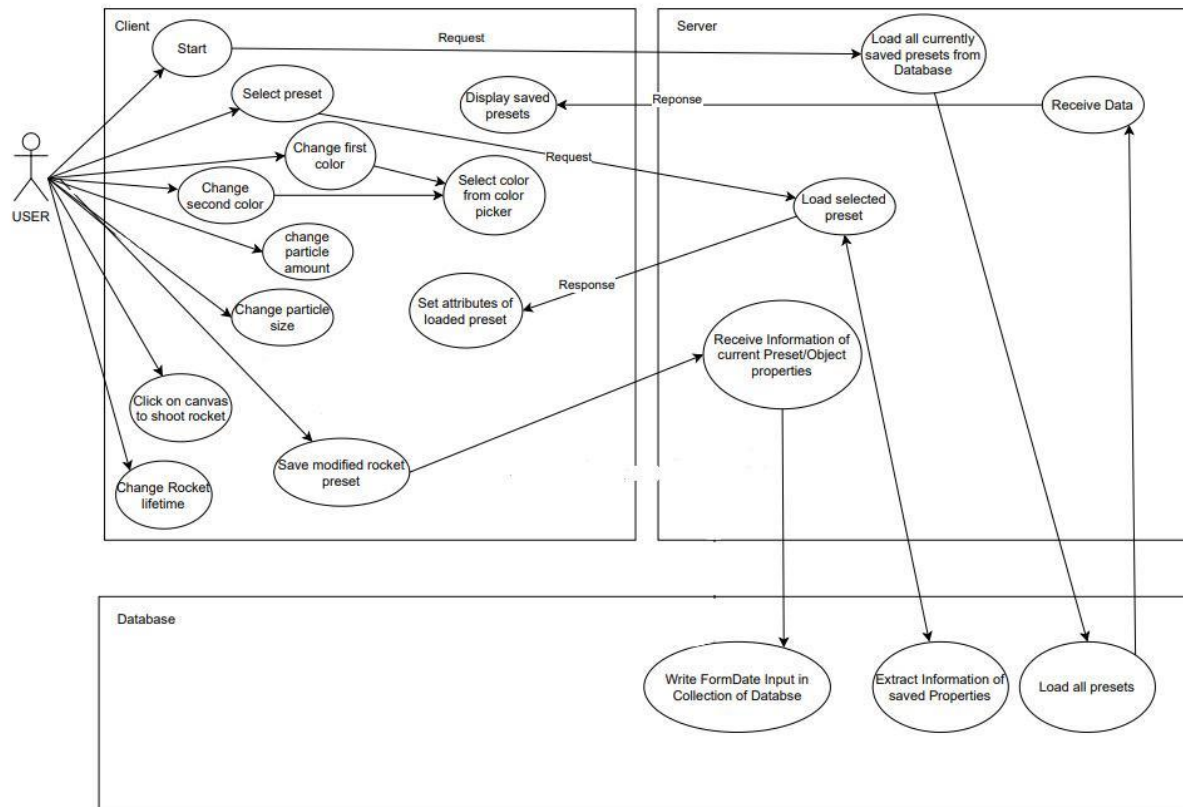
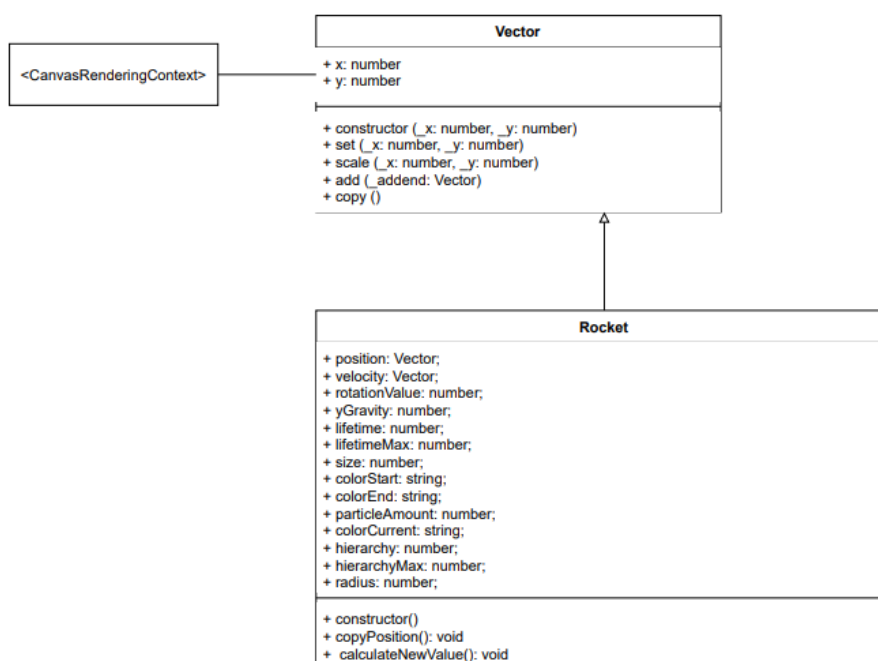


Judy's Rockets -Konzept

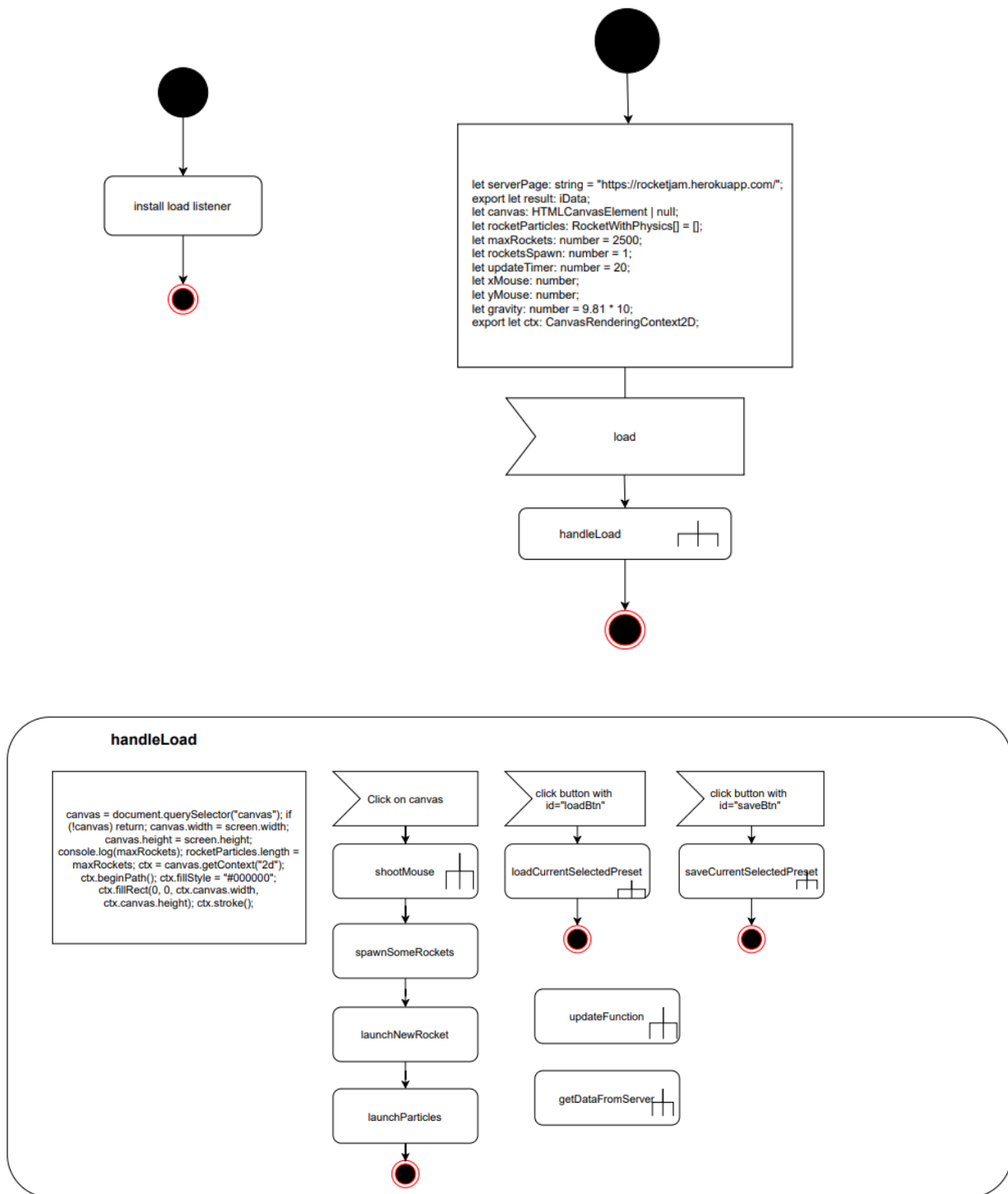
