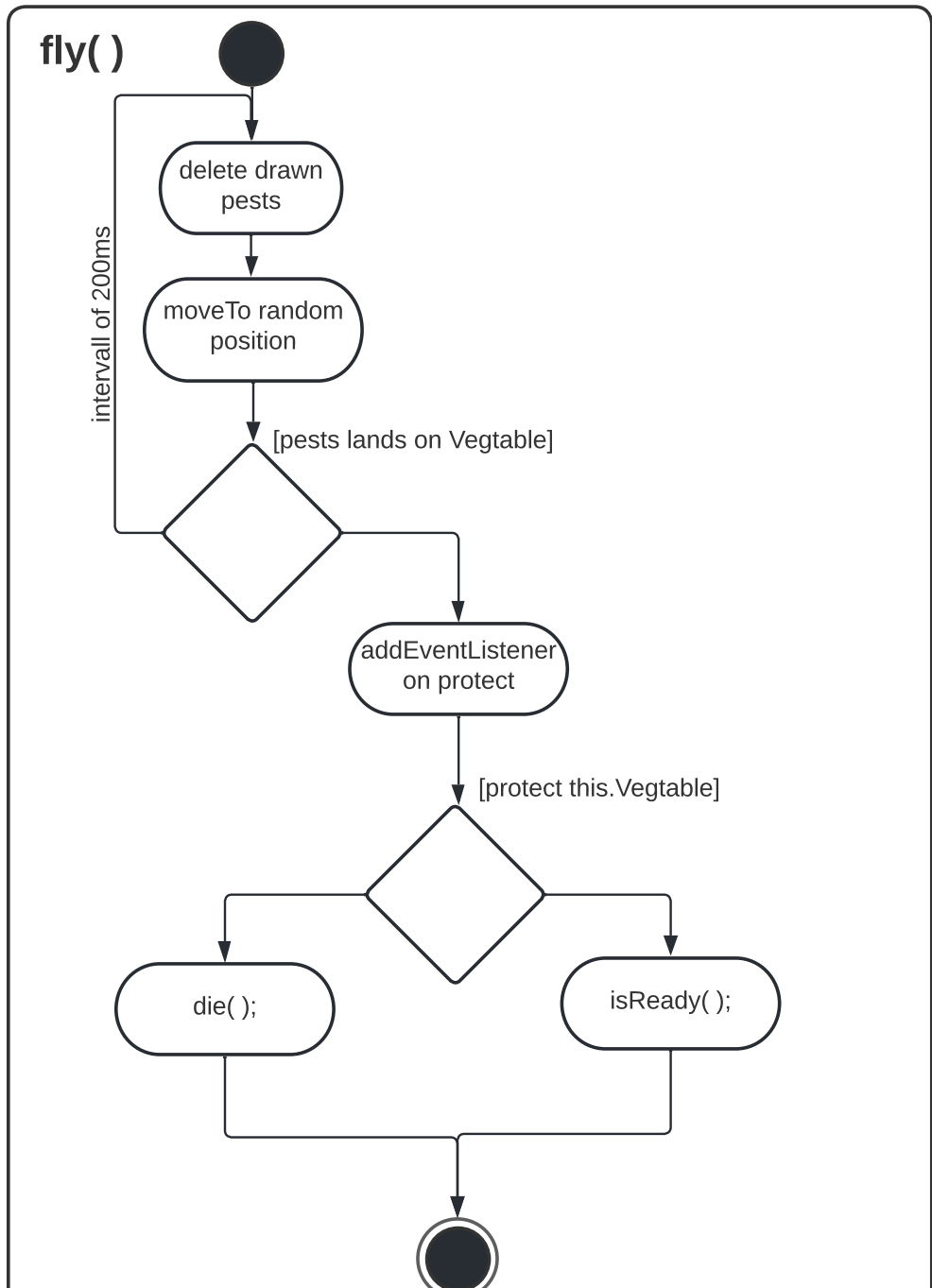
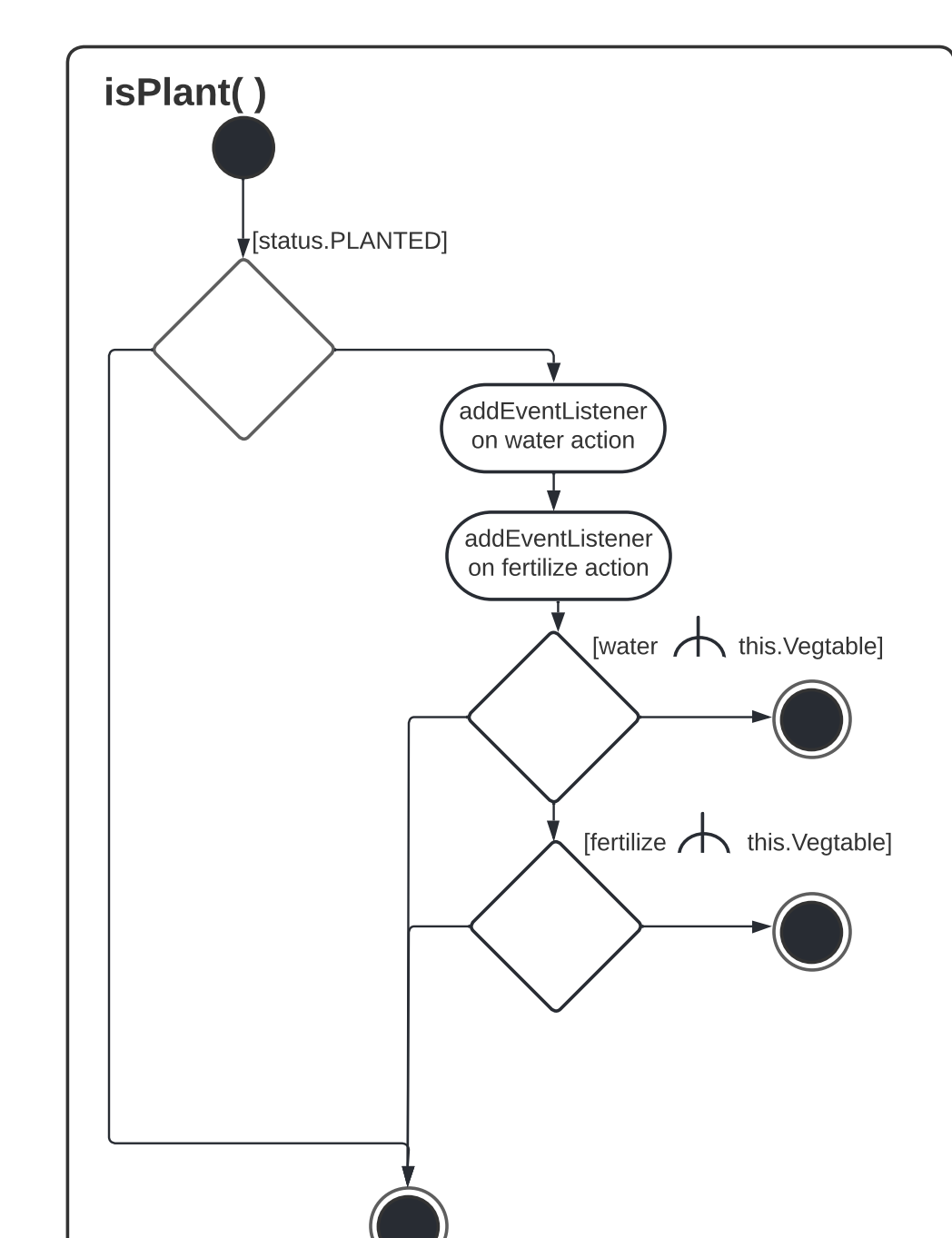
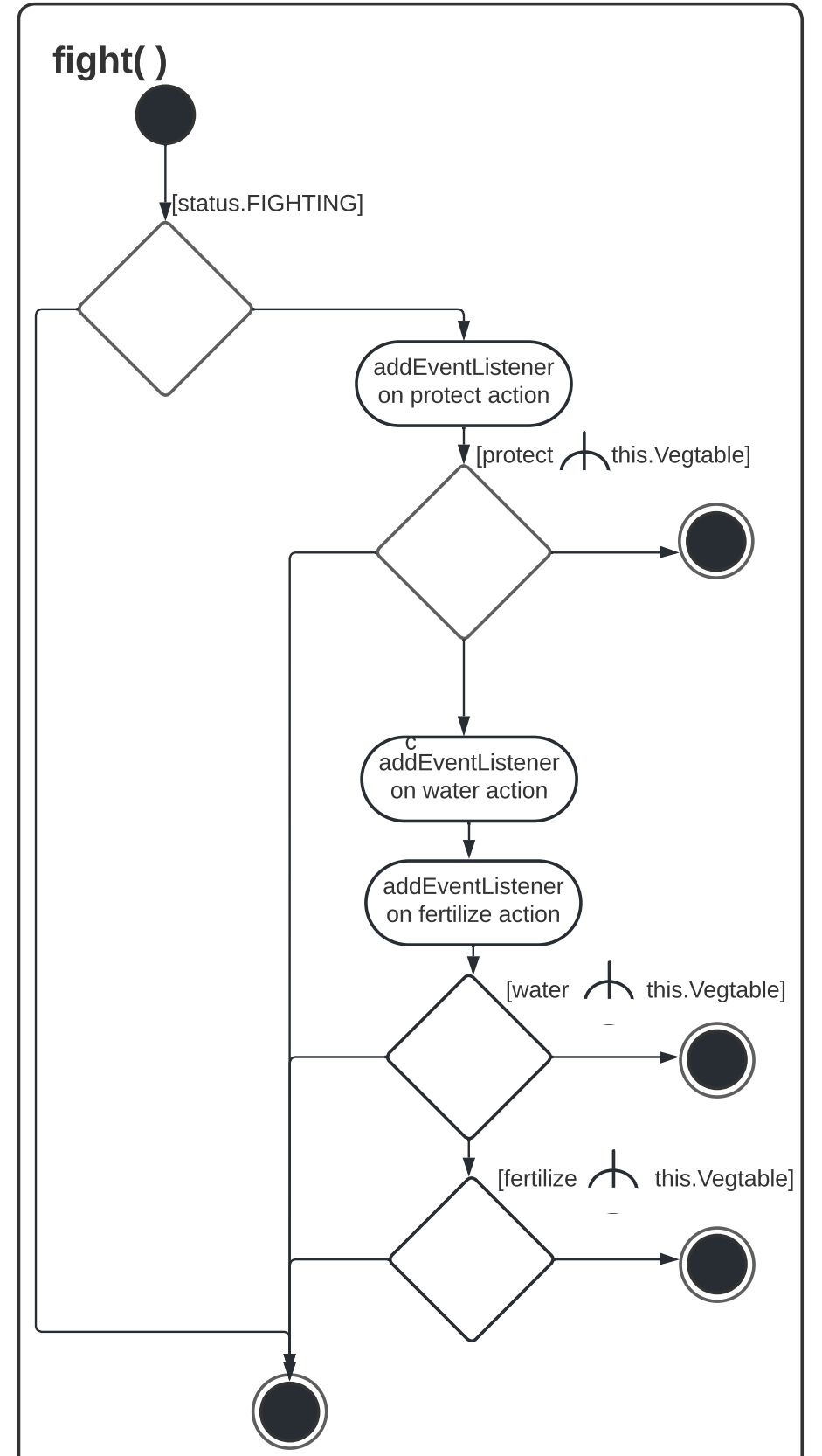
