

## **Anleitung für den Firework-Editor:**

Die Anwendung besteht aus insgesamt sechs Buttons.

- display rocket = die Komponenten der erstellen Rakete werden gebündelt im Feld „Your current rocket“ angezeigt
- reset = das Formular „Choose here“ und das Feld „Your current rocket“ werden geleert
- save rocket = die erstellte Rakete wird in der Datenbank gespeichert, um später wieder aufgerufen oder verändert werden zu können
- delete rocket = die aktuelle Rakete wird aus der Datenbank gelöscht
- show rockets = Alle gespeicherten Raketen werden in einer Liste angezeigt, aus der wiederum eine Rakete ausgewählt werden kann  
→ Klick auf den Namen  
Im Anschluss wird diese Rakete wieder im Feld „Your current rocket“ aufgeführt, ebenso wird das Formular wieder gefüllt
- update rocket = eine bereits existierende Rakete kann über show rockets angeklickt werden, um eine falsche Angabe zu beheben.  
Über den Button wird die alte Rakete geändert

Im rechten Feld „Try your firework below“ können die Raketen beliebig zur Explosion gebracht werden. Dabei kann eine Rakete erstellt und gleich getestet oder direkt auf die gespeicherten Raketen zugegriffen werden.