1. Use Case (Client, Server, Database)

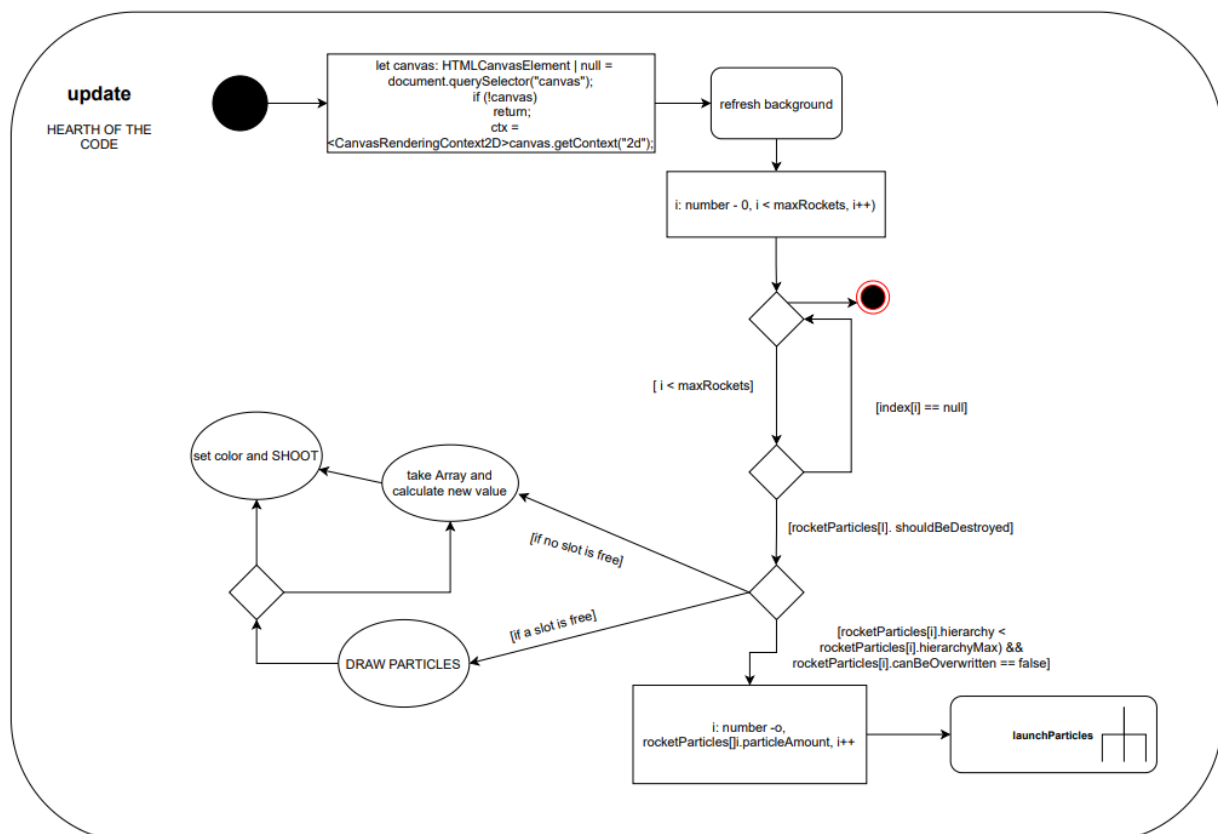
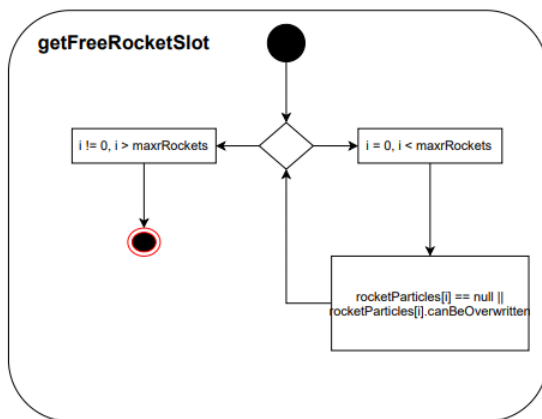