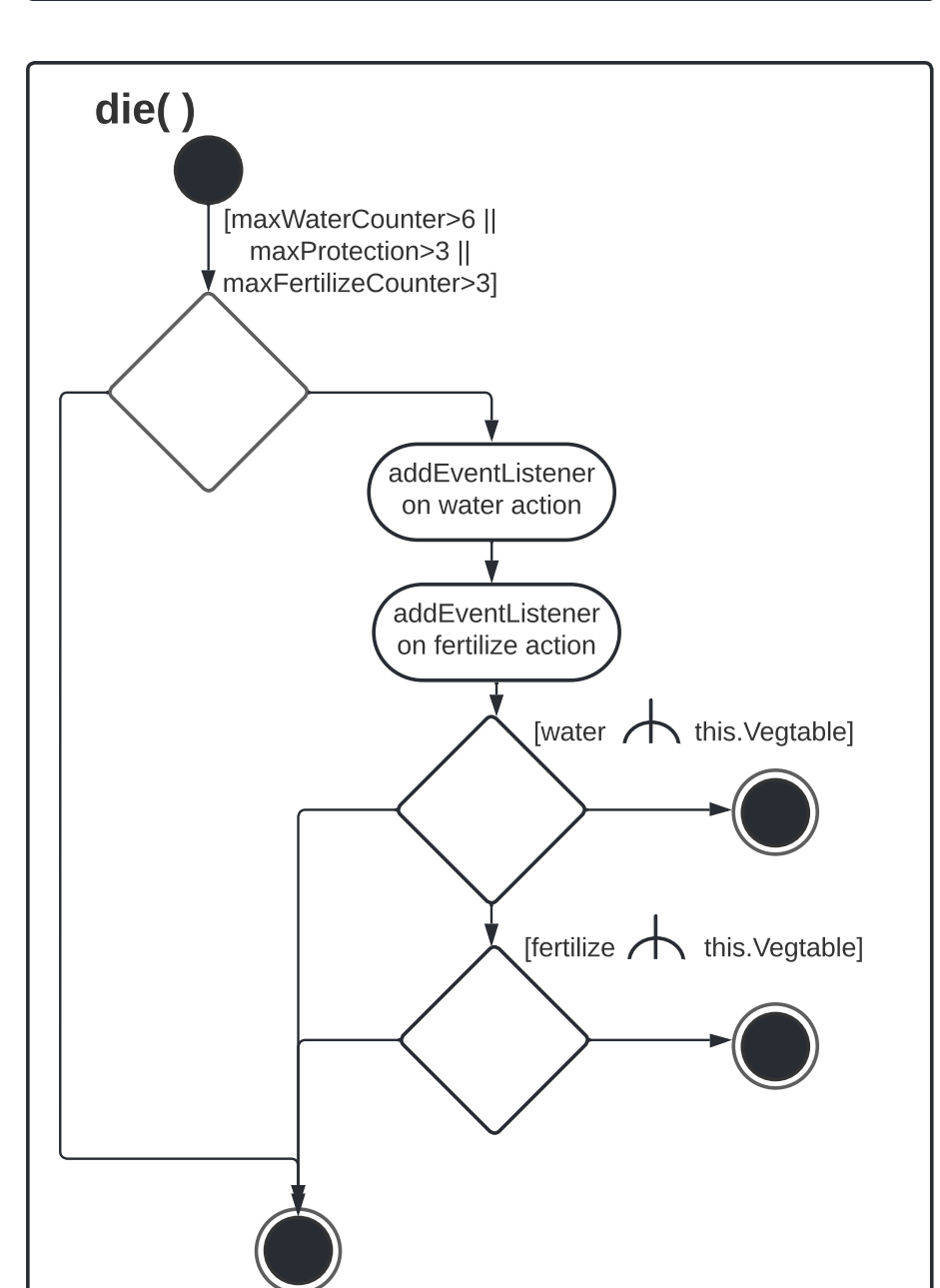
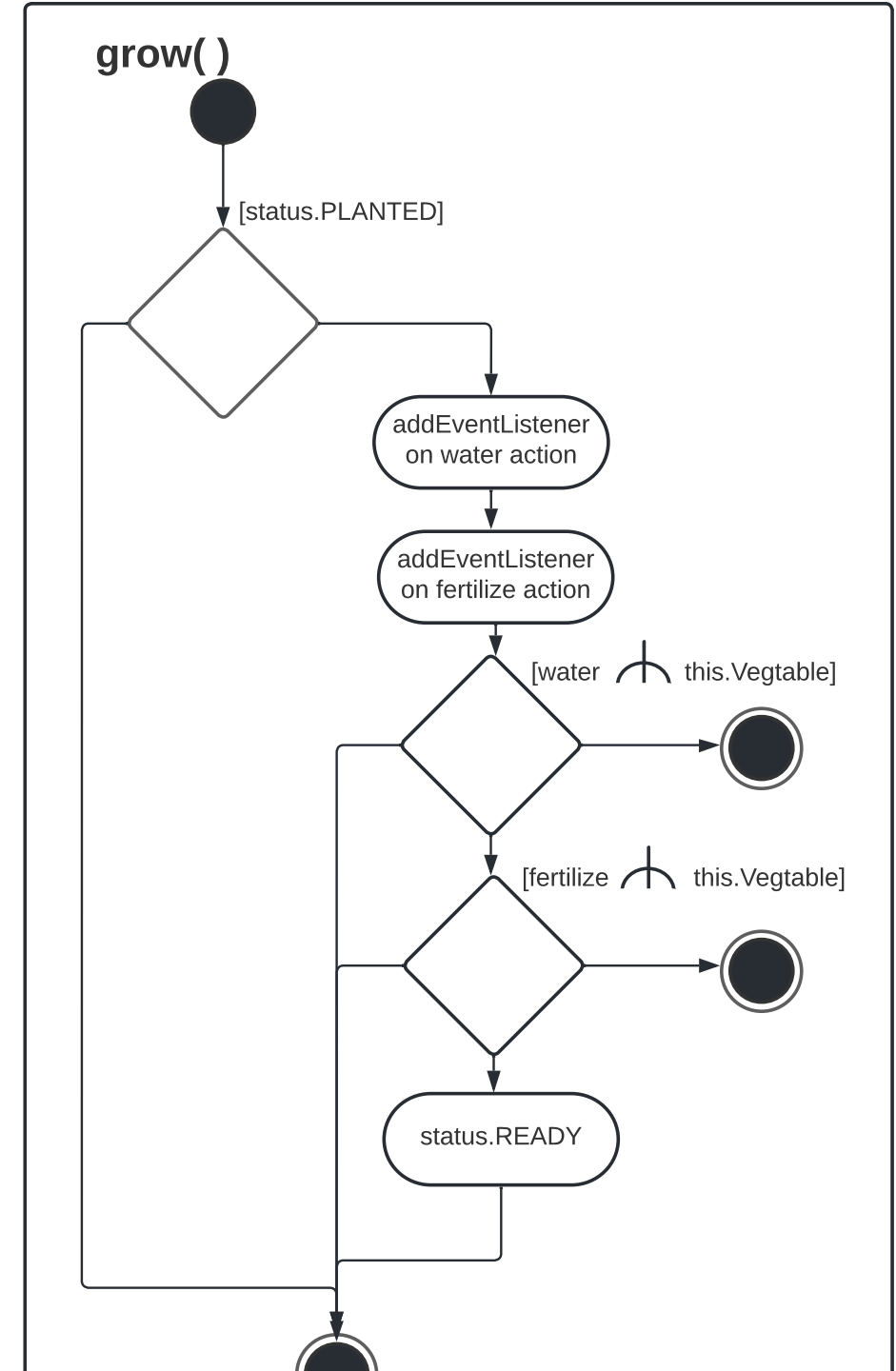
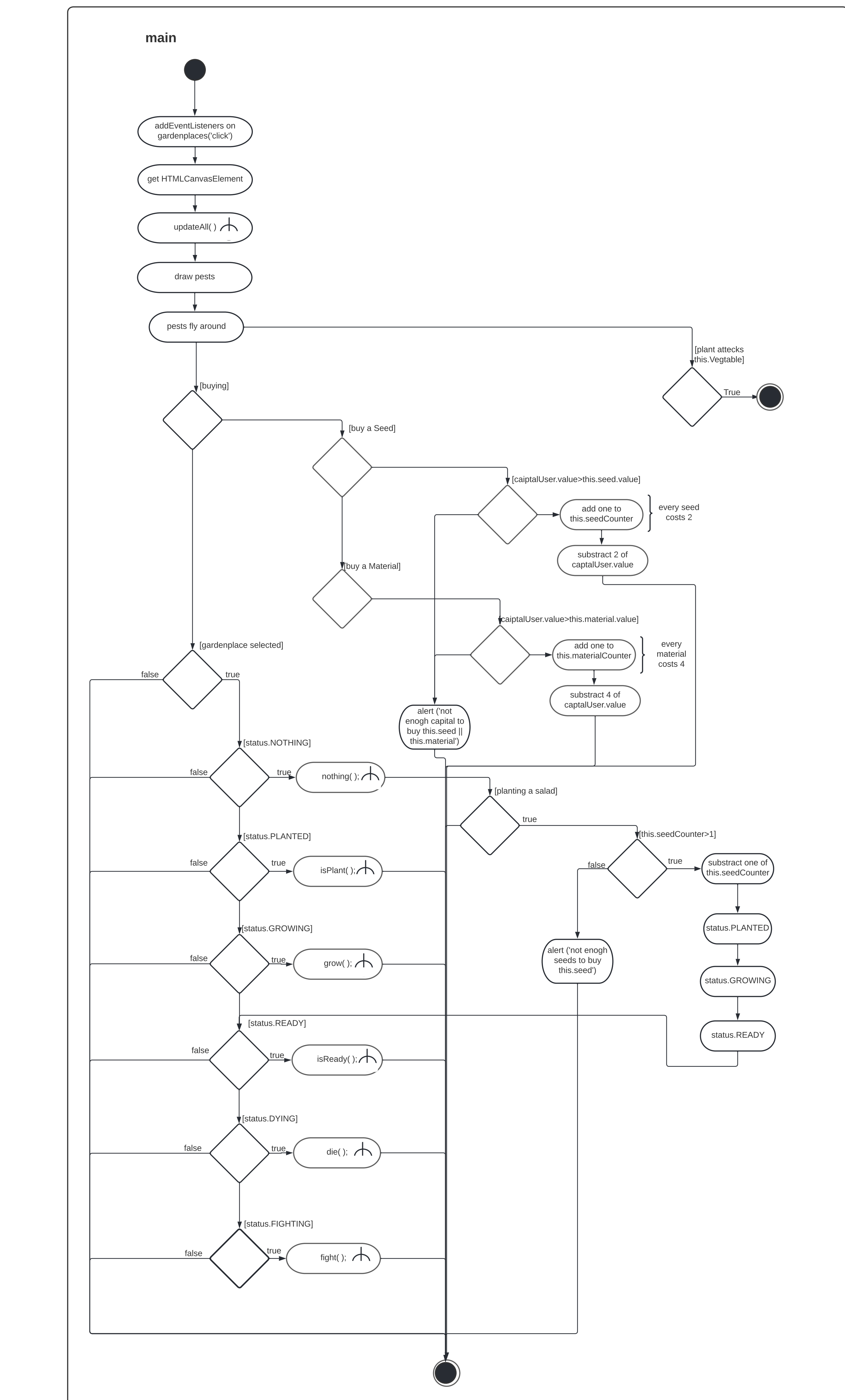
