

Anleitung zu MingiDB:

1. Um unsere Daten auf einen bestimmten Server abzuspeichern und später aufzurufen, sind wir in Lektion 6 auf Database und dann um die Installation zu starten auf diesen Link gekommen:

[\(Verbindungen zu Ihrem WWW-Verzeichnis über SFTP | WEBDATA \(Daten im WWW veröffentlichen\) \(hs-furtwangen.de\)\)](http://hs-furtwangen.de/Verbindungen-zu-Ihrem-WWW-Verzeichnis-ueber-SFTP-|-WEBDATA-(Daten-im-WWW-veroeffentlichen))

2. Und gelangen auf diese Seite:

Wir mussten einen SFTP-Client herunterladen (Schritt 1: FileZilla/Cyberduck) und uns mit diesen Daten (Schritt 2) anmelden.

Was Sie tun müssen

1. Installieren Sie einen SFTP-Client.

Hier einige Beispiele für kostenlose Clients:

- FileZilla (<http://www.filezilla.de/>) für Windows, Mac und Linux
- Cyberduck (<http://cyberduck.ch/>) für Windows und Mac
- WinSCP (<http://winscp.net/eng/docs/lang:de>) für Windows

2. Für die Verbindung benötigen Sie folgende Zugangsdaten:

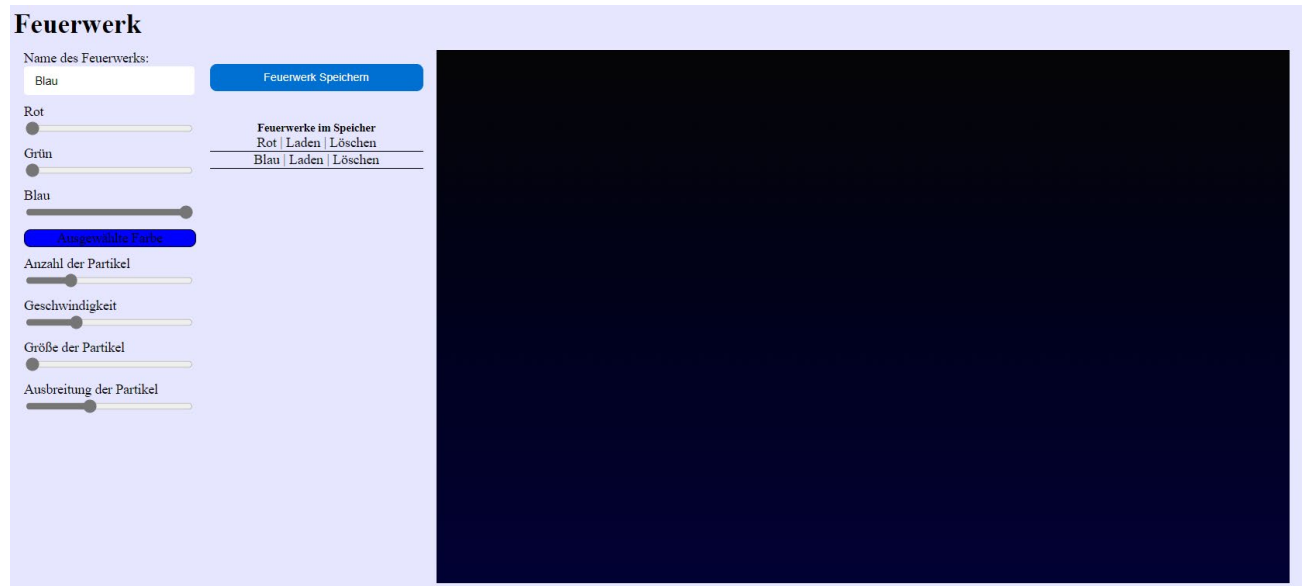
- Verbindung: SFTP
- Server: `webuser.hs-furtwangen.de`
- Port: 22
- Benutzer: Ihr HFU-Account Benutzername
- Passwort: Ihr HFU-Account Passwort

Anschließend haben wir uns über den Link <https://webuser.hs-furtwangen.de/~kilichav/> (kilichav ist mein Benutzername; dieser wird mit dem jeweiligen Eigenen ersetzt) auf unserem Server angemeldet.

3. Als nächstes haben wir in FileZilla/Cyberduck einen Ordner "Database" angelegt und eine `index.php`-Datei, die wir von Jirka aus Github heruntergeladen haben, hinein verschoben.
4. Danach haben wir über den in Punkt 2 genannten Link eine Collection mit dem Befehl **?command=create&collection=firework** erstellt. Hierbei ist **firework** der Name der collection und kann je nach Anwendung passend variieren.
5. Mit dem Befehl **?command=find&collection=firework** kann man feststellen, ob das Erstellen der Collection erfolgreich war. Dort sollte dann "success" stehen.
6. Jetzt kann die Anwendung erneut gestartet werden.

Anleitung zur Systemanwendung:

Das Nutzeri öffnet die Anwendung im Browser.



1. Der Nutzer öffnet die Anwendung im Browser. Links sieht er Regler mit verschiedenen Eigenschaften von dem Feuerwerk, welches er erstellen kann. Rechts sieht er eine schwarze Fläche, auf welcher er dann sein erstelltes Feuerwerk sehen kann.
2. Wenn der Nutzer die Regler der Farbe nach links und rechts verschiebt, mischen sich die Farben zu einer bestimmten Farbe.
3. Zusätzlich kann er die Anzahl der Partikel entweder weniger (nach links) oder mehr (nach rechts) verschieben. Das funktioniert genauso bei den anderen Eigenschaften: Geschwindigkeit, Größe der Partikel & Ausbreitung der Partikel
4. Wenn der Nutzer auf die schwarze Fläche auf eine beliebige Stelle klickt, sieht er sein selbst erstelltes Feuerwerk.
5. Der Nutzer kann diesem erstellten Feuerwerk einen Namen geben z.B. „mein Lieblingsfeuerwerk“. Dieses wird dann im Speicher gespeichert. Die Informationen dieses Feuerwerks werden dann an die Datenbank geschickt und dort gespeichert.
6. Wenn man die Datenbank öffnet, sieht man dort die gespeicherten Feuerwerke mit dem ausgewählten Namen und den passenden Informationen zu diesem Feuerwerk.
7. Dadurch, dass die Feuerwerke im Speicher sind, kann man diese jederzeit wieder neu im Browser laden oder eben löschen.

Link zu gespeicherter Collection der Feuerwerke:

<https://webuser.hs->

<furtwangen.de/~kilichav/Database/index.php/?command=find&collection=firework>