

Editor Team003

Entwickler:

-Jonas Frei
-Akin Kula

Umgesetzt in Java mit JavaFX

Verwendete Technologien:

Programmiersprache: Java

Editor: IntelliJ IDEA

Javafx Editor: Gluon Scene Builder

Externe Bibliotheken:

junit Version 4.12

gson Version 2.8.5

Qualitätssicherung:

UnitTest coverage: 3% (nur File Controller)

Reviewprotokolle: 2 Reviewprotokolle (Siehe Ordner Reviewprotokolle)

Bedienungsanleitung:

Installation:

1. Java 1.8 wird benötigt
2. Editor_team003_jar.zip entpacken

Programm starten:

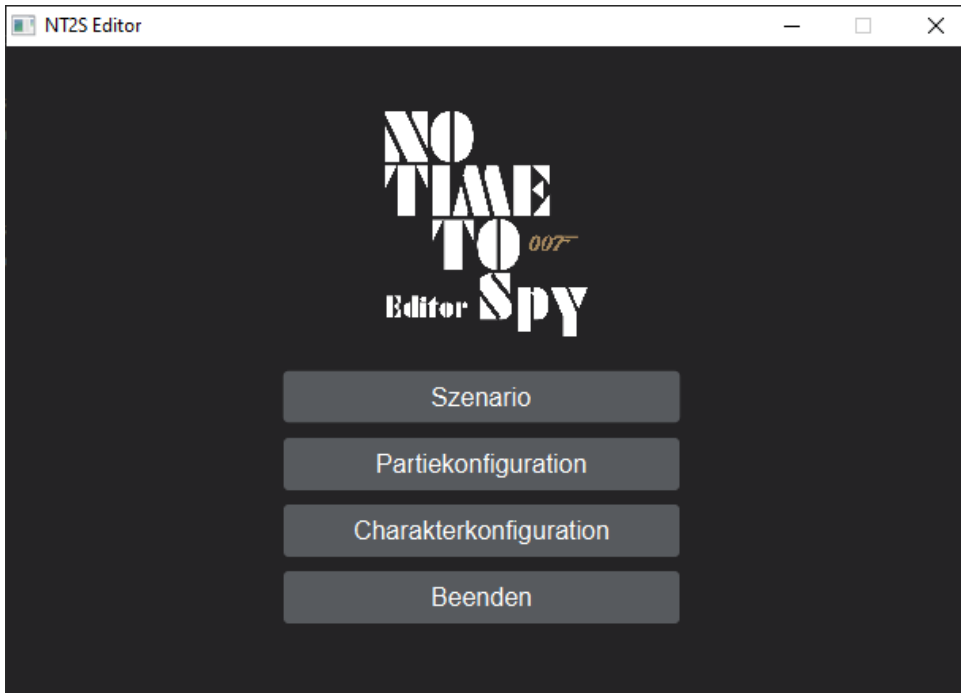
3a. Windows → run.bat starten

3b. Linux → run.sh starten mit ./run.sh in der

4. Editor startet sich

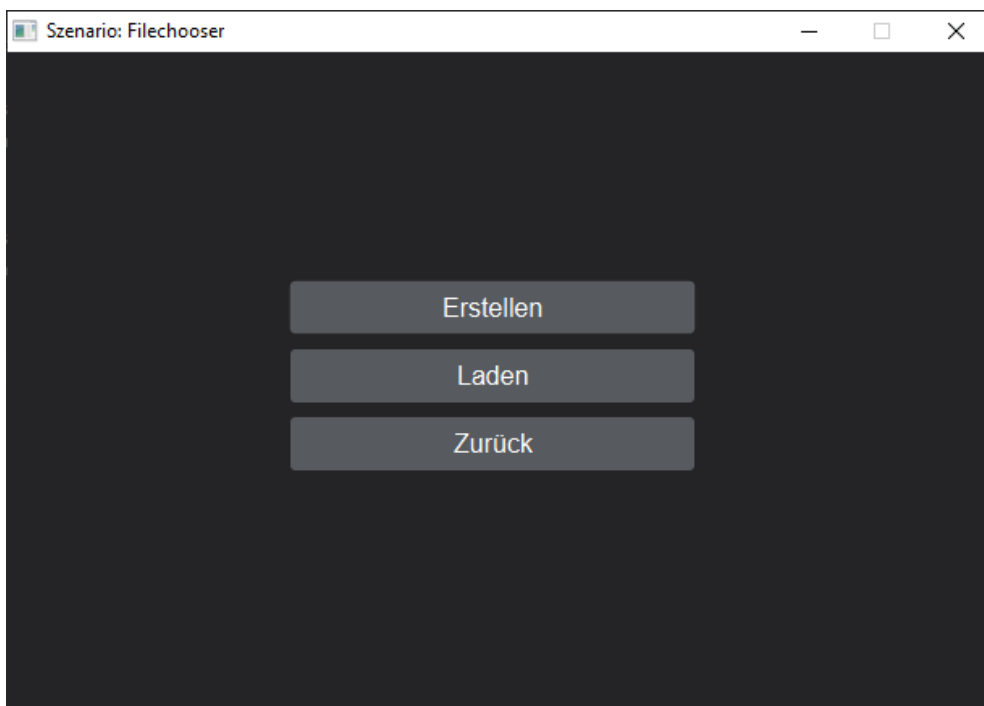
1. Hauptmenü

Im Hauptmenü kann man sich für die 3 verschiedenen Editoren entscheiden



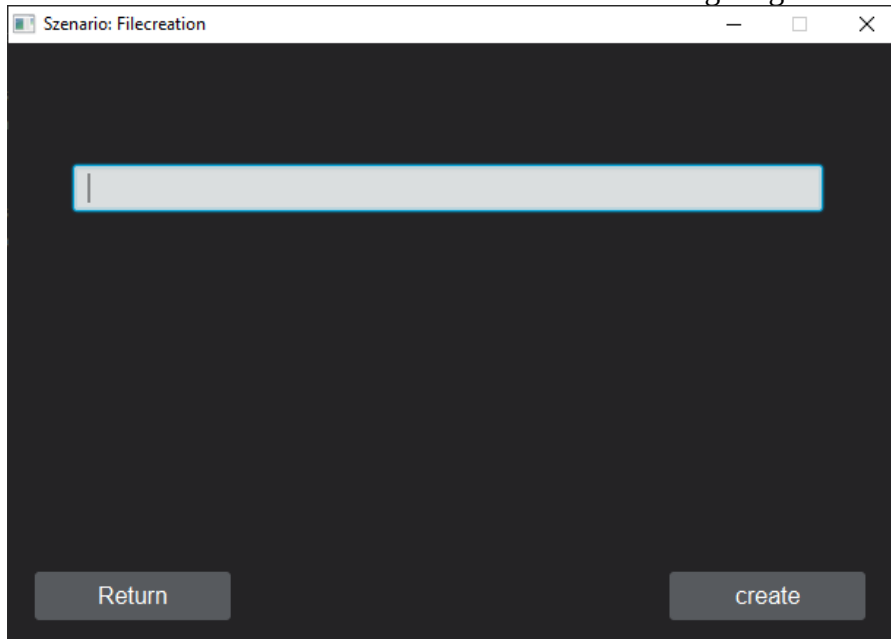
2. Datei Auswahl

In diesem Menü kann man entscheiden ob man eine neue Datei erstellen möchte oder eine bestehende lädt.



