

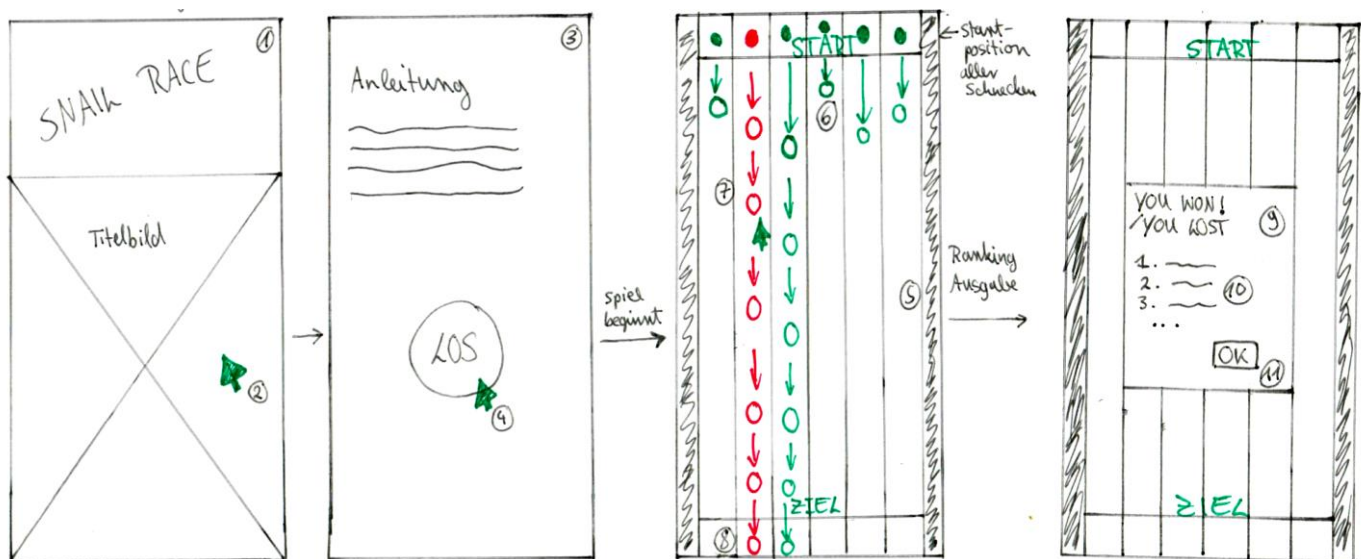
# SNAIL RACE – Konzept

## Funktionale Analyse

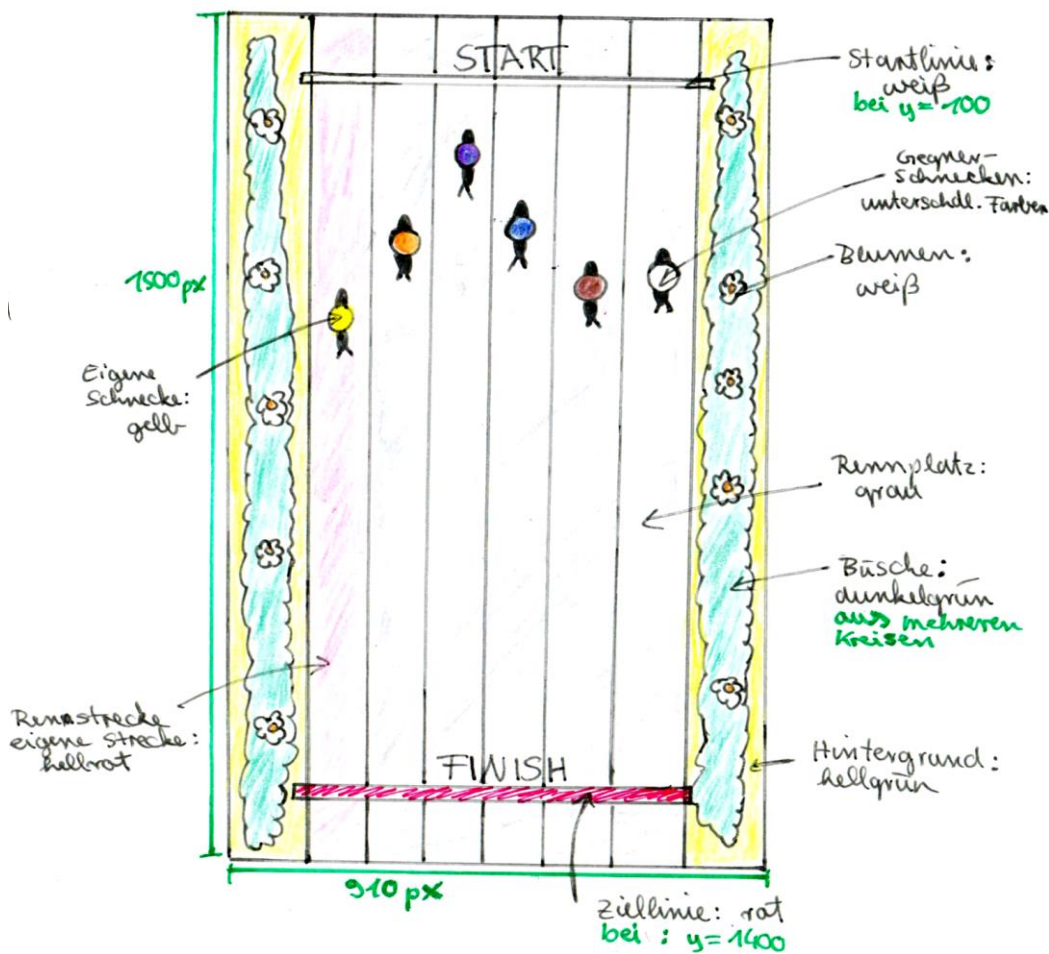
### Welches Erlebnis soll der Nutzer haben?

