Anleitung Docker

**Inhalt**

[Anleitung 3](#_Toc405053960)

# Anleitung

*Punke für Anleitung – To Do*

1. *Titelblatt mit Titel einem repräsentativen Bild der Applikation, den Namen der Teammitglieder, der Gruppe, der Institution, dem Datum*
2. *Eine leicht verständliche Beschreibung der Hauptfunktion Ihrer Applikation (Umfang max. ½ Seite)*
3. *Zwei exemplarische prioritäre Prozesse Ihrer Anwendung im Sinne einer adressaten- und aufgabenorientierten Anleitung. Integrieren Sie allfällige Grafiken in zweckdienlicher Form. Achten Sie darauf, dass alle grafischen und textuellen Elemente passend verknüpft sind. Die Bedienunganleitung soll ästhetisch wie auch didaktisch ansprechend wirken. Umfan 1-3 Seiten.*

*Zwei Prozesse Inhalt.*

1. *Überschrift*
   1. *Aus Anwendersicht (Ein schnelles Spiel spielen)*
   2. *Als Objektbegriff formuliert (Quickgame)*
2. *Handlungsziel*
   1. *Bereitet auf die Tätigkeit vor*
   2. *Zeigt die Handlungsmöglichkeiten auf*
3. *Ggf. Voraussetzungen*
4. *Schritt für Schritt*
   1. *Handlungsschritte formulieren*
5. *Handlungsergebnis / Resultat Handlung*
   1. *Informiert über Ende der Handlung*
   2. *Zeigt Handlungsergebnis*

Beschreibung Docker

Bei Docker geht es darum, Container möglichst geschickt auf einem Frachtschiff zu verladen. Dabei gibt es drei verschiedene Spielmodi, welche im Folgenden kurz erklärt werden.

Quickgame:  
Das schnelle Spiel ist die passende Herausforderung für zwischendurch. Es geht darum in einem zufällig generierten Level die Container so auf dem Schiff zu verteilen um eine möglichst hohe Punktezahl zu erreichen. Knacken Sie den High-score?

Carreergame:  
Der Karriere Modus eignet sich für Personen, welche sich den abwechslungsreichen Levels stellen wollen. Dabei werden Schiffe verschiedenster Grössen mit Container beladen. Dabei müssen die einzelnen Levels erst freigeschaltet und bieten natürlich die anspruchsvolle Möglichkeit auf den Level eigenen High-score.

Infinitegame:  
Für Personen mit viel Zeit eignet sich das unendliche Spiel. Hierbei wird vom Spieler verlangt unendlich viele Container auf Schiffe zu beladen. Der Spieler entscheidet, wann sein Schiff genügend beladen ist, und schickt sie per Knopfdruck auf die Reise. Sofort erscheint das nächste Schiff, welches im Eiltempo zu beladen gilt.

Allgemein (evt. Einmal im schnellen Spiel und einmal im Karriere Spiel)

Die Container, welche in einer vorgegebenen Länge und mit einem vorgegebenen Gewicht vorliegen, müssen möglichst gleichmässig auf dem Schiff verteilt werden. Dies bedeutet, dass dabei keine Lücken entstehen sollten und die Gewichtsbelastung im vorderen, sowie hinteren Teil des Schiffes und auch punktuell möglichst ausgeglichen sein soll. Die Vorschau über die nächsten, zu verladenden Container, wird als Zug am oberen Bildschirmrand dargestellt, welche sich stetig vorwärts bewegt. Erreicht ein Container auf diesem Zug den rechten Bildschirmrand wird er zerstört. Während des Spiels dürfen maximal 3 Container zerstört werden. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Container des Zuges auf dem Schiff verladen sind, oder mehr als 3 Container zerstört werden. Das Spiel gilt als verloren, wenn mehr als 3 Container zerstört werden, das Schiff zu einseitig beladen wurde und dadurch zu stark Schlagseite hat oder das Schiff unter zu hoher punktueller Belastung bricht.

Erklärung des Bildschirms.

Schiff, Zug, Positions-Vorschau, Wasserwage, Ladungswarnleuchte, Container-Leben

Erklärung der Steuerung.

Positionierung der Container, Absetzen der Container

Schnelles Spiel

1. Menüauswahl

Karriere Modus

1. Menüauswahl
2. Levelauswahl