

EIA2 – Vogelhaus Predator – Concept

EIA 2 - Endabgabe

06.02.2020
EIA 2
Endabgabe

❖ VOGELHAUS PREDATOR

- ⇒ **AUFGABE:** kleine, interaktive Unterhaltungsanwendung konzipieren
- Vogelhaus in Winterlandschaft (L08 - L11)

⇒ INTERAKTIONSMÖGLICHKEITEN:

- 1. **Futter werfen und Vögel dorthin locken** (→ Futter verschwindet, → Vögel fliegen weg)
- 2. **Vögel abwerfen** (Schneeball, Steinschleuder, etc.) (→ Flug darstellen, nicht sofort einschlagen)
- 3. **Wertung erreichen** (z.B. nach Ablauf der Zeit) (→ Namen + Punkte eingeben, in Online-Datenbank speichern)
- 4. **Highscoreliste einsehen** (am Start + Ende des Spiels) (→ alle gespielten Nutzer sortiert nach Name / Punkten)

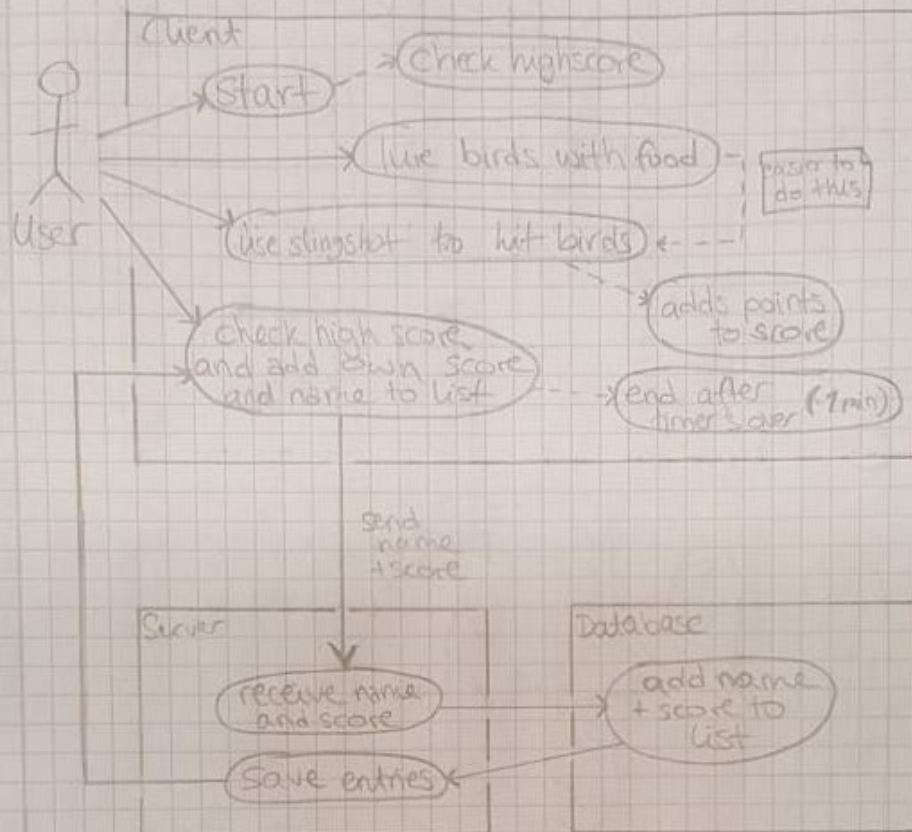
- ① • Orientierung an interaktiver Weihnachtskarte zum Futterwerfen
• Ort des Klicks speichern und x-Anzahl von Vögeln hinschicken
• nach x Sekunden Futter verschwinden lassen und Vögel normal weiterfliegen lassen
• evtl. nur im unteren Teil Futter werfen können?
↳ kostet Futter Punkte?