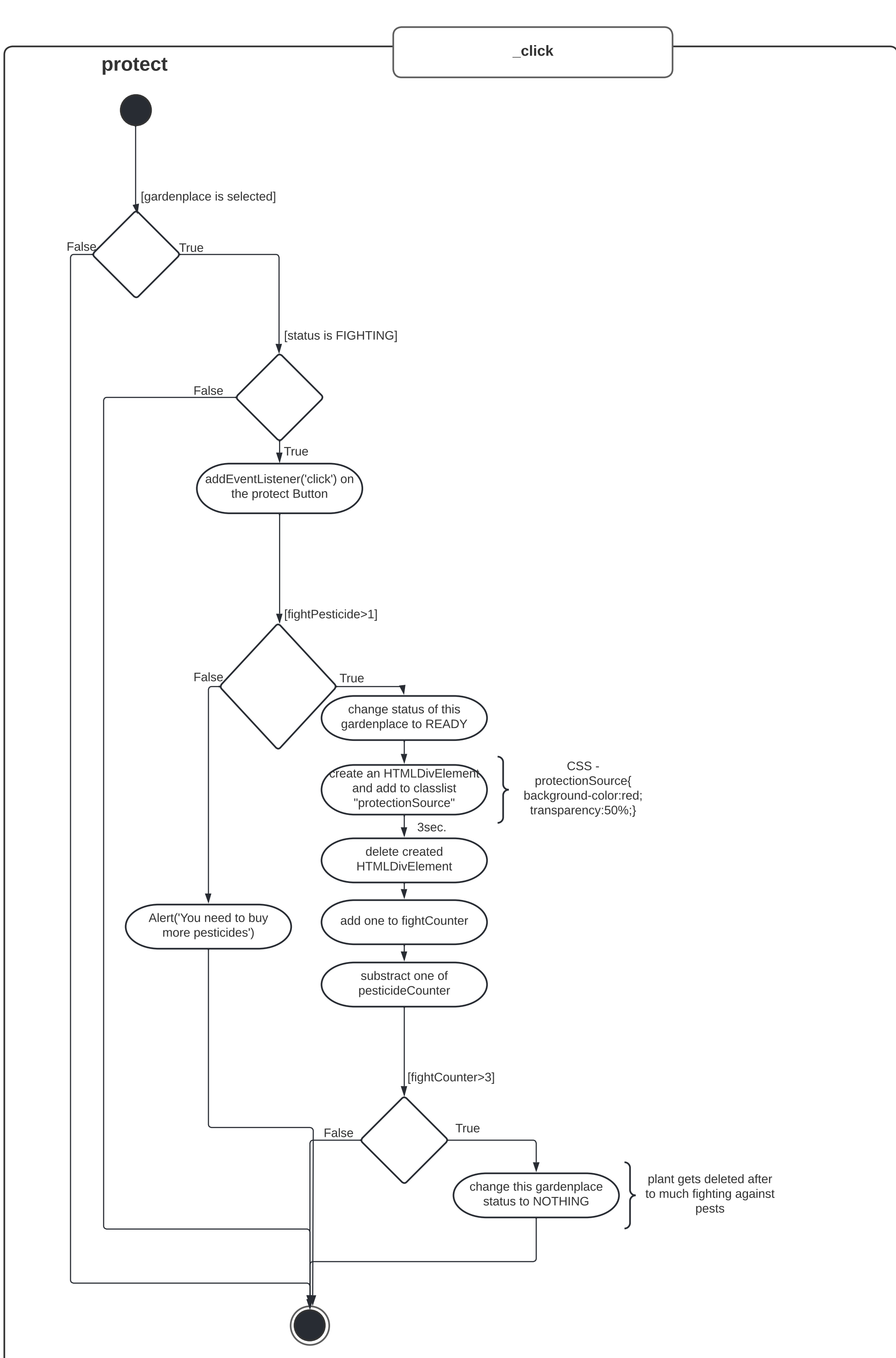
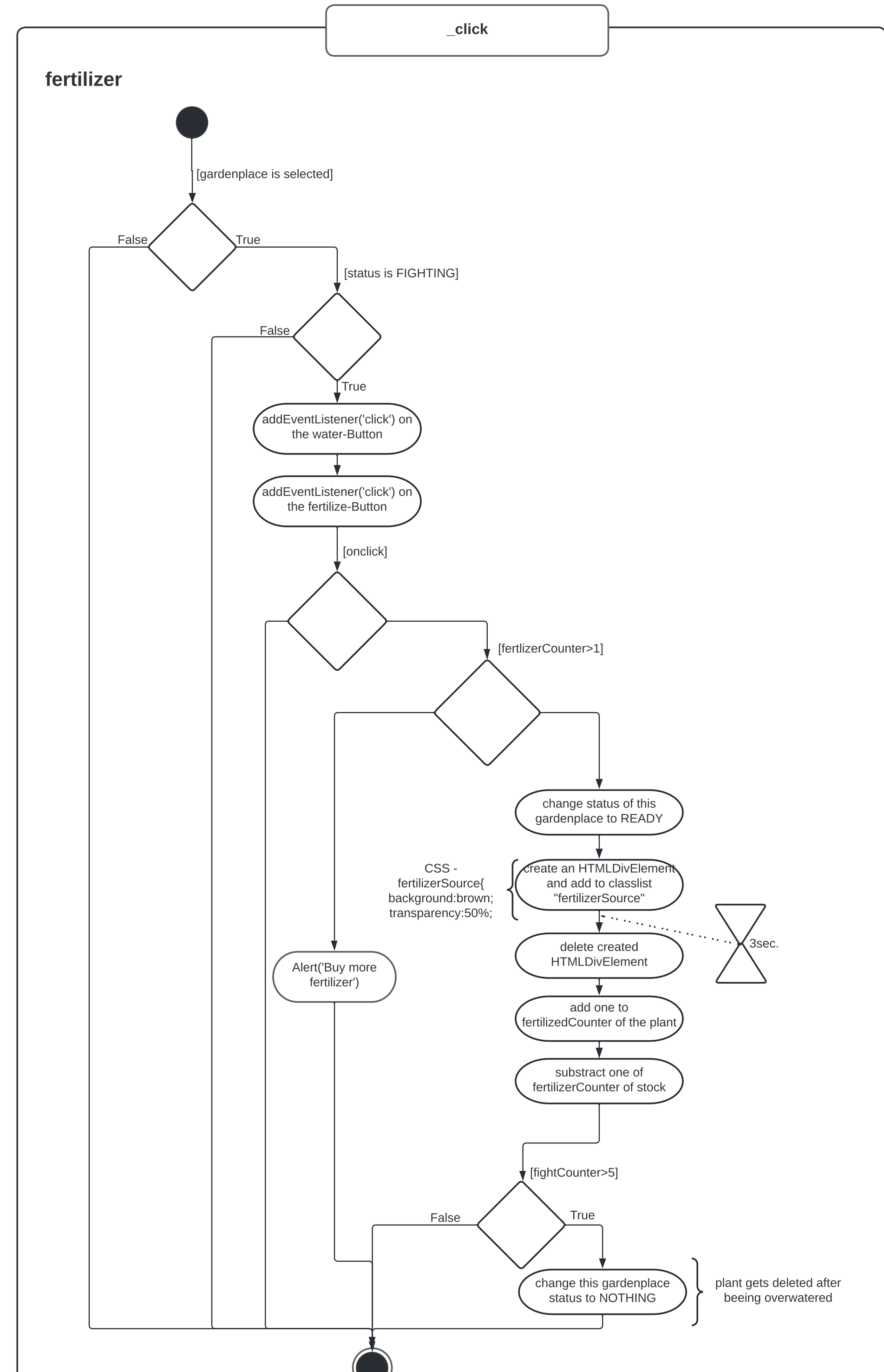
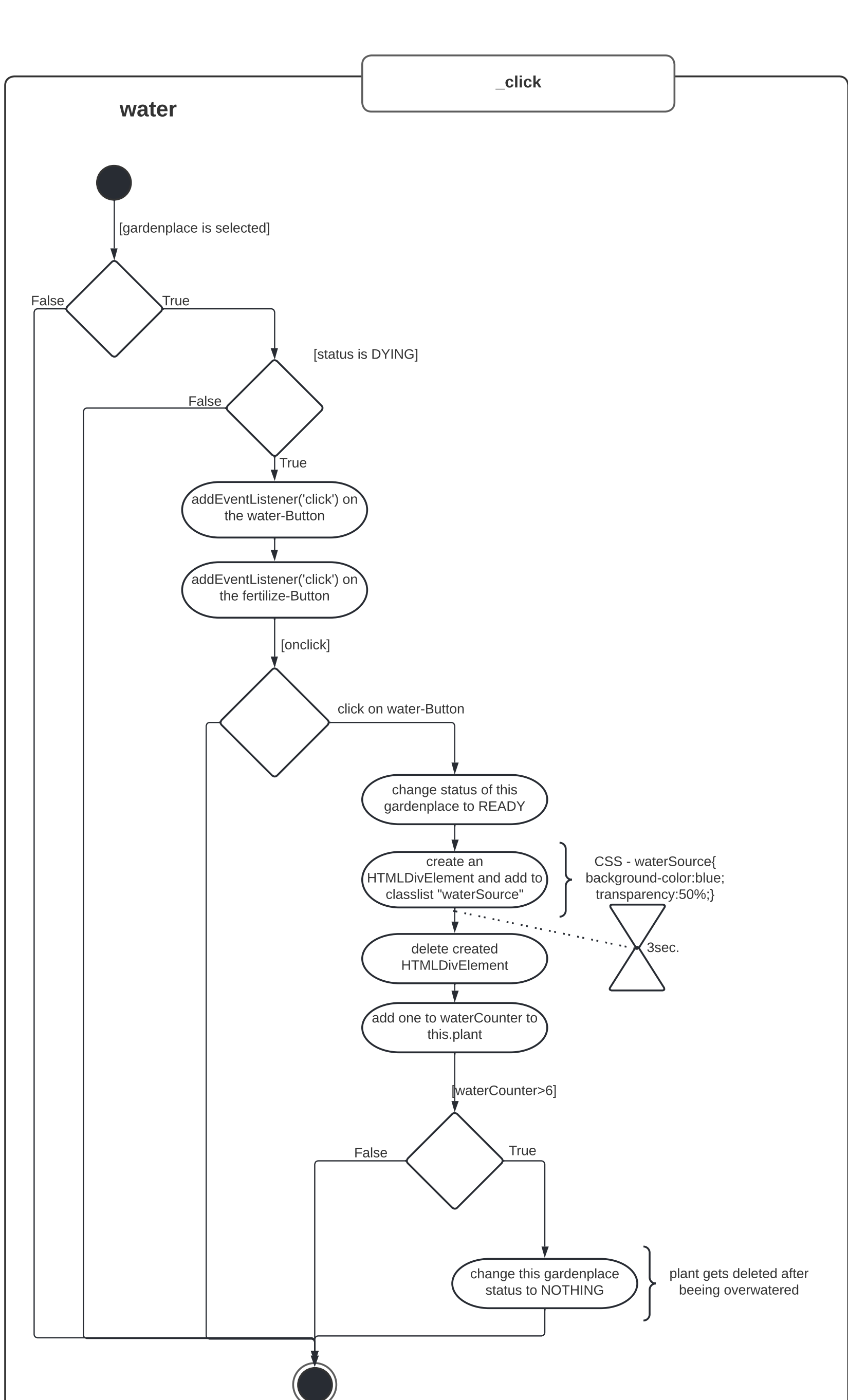
