

Anleitung

Inhaltsverzeichnis:

1. Einleitung
2. Start der Anwendung
3. Spielanleitung
4. Highscore

1. Einleitung

Bei der Anwendung handelt es sich um ein Spiel, das sich am bekannten Galgenmännchen orientiert. Der Nutzer bekommt ein zufälliges Wort, welches dieser erraten soll. Ihm wird lediglich die Länge des Wortes in Form von Platzhaltern („_“) dargestellt. Der Nutzer versucht dann das Wort zu erraten. Bei richtiger Eingabe eines Buchstaben wird der Platzhalter an der entsprechenden Stelle durch den Buchstaben ersetzt. Bei falscher Eingabe baut sich die Abbildung des Galgenmännchens auf. Es werden so lange neue Wörter gezogen, bis der Nutzer keine Versuche mehr hat.

2. Start der Anwendung

Für die Anwendung werden eine IDE (z.B. IntelliJ) und ein beliebiger Webbrowser benötigt.

Zuerst wird die IDE gestartet und das Projekt geöffnet. Dies funktioniert in den meisten IDEs über den „File“-Reiter. Wurde das Projekt erfolgreich aus dem Masterbranch geöffnet, muss in der Ordnerstruktur zur HangmanApplication navigiert werden. Diese findet man unter `src > main > java > com.GenarroSEProjekt.DG.AA.TS.AG.hangman`. Die HangmanApplication muss nun ausgewählt und über die Start-Funktion der IDE gestartet werden.

Nachdem dieser Schritt durchgeführt wurde, baut sich das Spring-Projekt auf. In der Konsole wird nun auch die Webadresse, unter der die Anwendung aufgerufen werden kann, angezeigt. Diese ist im Normalfall „localhost:9090“. Der Nutzer muss jetzt den Webbrowser öffnen und in die Adresszeile die Adresse eingeben.

Wurden alle diese Schritte befolgt, kann mit dem Spielen begonnen werden.

3. Spielanleitung

Nachdem die Anwendung gestartet wurde, befindet man sich auf der Startseite. Von hier aus muss auf den Button „Spiel starten“ gedrückt werden. Nun startet das Spiel und man befindet sich auf der Spieleseite. Das erste zufällige Wort wird direkt in Form der Platzhalter angezeigt. Der Spieler kann mit dem Spielen beginnen, indem er auf einen Buchstaben auf der virtuellen Tastatur drückt. Jeder Buchstabe kann nur einmal pro Wort gedrückt werden. Danach wird der Buchstabe ausgegraut. Sobald das Wort erraten wurde, werden dem Spieler Punkte gutgeschrieben und das nächste Wort wird angezeigt. Gibt der Spieler falsche Buchstaben ein, baut sich die Abbildung des Galgenmännchens auf. Nach 10 Versuchen ist das Spiel vorbei. Nach dem Spiel kann der Nutzer einen Benutzernamen eingeben und seinen Highscore speichern.

4. Highscore

Alle zuvor gespeicherten Highscores können im Highscore-Menü eingesehen werden. Hierfür kann entweder direkt von der Spieloberfläche über den Button „Zu den Highscores“ navigiert werden oder von der Startseite über den Button „Highscores anzeigen“. Im Highscore-Menü werden die Highscores mit den zugehörigen Nutzernamen in Listenform angezeigt. Die Highscores sind der Höhe nach geordnet. Ganz oben steht der höchste Highscore.