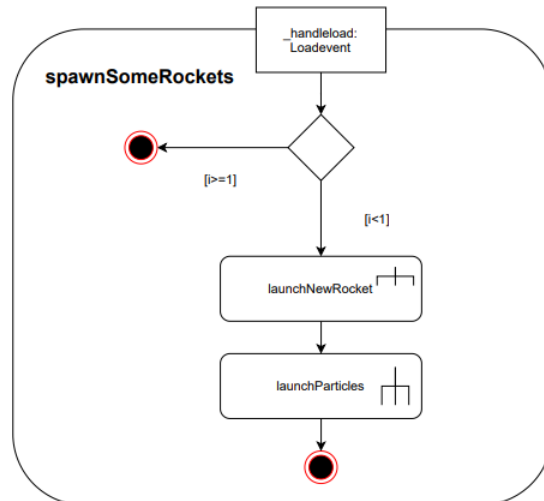
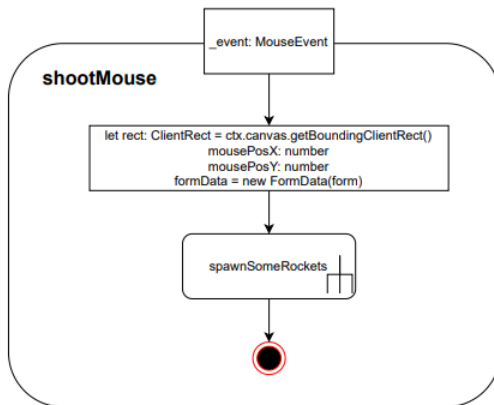


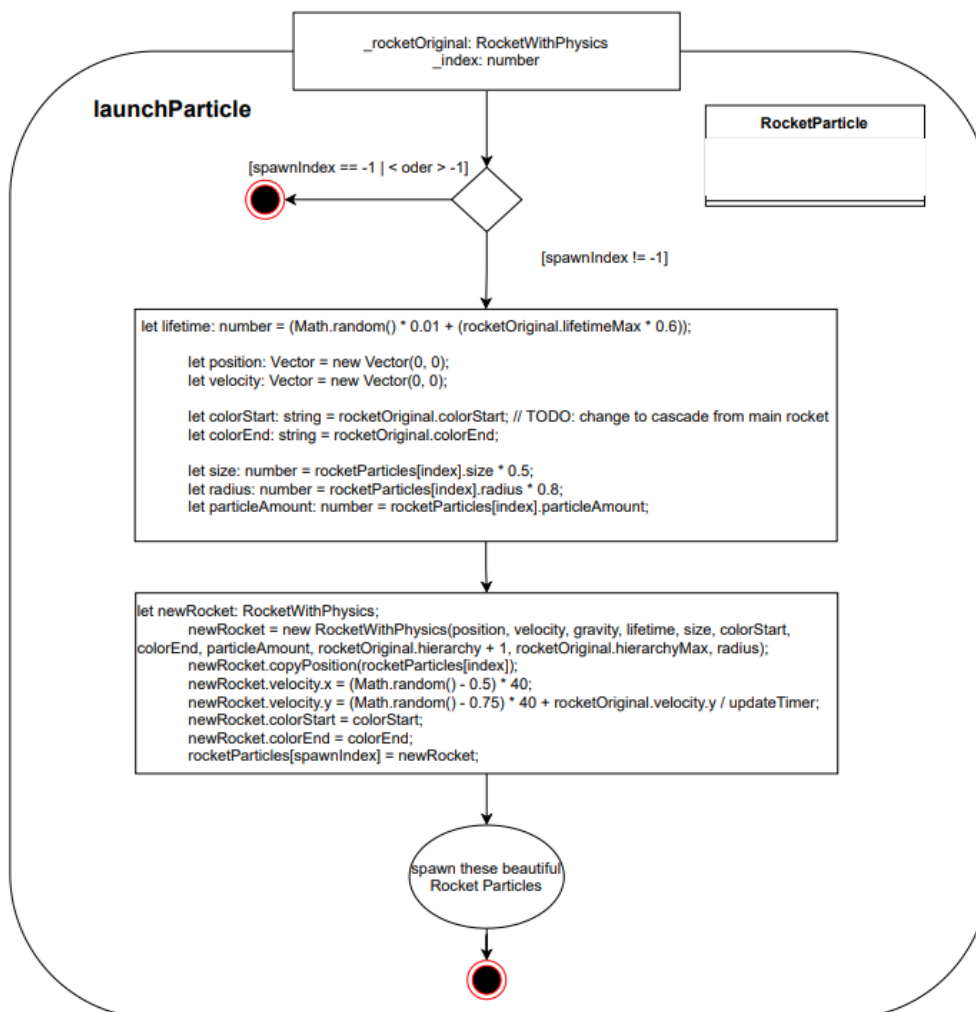
