

# KONZEPTION

## Ziel der Anwendung

- verschiedene Einstellungen für das Feuerwerk
- interaktiv, da selbst auslöser durch die Maus
- selbst positionieren des Feuerwerks

## Plattform

- PC (Desktop, Laptop)

Vorteil: Präzise Maus Steuerung

→ Klicken mit der Maus

## User Experience

- Interaktive Gestaltung
- Kreativität fördern
- Speicherung & Wiederverwendung
- visuelle stimulation

Meine erste Idee, einfach gezeichnet.

Startbild

Titel | **Jonas Raketen-Wett**



Farb auswahl

Partikel

nicht viele  
| Mittel viele |  
viele

Größe

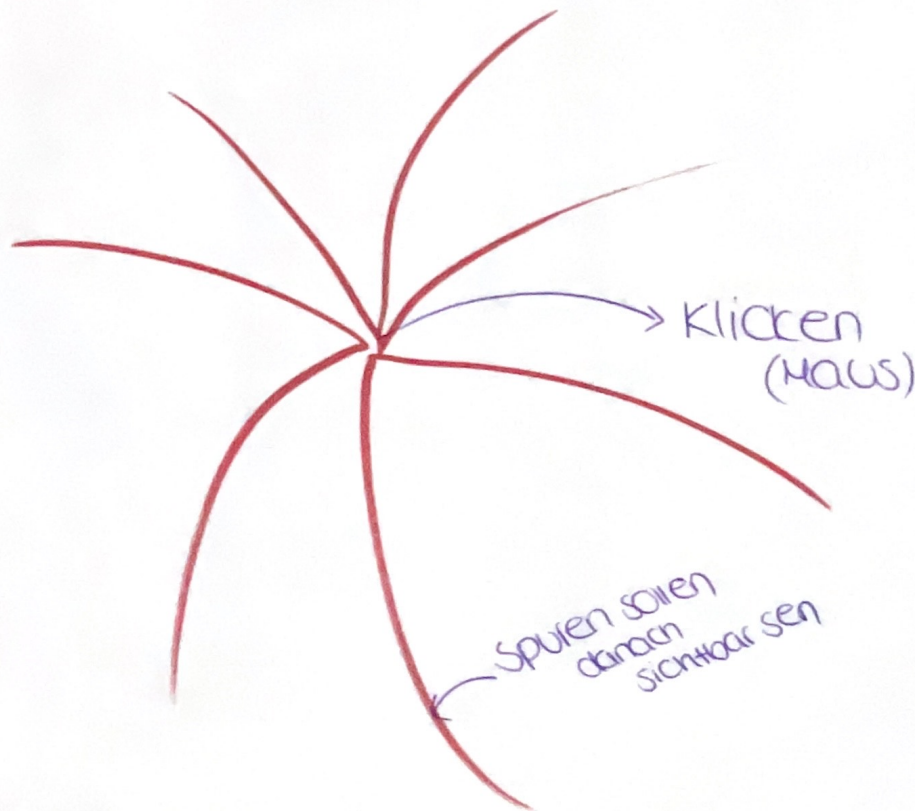


oder  
Schieberegler

Farbtafel mit allen Farben

klare  
Abtrennung

schau ich  
was mir besser  
gefällt



Hintergrund: schwarz (wie der Himmel)  
in der Nacht

`<input type="range"  
id="Size" min="5" max="50" value="20">`

`<h1>`

# Ilonas Feuerwerk-welt

Erstelle deine eigene rakete und zünde sie per  
Mausklick!

