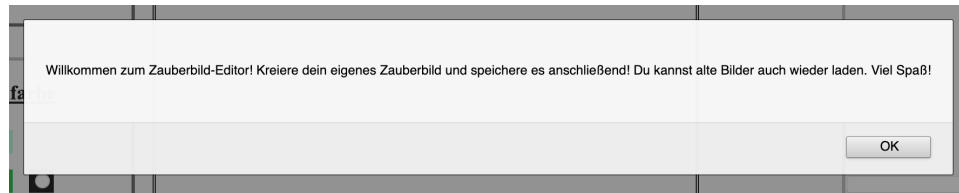


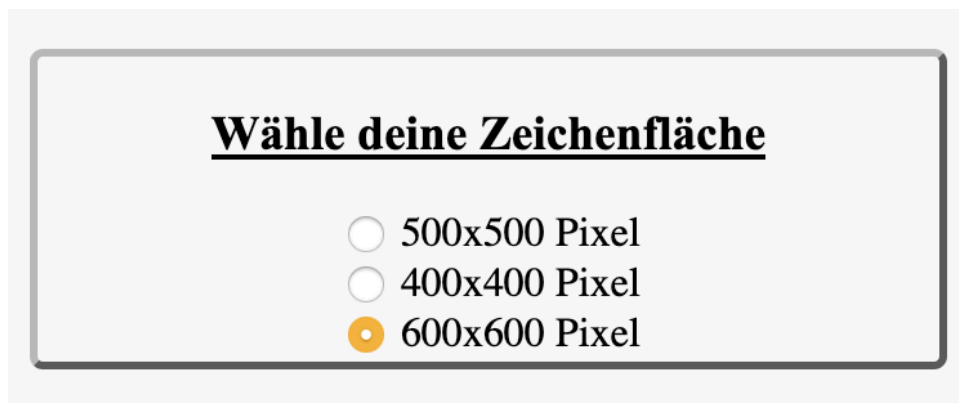
## ANLEITUNG ZUR INTERAKTION MIT DEM NUTZER

ALINA ZEIHNER | MKB 3 | EIA2



BEIM LADEN DER  
SEITE ERSCHEINT  
EINE KURZE

BEGRÜßUNG SAMT ERKLÄRUNG DER ANWENDUNG.




NUN IST ES MÖGLICH DIE CANVAS-FLÄCHE IN DREI VERSCHIEDENEN GRÖßEN GENERIEREN ZU LASSEN. HIERFÜR REICHT EIN KLIICK IN DAS JEWEIFIGE FELD.




DIE HINTERGRUNDFARBE DES CANVAS WIRD IM NÄCHSTEN FELD AUSGEWÄHLT. HIERZU STEHEN 12 VERSCHIEDENE FARBEN UND 6 GRADIENT-OPTIONEN ZUR VERFÜGUNG. AUCH HIER MUSS DER NUTZER NUR DAS JEWEIFIGE FELD ANKLICKEN.

### Wähle dein Symbol


☐ Halbkreis




☐ Kreis




☒ Raute



☐ Herz



☐ Hexagon



NACH AUSWAHL DER GRÖÖE & FARBE IST ES NUN MÖGLICH BESTIMMTE SYMBOLE AUF DIE ZEICHENFLÄCHE GENERIEREN ZU LASSEN. NACH DER WAHL WIRD DAS SELEKTIERTE SYMBOL IN DEN CANVAS GENERIERT UND DIE ANIMATION GESTARTET, DIE INNERHALB DER ZEICHENFLÄCHE LÄUFT. JEDES SYMBOL HAT DABEI EIGENE ANIMATIONEN.

neu

speichern

WÄHREND DER BUTTON 'NEU' DAS CANVAS AUF DIE START-EINSTELLUNG ZURÜCKSETZT, WERDEN DIE DATEN BEIM KNOPFDRUCK VON 'SPEICHERN' AN DEN SERVER GESCHICKT UND ANSCHLIEßEND IN EINE DATENBANK EINGELEGT. SO IST ES DEM USER MÖGLICH, ALTE BILDER WIEDER LADEN ZU LASSEN. DIES WIRD IM FOLGENDEN FELD GETAN:

## Lade ein altes Zauberbild

Bild 1



Submit