To-Do Eia 2 Endabgabe

Allgemein:

* alles Englisch
* **überlegen, wie kommunikation/arbeit am besten funzt zu 4.**
* Name der Anwendung (englisch)
* auf Richtigkeit der diagramme nach Booklet achten
* am ende: alles in eine gute form bringen, jeder ein eigenes

Typische Fragen bei Präsi/worauf er stark achtet:

* englisch
* logische benennung
* alles booklet konform
* konzept logisch
* mind. eine anwendung nach Auswahl der Settings funktioniert
* lieblings funktion
* was würde man besser machen
* Konzept gut erklären können

Konzept/Konzeption:

* grafische Konzeption
* Flowchart für die unterschiedlichen Zustände der Pflanze und Möglichkeiten der Bewirtschaftung
* UI-Scribble
* UI-Scribble: benamsen und definieren

Class Diagrams:

* field
* product, market, conditions, actions
* plant: name, growthtime, usw

Activity Diagram Main:

* handleLoad
* click on start
* click on instructions, usw
* install load listener
* start simulation
* getSimulationsettings
* \_event: mouseevent
* inflationRate (preissteigerung)
* createSilmulation

Activity Diagram Plants:

* plantConditions (wasserbedarf, düngbedarf, pestsbedarf, erntereif, tot)
* plantActions (gießen, düngen, bekämpfen, ernten, sähen)
* getPlants (buy)
* plantPlants (lässt sich im Feld pflanzen)

Activity Diagramm Field:

* createField (erschafft felder)
* emptyField (zustand: feld leer)
* plantedField (Zustand: feld bepflanzt)
* fieldValue (HTMLElement.innerHTML =

Activity Diagram Market:

* createMarket (erschafft Markt)
* marketValue (HTMLElement.innerHTML = “ “ + marktpreisaktuell) = besagt was der aktuelle marktpreis ist zum verakufen

Movable Diagrams: pests draw, moveable, vector

* instructor (pests, position, velocity)
* draw
* move