- ② • Orientierung an Asteroids, allerdings Flugweg zeichnen
• Design für Steinschleuder am unteren Rand (oder Schneeball)
• Vögel verschwinden, wenn getroffen → immer weniger Vögel
↳ Position mit Position von Stein / Schneeball vergleichen!
(überprüft, ob getroffen oder nicht)

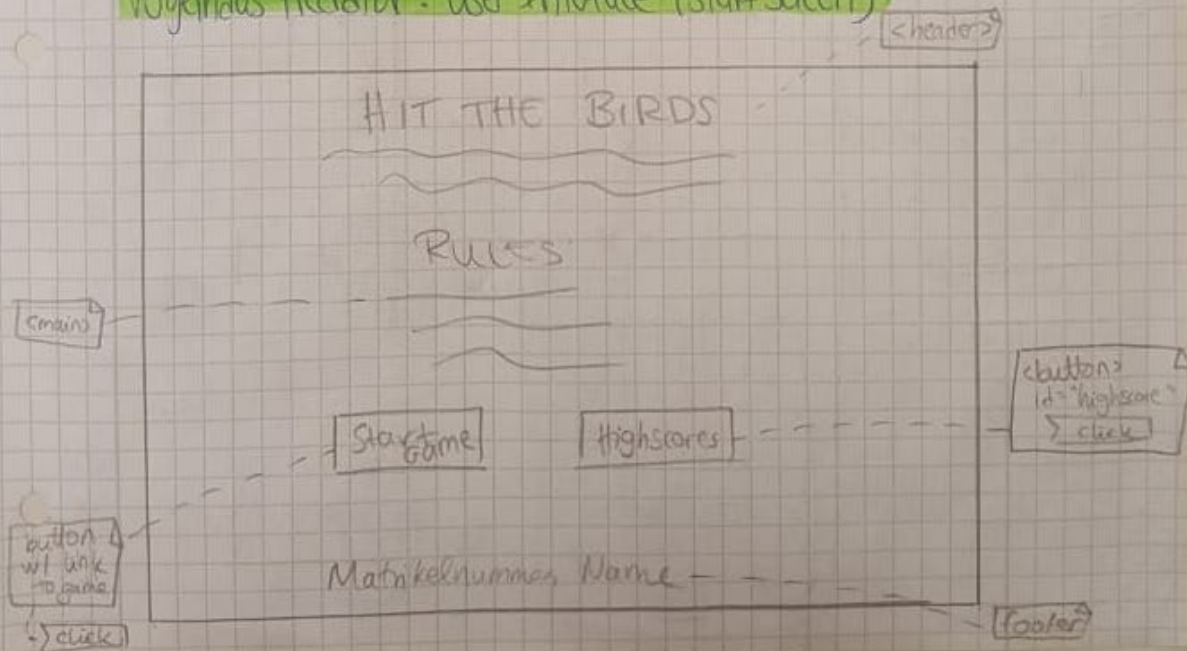
- ③ • Zeit abgelaufen? → Punkte und Name in Liste eintragen
• Online-Datenbank recherchieren
↳ Heroku + MongoDB
↓
Pfad richtig verlinken! → Deployen, wenn server.js verändert
server.js

- ④ • Top 3 anzeigen, danach alle restlichen Spieler
• Pop-up Fenster (am Anfang mit kurzer Regelerklärung)
• Orientierung an Aufgabe 7 von Markus (Datenbank-Cocktailbar)
bzw. aus Lektion 2 →