`<p>`

Farbe



Größe



Partikel



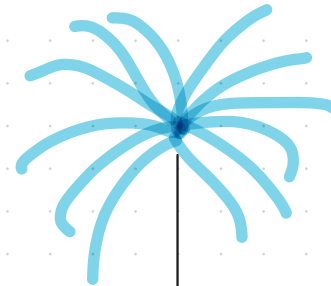
`<div class="settings">`

`<input type="range"  
id="particles" min="10" max="200"  
value="100">`

Rakete speichern

Gespeicherte Raketen

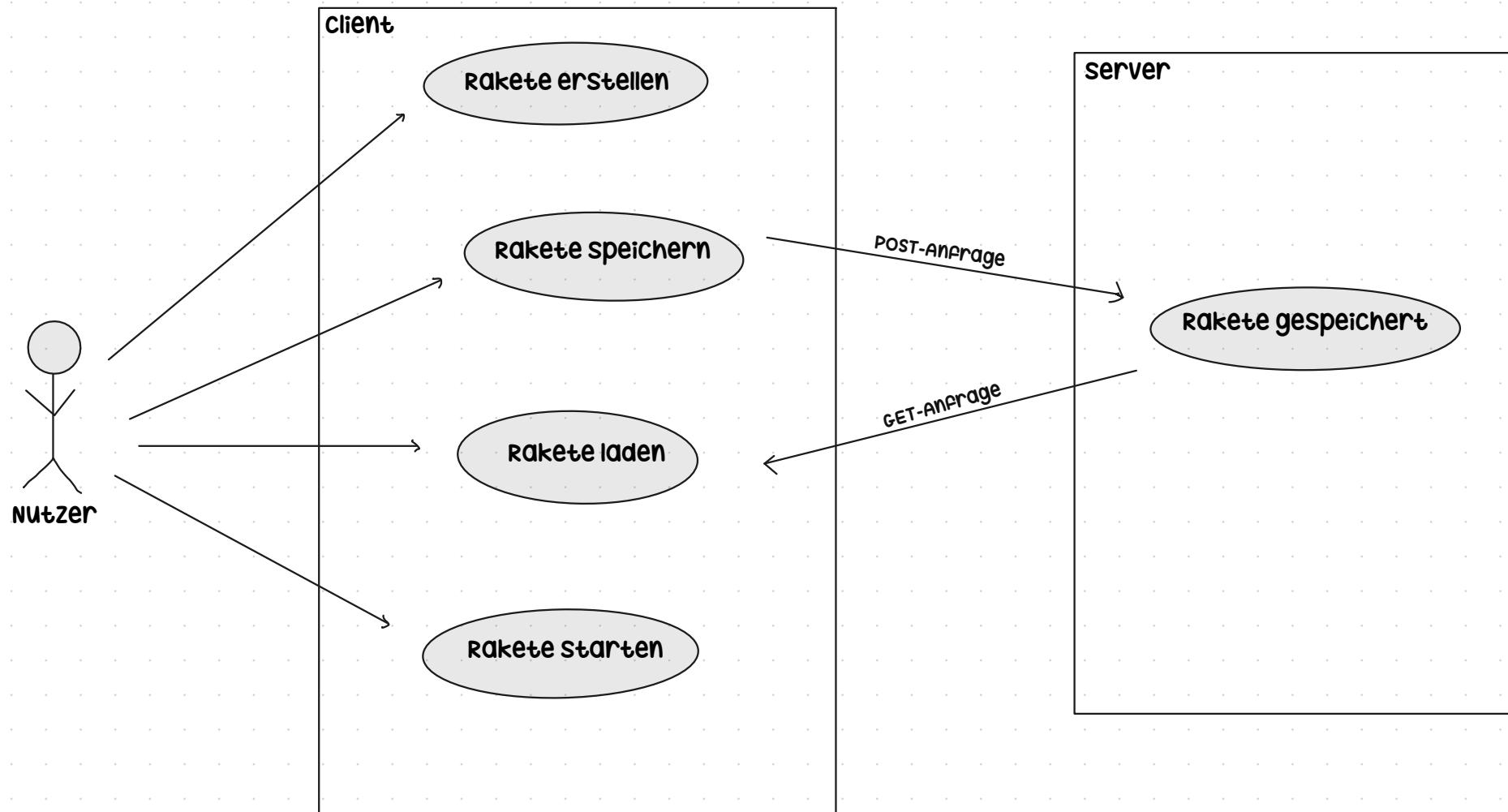
`<div class="buttons">`



`<canvas id="FireworkCanvas">`

`(canvas.addEventListener("click"))`

## use-case-Diagramm



# Aktivitätsdiagramm

Allgemein

→ Ganz grob

