

## **Anleitungen - RocketMaker**

### **Anleitung zur Installation**

Vorgehen in der Entwicklung (nach Anmeldung und Einrichtung der Seiten Heroku und MongoDB)

1. Einrichten des Servers auf Heroku:

- Zuerst muss eine neue App erstellt und dieser einen Namen geben werden.
- Danach wird die App mit Github verbunden und das entsprechende Repository ausgewählt.
- Darauf folgt der Klick auf den Button „Deploy“.
- Im Code der Main-Datei muss nun die bisherige URL des Localhosts mit der URL der Heroku-App ersetzt werden.

2. Einrichten des Servers auf MongoDB:

- Beim erstellten Cluster auf den Button „Connect“ klicken.
- Danach öffnet sich ein Fenster mit der Auswahl „connect your application“.
- Nach Klick auf diese Auswahl kann der „connection string“ kopiert und in den Code der Server-Datei eingefügt werden.
- Dabei wird der Abschnitt „<password>“ mit dem eigenen erstellten Passwort für den Nutzer ersetzt.
- Auch der Abschnitt „<dbname>“ muss mit dem eigentlichen Namen der Datenbank (in dem Fall RocketMaker) ersetzt werden.

### **Bedienungsanleitung – RocketMaker**

Zur Erstellung einer Rakete können verschiedenen Eigenschaften im Formular der Startseite eingegeben werden. Während der Eingabe kann die Rakete innerhalb eines Testbereiches ausgetestet werden. Nach dem Erstellen, Testen und gegebenenfalls Verändern der Daten kann die Rakete in einer Galerie gespeichert werden. Dort kann entweder eine der Raketen oder die gesamte Galerie gelöscht werden.

Bei Klick auf den „Showtime“-Button gelangt man auf eine weitere Seite auf der die bisher erstellten Raketen ausgewählt und abgefeuert werden können. Durch einen weiteren Button, am linken oberen Rand der Seite, gelangt man wieder zur Startseite und kann erneut Raketen erstellen.