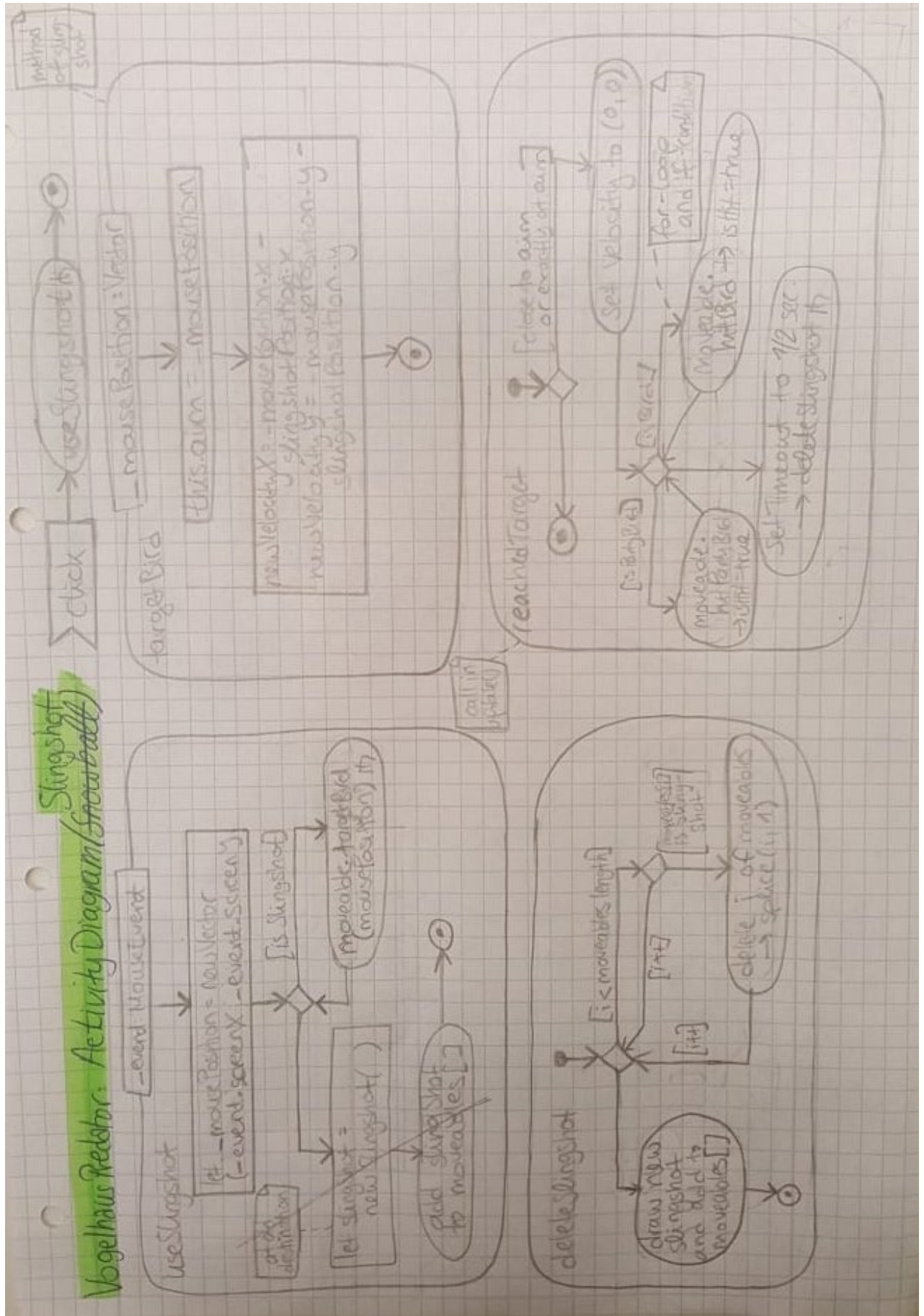
Vogelhaus Predator: Use Case