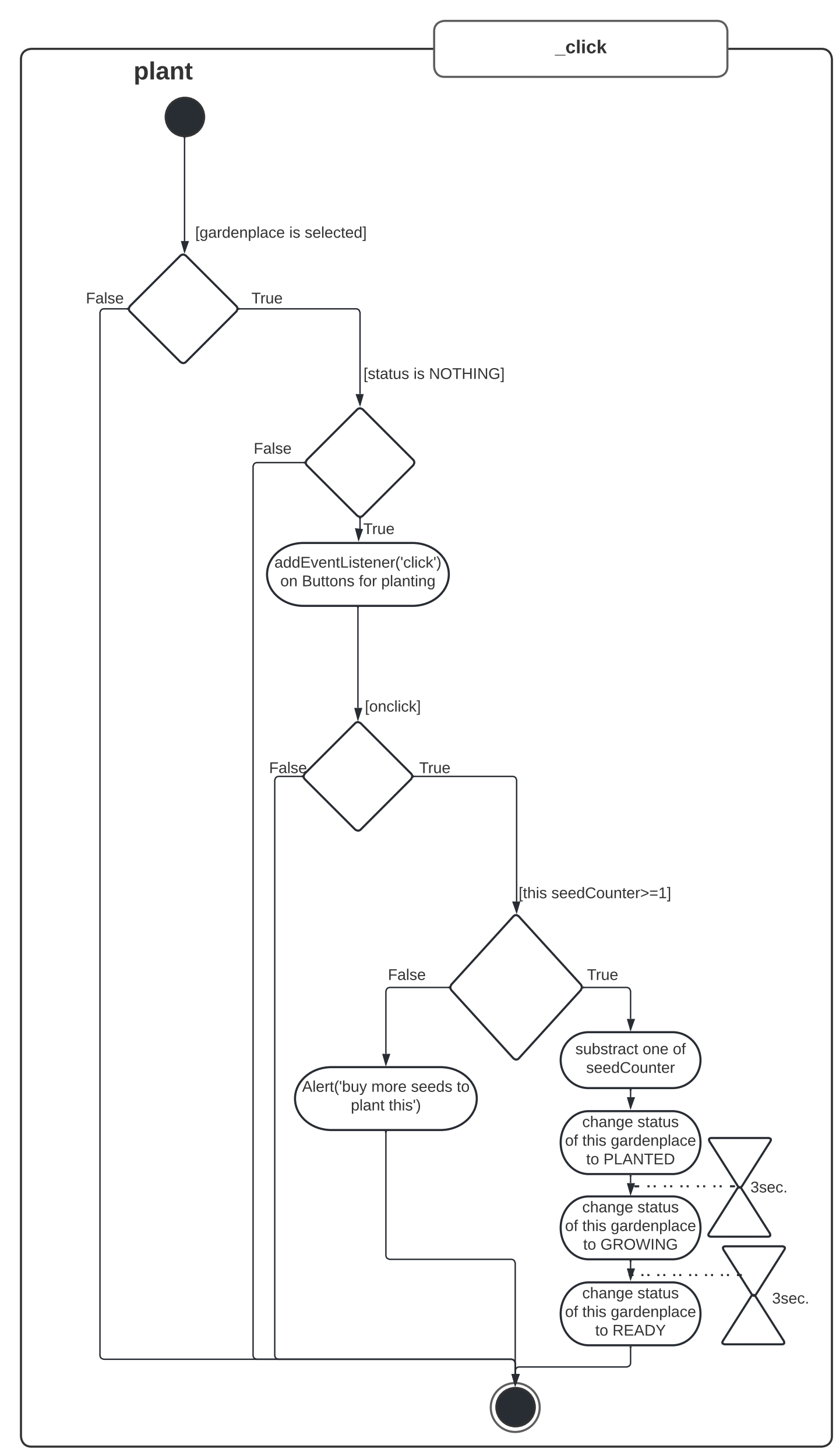
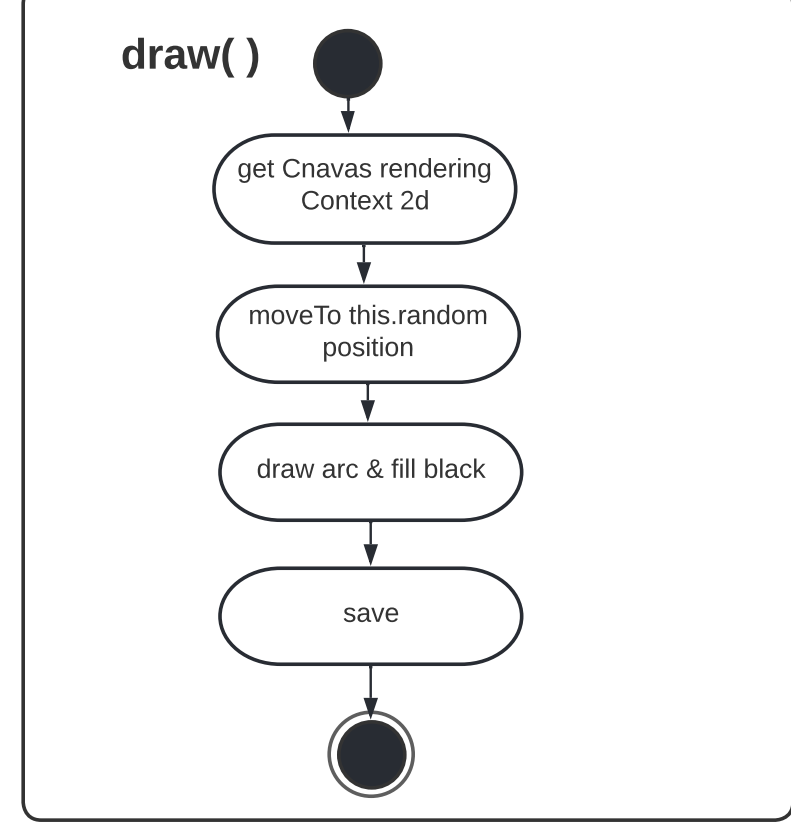
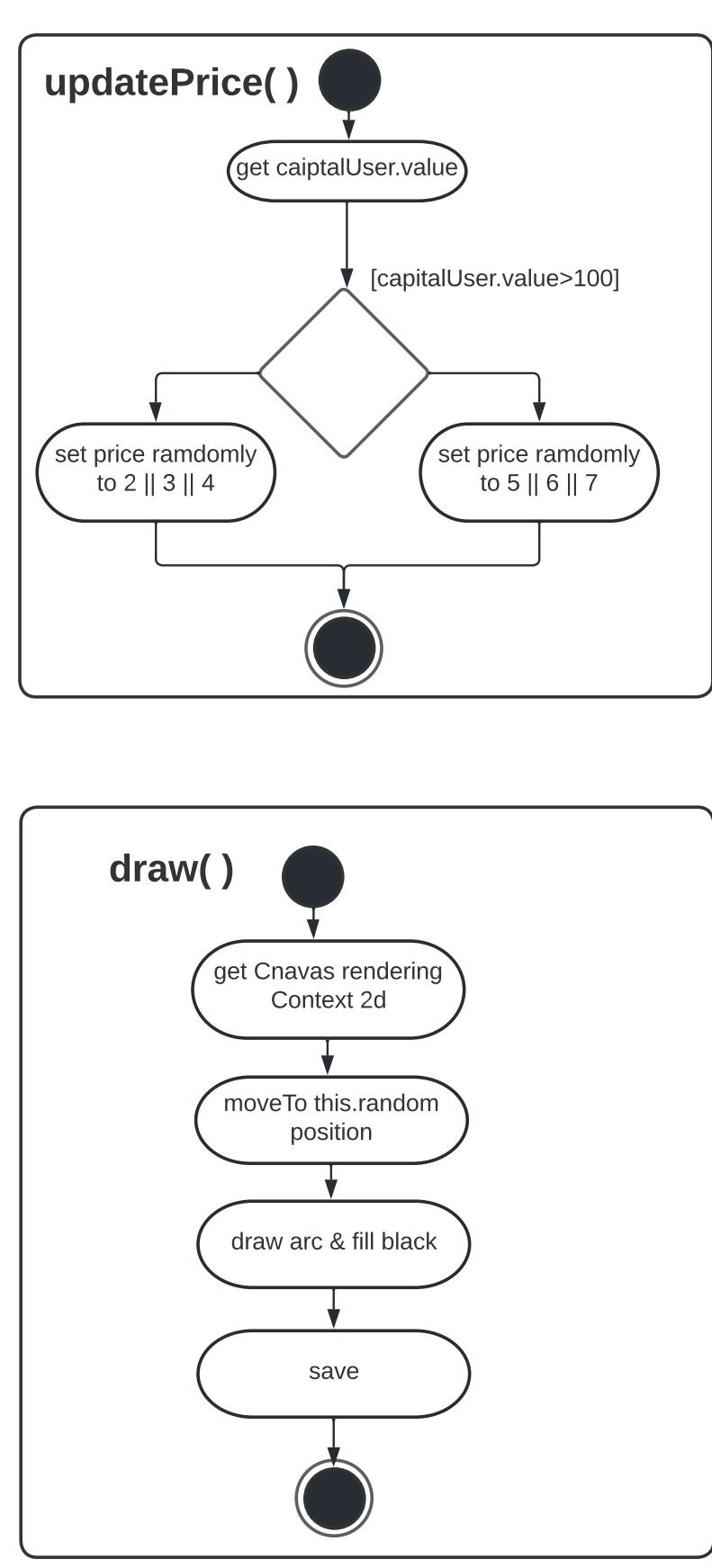