Der Nutzer soll spielerisch versuchen seine Schnecke als erstes in das Ziel zu führen. Seine Gegner dürfen ihn nicht einholen und als erstes in das Ziel kommen, denn sonst hat der Nutzer verloren. Anreiz des Spieles ist der Wunsch erster im Ziel zu sein. Um die Schwierigkeit zu erhöhen und um das Spiel jedes Mal neu zu gestalten, haben die Gegner unterschiedliche Geschwindigkeiten, die in jedem Spiel anders auf die Gegner verteilt sind.

### Aufbau und Ablauf des Spieles



1. Nach dem Laden des Spieles erscheint als erstes der Startbildschirm mit dem Titel und einem Bild.
2. Bei Klick auf das Startbildschirm-Canvas lädt das Tutorial-Canvas.
3. Neues Canvas (Tutorial-Canvas) mit kurzer Spielanleitung und LOS/START Feld erscheint.
4. Bei Klick in das Canvas lädt das eigentliche Spielfeld-Canvas.
5. Spiel und Bewegung der gegnerischen Schnecken starten wenn Seite geladen.
6. Generische Schnecken laufen automatisch los. Die Geschwindigkeit der Vorwärtsbewegung ist bei jedem Spiel unterschiedlich.
7. Bei Klick auf das Canvas bewegt sich die eigene Schnecke vorwärts. Die Geschwindigkeit ist leicht variabel und es gibt einen Zug Richtung hohe y-Werte.
8. Sobald eine Schnecke über die Ziellinie ist, wird das Spiel beendet.
9. Es erscheint ein Alert mit YOU WON oder YOU LOST.
10. Rankings listen auf welchen Platz welche Schnecke gemacht hat.
11. Für ein neues Spiel kann man auf den alert-Button „OK“ klicken und gelangt wieder auf das Startbildschirm-Canvas.

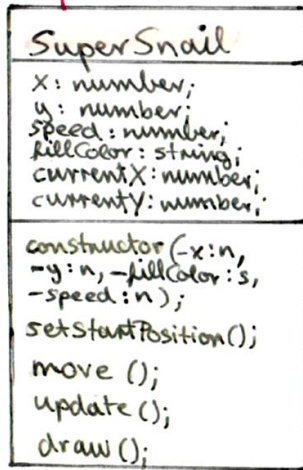
DesignInteraktionsmöglichkeiten und Auswirkung, Restriktionen

1. Klick auf Startbild: Neuer Canvas (Tutorial) erscheint und das Startbild verschwindet.
2. Klick auf Tutorial bzw. Klick auf LOS: Canvas mit eigentlichem Spiel erscheint und Tutorial verschwindet.
3. Klick auf Spielfeld: Gelbe Schnecke bewegt sich einen Schritt nach vorne. Mehrfache Klicks und die Schnecke bewegt sich immer ein Stück nach vorne. Klicken funktioniert nicht mehr wenn eine Schnecke die Ziellinie erreicht hat, da das Alert erscheint. Bild ist dann eingefroren.
4. Klick auf Alert Button „OK“: Man startet das Spiel neu und gelangt wieder auf den Startbildschirm und die Interaktion beginnt von vorne.