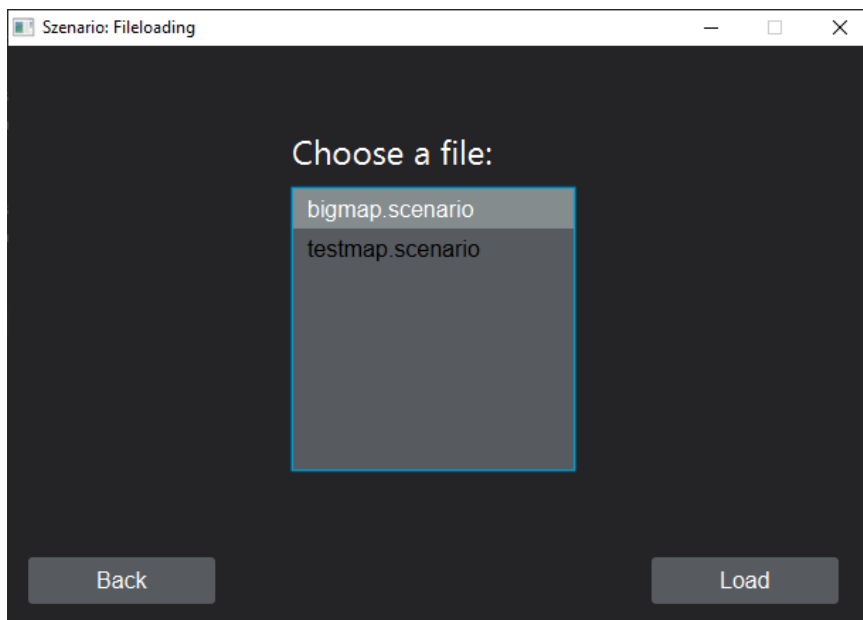
3. Datei erstellen

Bei einer neuen Datei muss ein Name für die Datei eingetragen werden



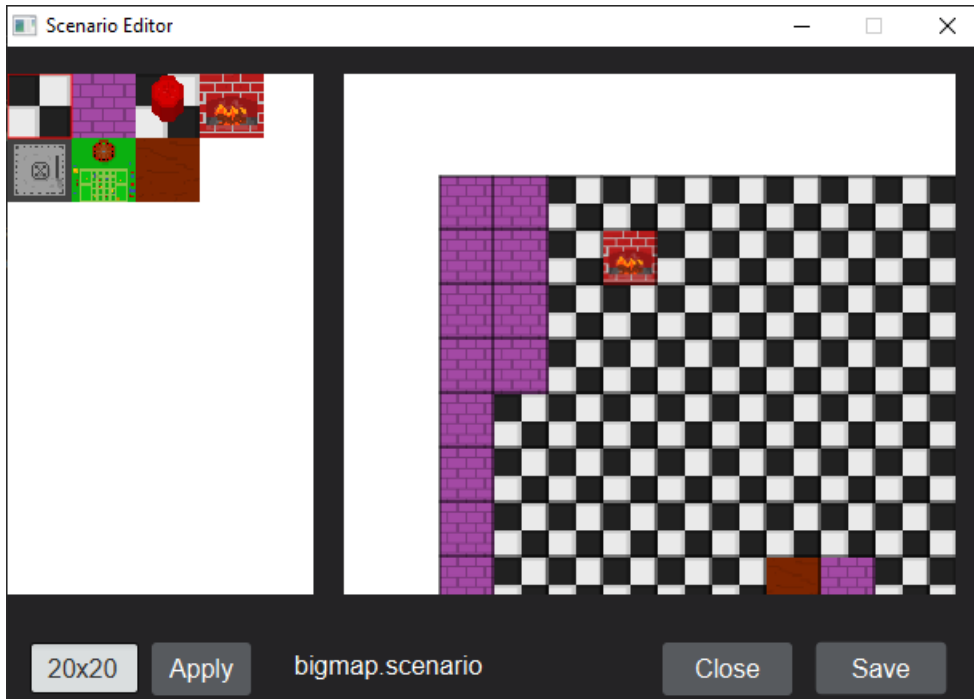
4. Datei laden

Wenn man eine Datei lädt muss man die Richtige Datei auswählen und auf „Load“ drücken.