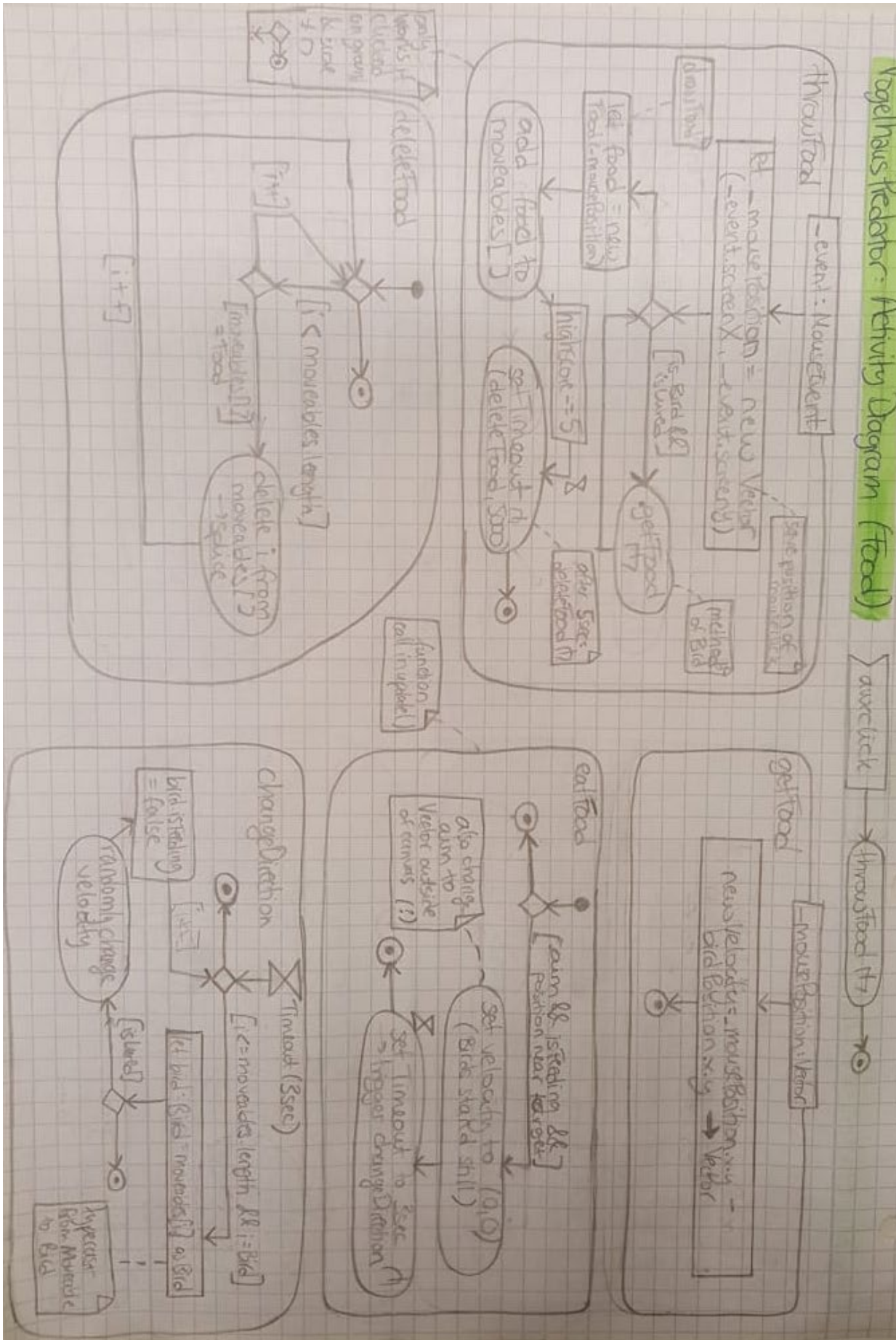
Vogelhaus Predator: User Interface (start screen)