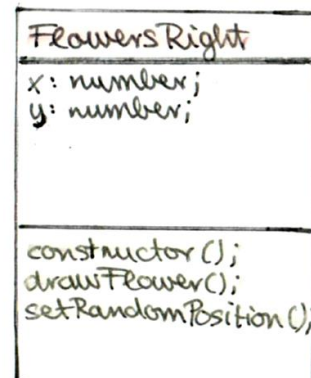
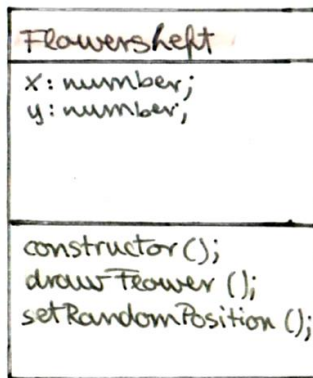
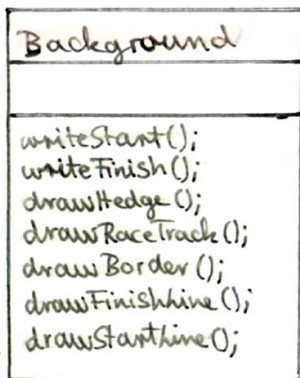
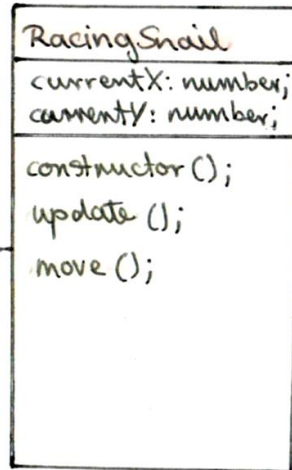
# Technische Analyse