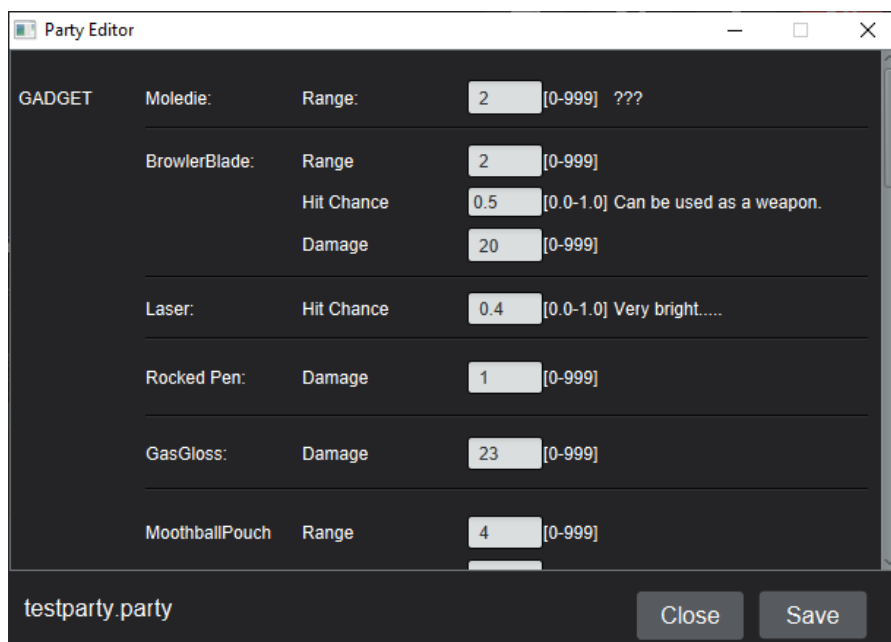
5. Szenario Editor

Links ist die Felder Palette und Rechts das editierbare Feld. Durch einen links klick im Feld wird das rechts ausgewählte platziert. Wenn das Mausrad gedrückt gehalten wird kann die Sicht der Map rechts verschoben werden. Unten Links lässt sich die Größe einstellen und Unten rechts das ganze abspeichern und schließen.



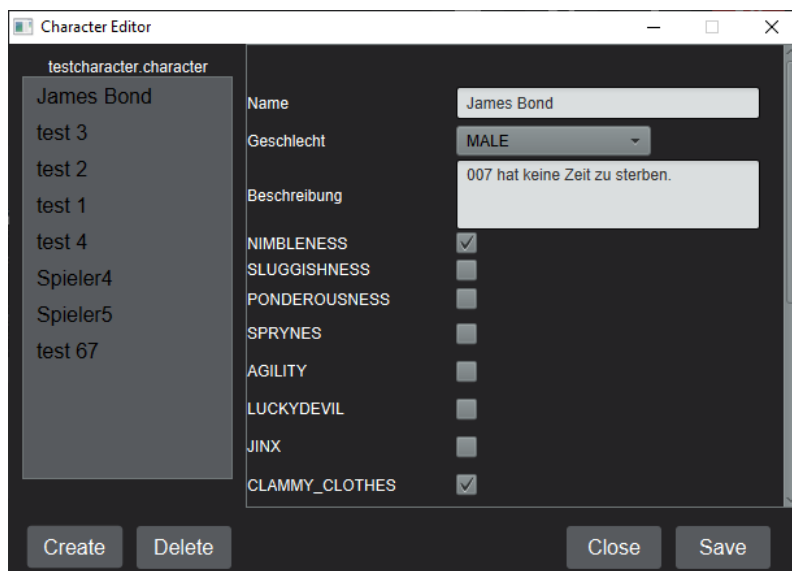
6. Party Editor (Matchconfig)

Hier kann man die Matchconfig bearbeiten mit den Werten in den Kästchen rechts.



7. Charakter Editor

Links sind die Agenten die man bearbeiten kann und rechts kann man denn ausgewählten Agenten bearbeiten. Mit „Create“ können neue Agenten erstellt werden. Mit Close wird der Charakter Editor beendet und mit Save abgespeichert. Mit Delete kann man außerdem noch den ausgewählten Agenten löschen.



Die Dateien Befinden sich dann in den Ordnern:

characterFiles/
party/Files/
scenarioFiles/