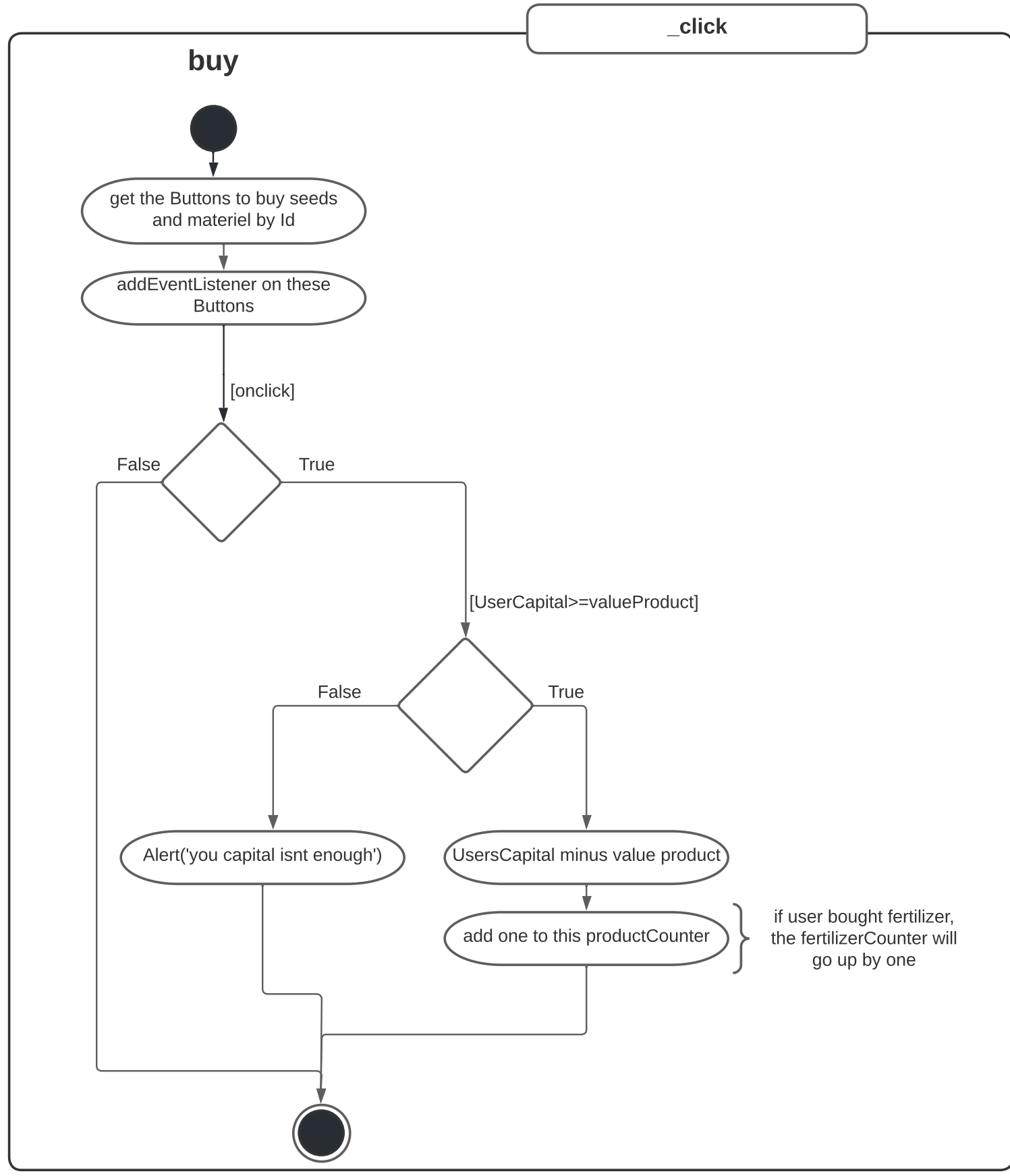
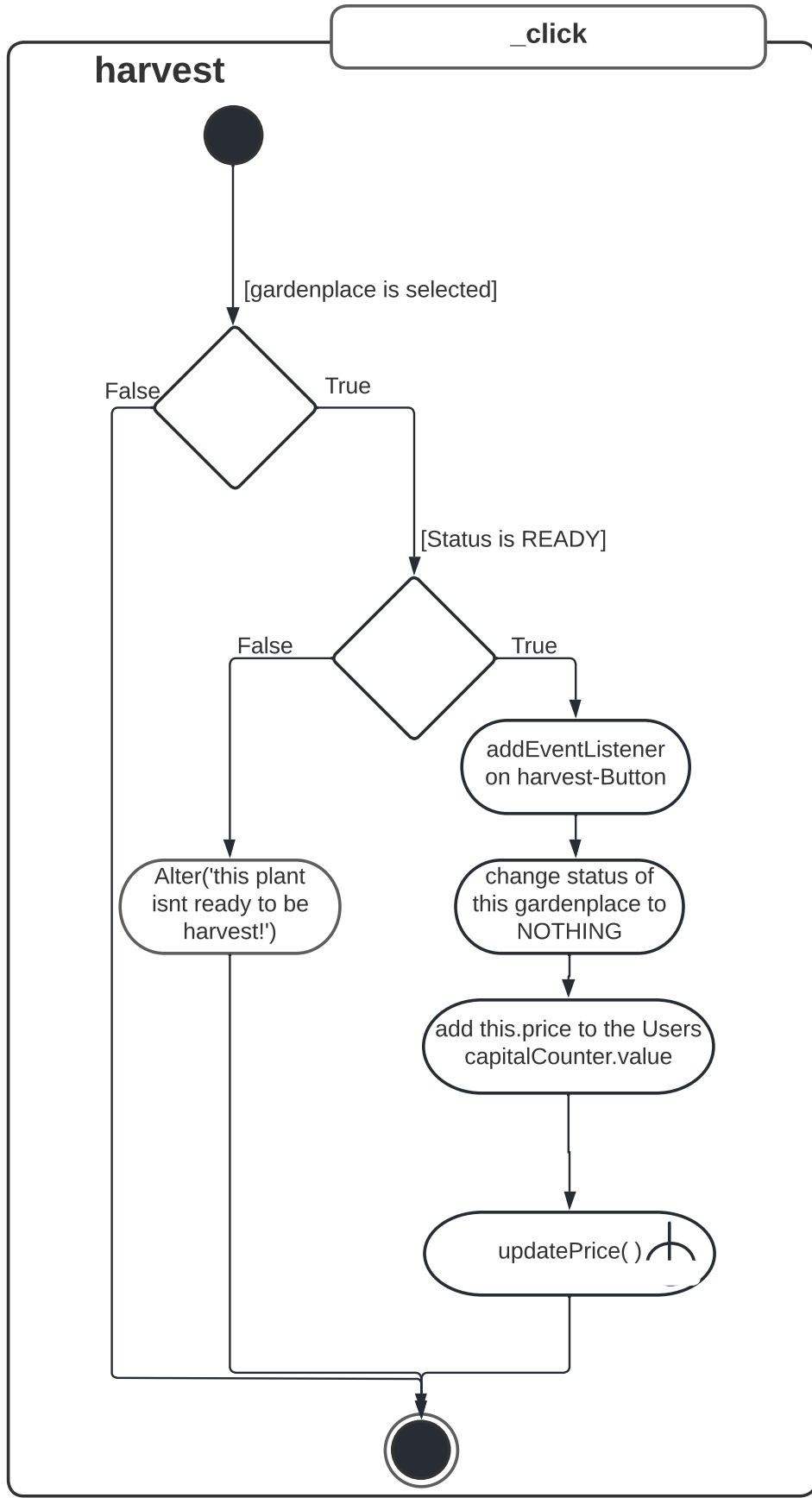
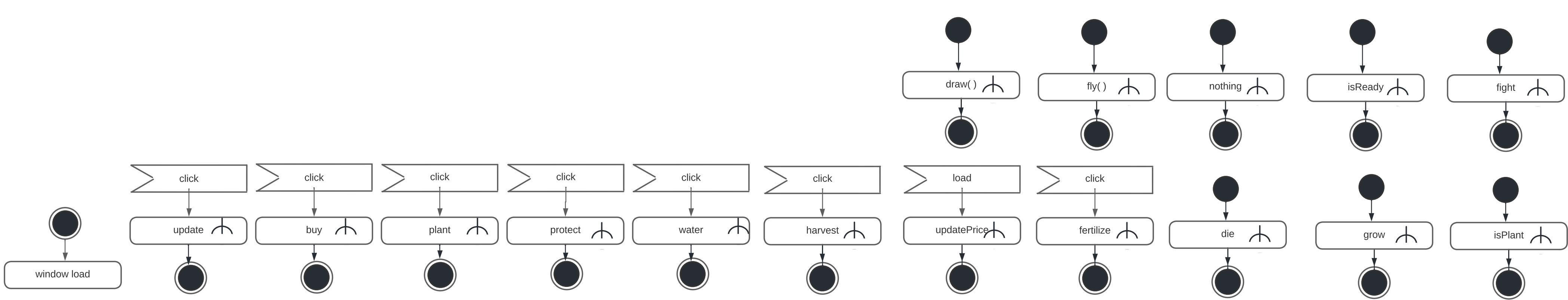
## Einfluss des jeweiligen Status und der Aktionen water, fertilize sowie protect auf die Pflanze:

	Salat	Gurke	Tomate	Karotte	Kartoffel	Paprika
status.NOTHING						
status.PLANTED						
status.GROWING						
status.READY						
action.water						
action.fertilize						
action.protect						



# USE CASE DIAGRAMM







# Klassendiagramm

