

EIA 2: Abschlussaufgabe Freie Arbeit
Luise Fehrenbach, MKB2, 254668
Sommersemester 2017

Konzeption: Shark

Funktionale Analyse

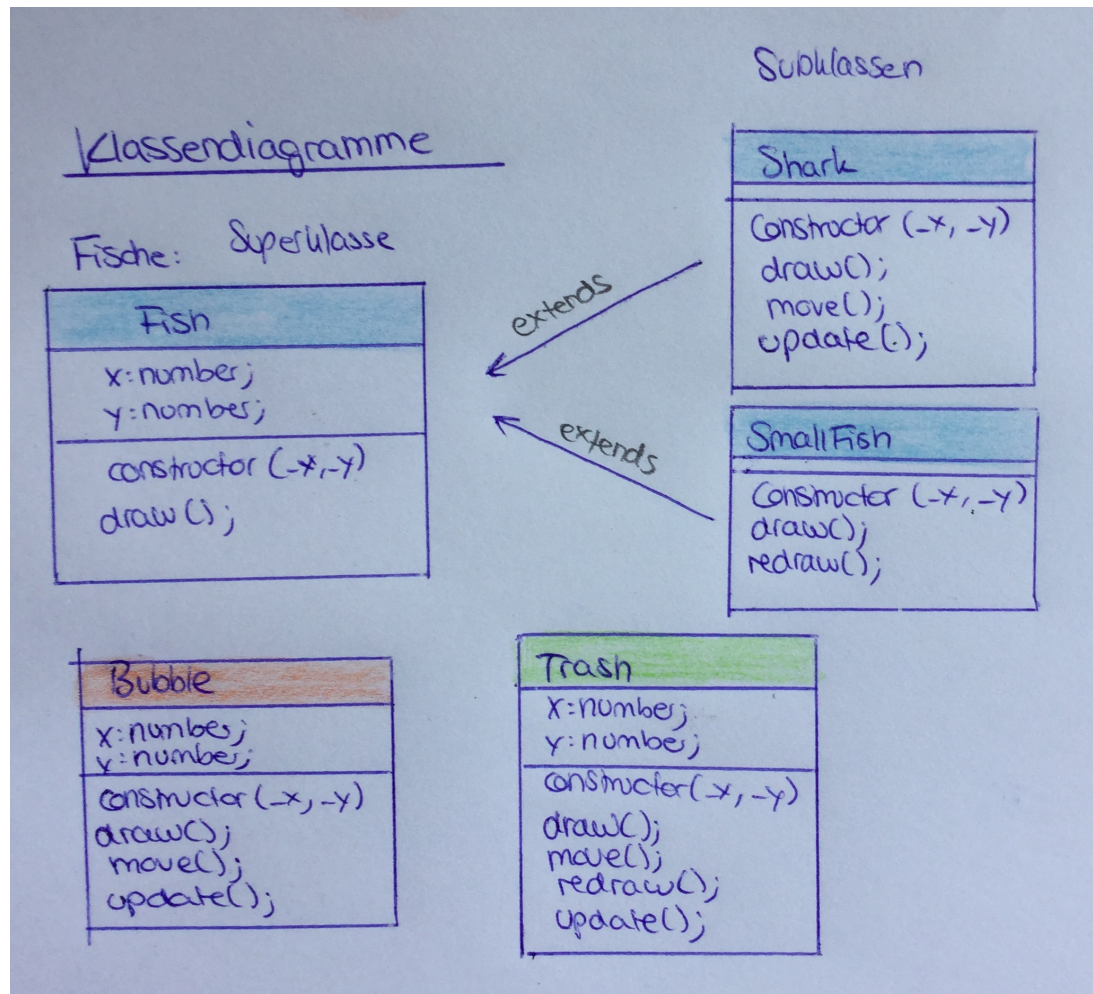
Der Canvasbereich soll als Hintergrund das Meer unter Wasser anzeigen, in dem unter anderem viele kleine Fische aber auch die ein oder andere Plastiktüte schwimmen. Außerdem gibt es einen großen Hai. Im Hintergrund sollen sich Luftblasen und ähnliches bewegen, um das ganze lebhafter zu gestalten.

Über eine Alertbox zu Beginn des Aufrufs soll dem Nutzer zu verstehen gegeben werden, dass es Ziel des Spieles ist, mit dem Hai alle kleinen Fische zu fressen, ohne dabei den Plastikmüll zu berühren. Intuitiv wird der Nutzer dann feststellen, dass sobald er die Maus bewegt, er somit den Hai bewegen kann (bei der mobilen Anwendung erscheint der Hai dort, wo auf den Canvas getouched wird). Bewegt sich der Hai dann über einen der Fische, frisst er diesen. Kommt er allerdings in Berührung mit einer der Plastiktüten, verliert er eines seiner Herzen, die auf der linken Canvas-Seite angezeigt werden. Damit soll der Nutzer auf die Verschmutzung und damit auch auf die Gefährdung der Meeresbewohner aufmerksam gemacht werden. Hat der Hai dreimal eine Plastiktüte berührt, stirbt er und das Spiel muss von vorne begonnen werden.

Interaktionen:

Nutzerinteraktionen	
„OK“	Durch klicken der „OK“-Taste schließt der Nutzer die Alert-Box und kann mit dem eigentlichen Game beginnen/ fortfahren.
„Mousemove“	Bewegt der Nutzer die Maus, bewegt sich auch der Hai. (mobil: dort wo der Nutzer hinklickt, erscheint auch der Hai).
Objektinteraktionen	
„eat fish“	Durch Berühren eines Fisches verschwindet dieser. Ziel des Spiels ist es alle Fische zu „fressen“
„hit trash“	Durch Berühren eines Mülls verliert der Hai ein Herz.

Technische Analyse



Aktivitätsdiagramm