## Klassendiagramme

Superklasse

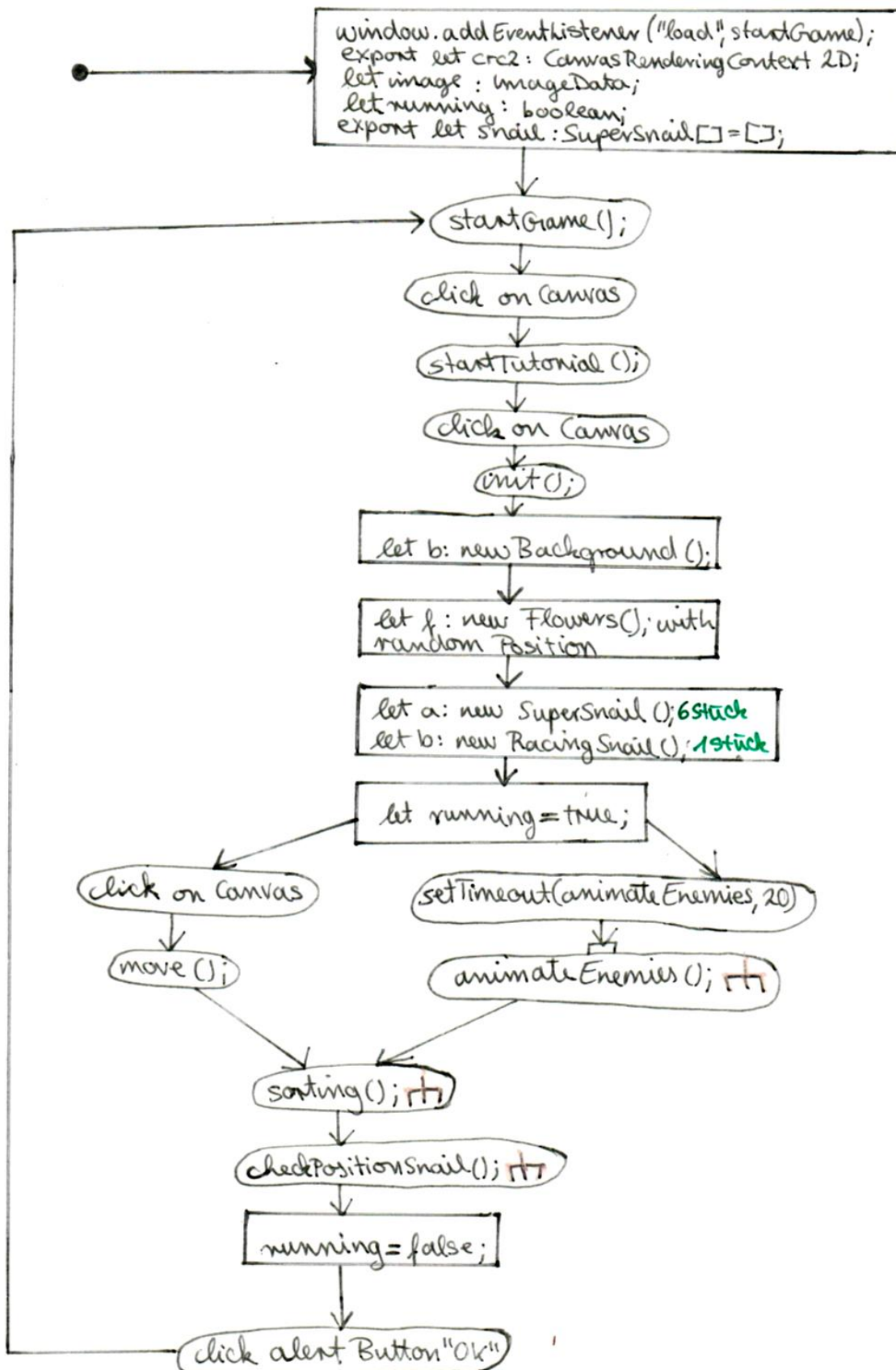


Subklasse



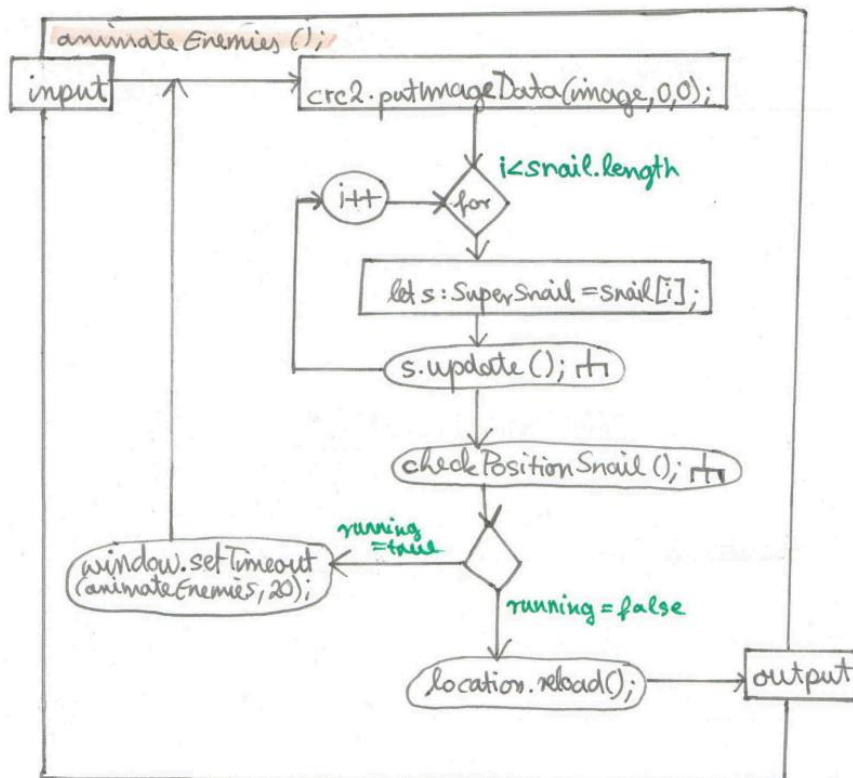
Aktivitätsdiagramme

Allgemein:

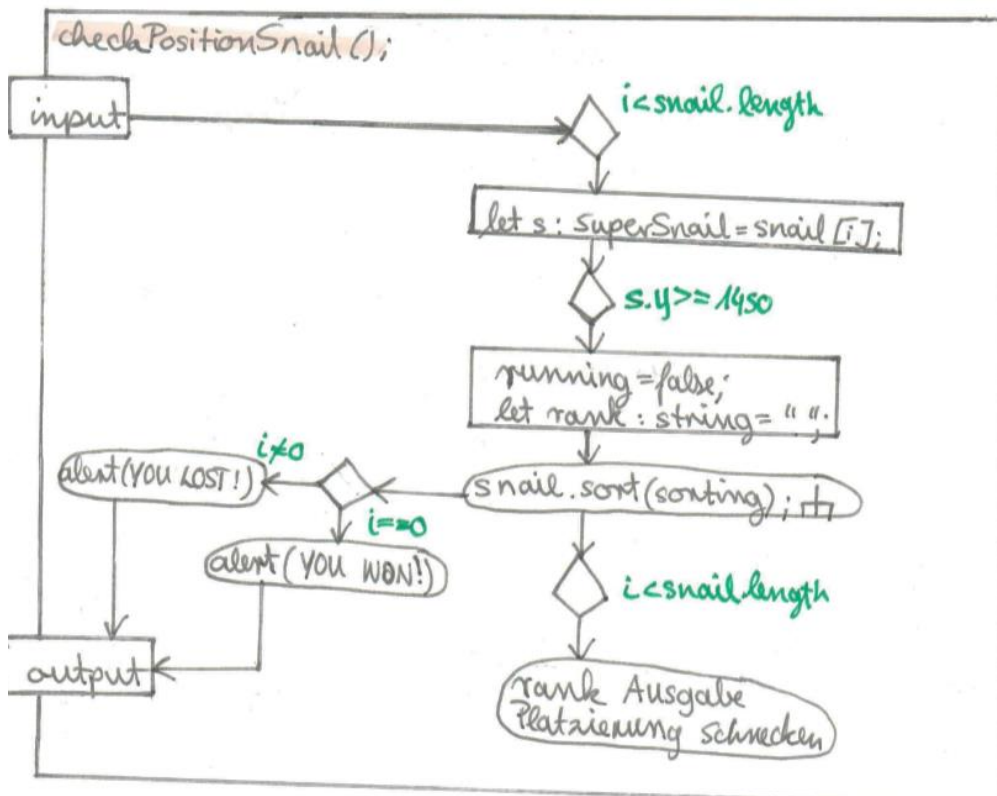


Funktionen im Detail:

- Generische Schnecken animieren:

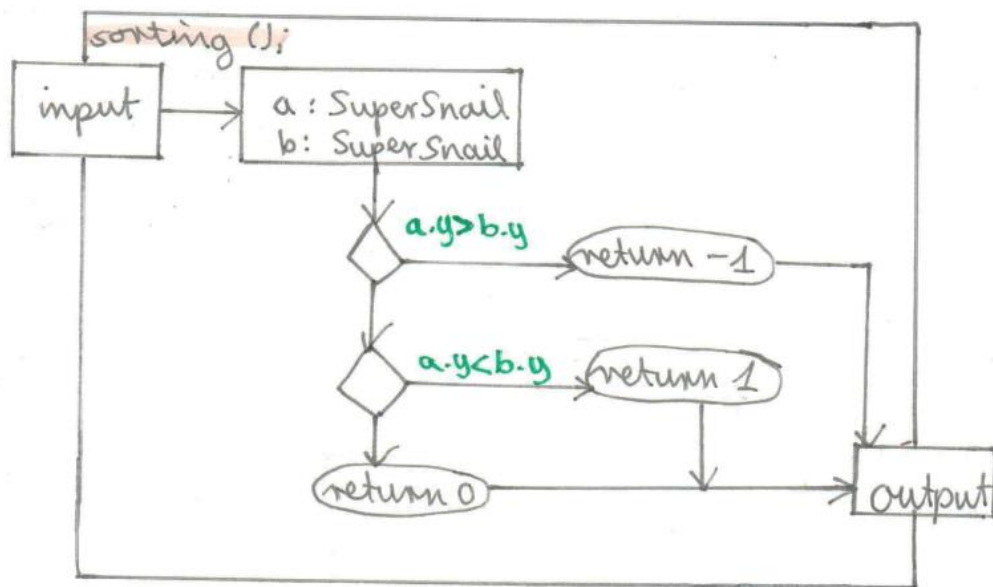


- Aktuelle Schnecken Position bzw. ob man gewonnen oder verloren hat:





- Schnecken nach y-Koordinaten sortieren für eine Ranking-Ausgabe:



#### Anleitung Installation:

Um das Spiel spielen zu können wird ein Browser benötigt in welchem die HTML-Datei geöffnet werden kann.

#### Anleitung zur Interaktion mit der Anwendung:

Starte das Spiel und klicke auf den Startbildschirm. Folge danach den Anweisungen auf dem Bildschirm. Willst du das Spiel beenden so schließe einfach deinen Browser.