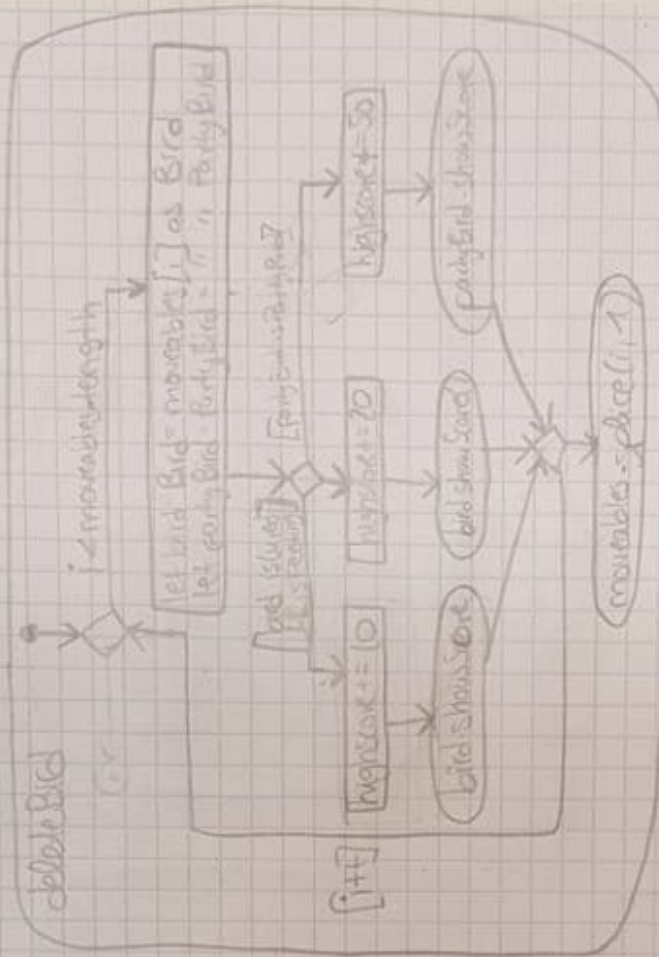
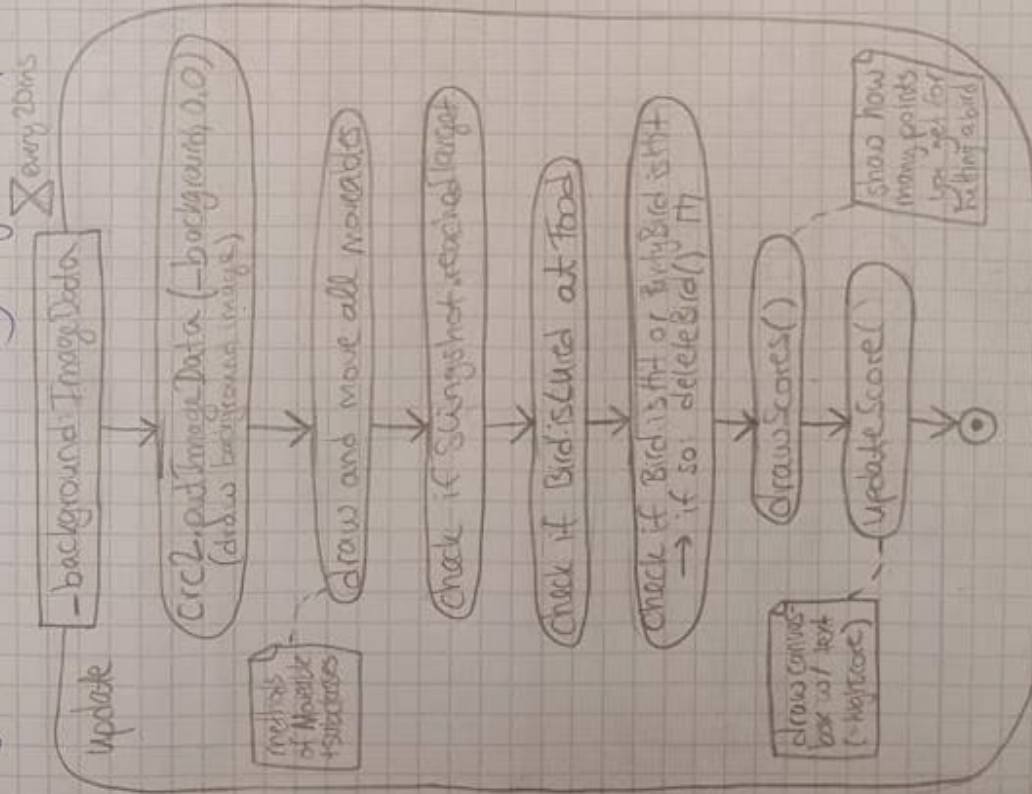
Vogelhaus Predator Activity Diagram (Mean)



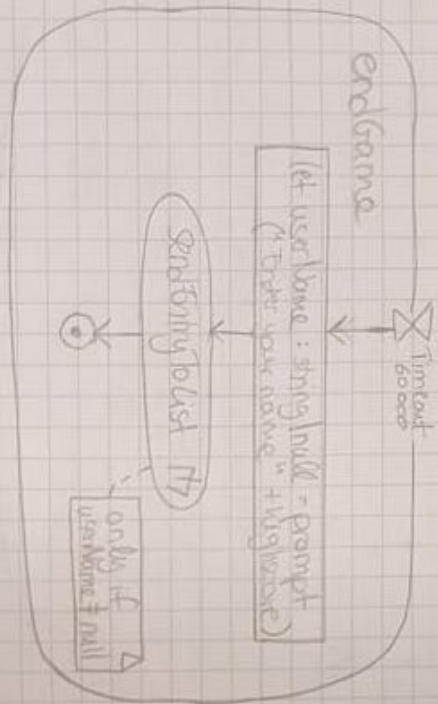
Vogelhaus Predator: Activity Diagram (Food)



Vogelhaus Predator: Activity Diagram (update)



Vogelhaus Predator Activity Diagram (endGame) + Highscorelist



on build on w/
id = "highscore"
in start screen