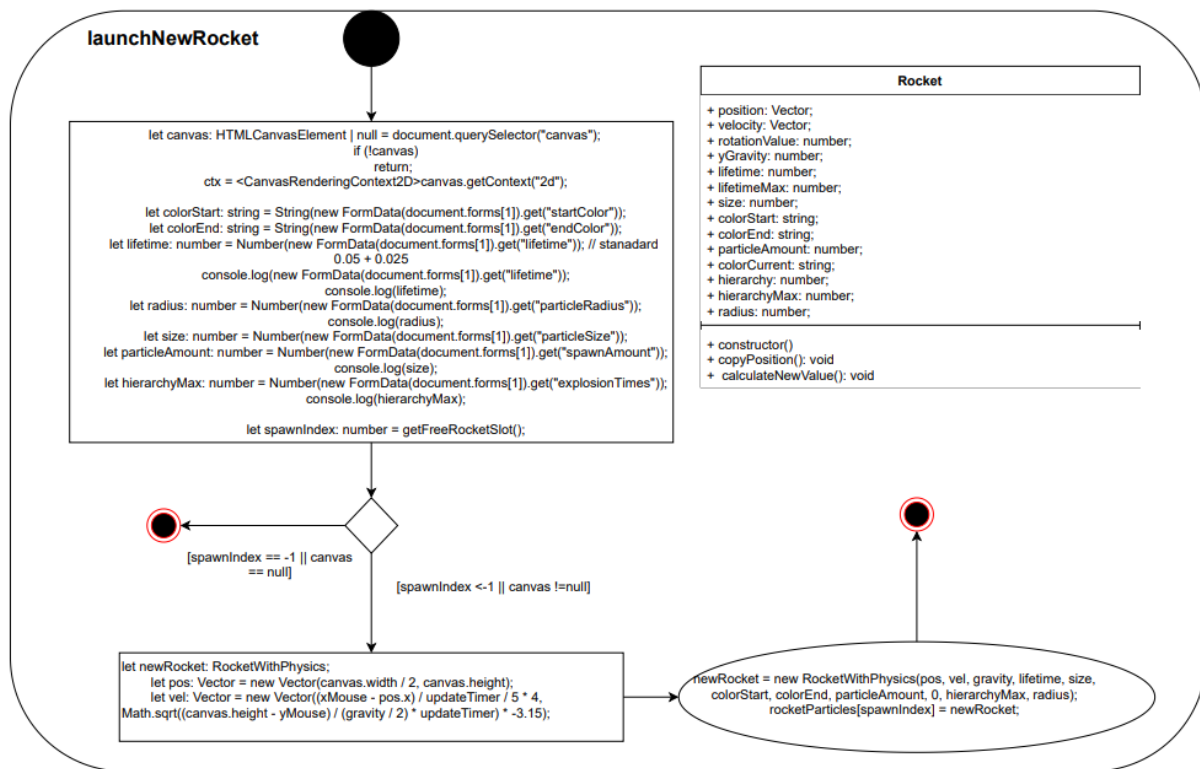
2. Class-Diagram



3. Activity Diagram - Main

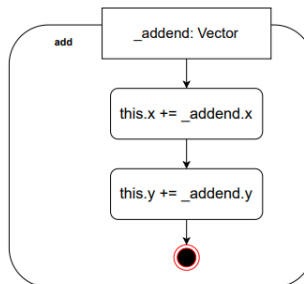
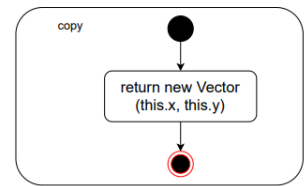
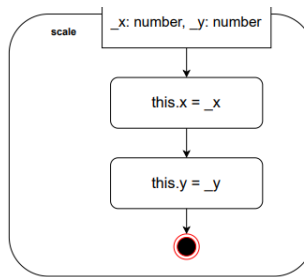
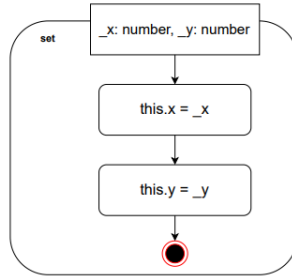
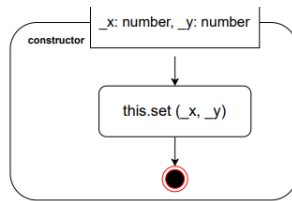




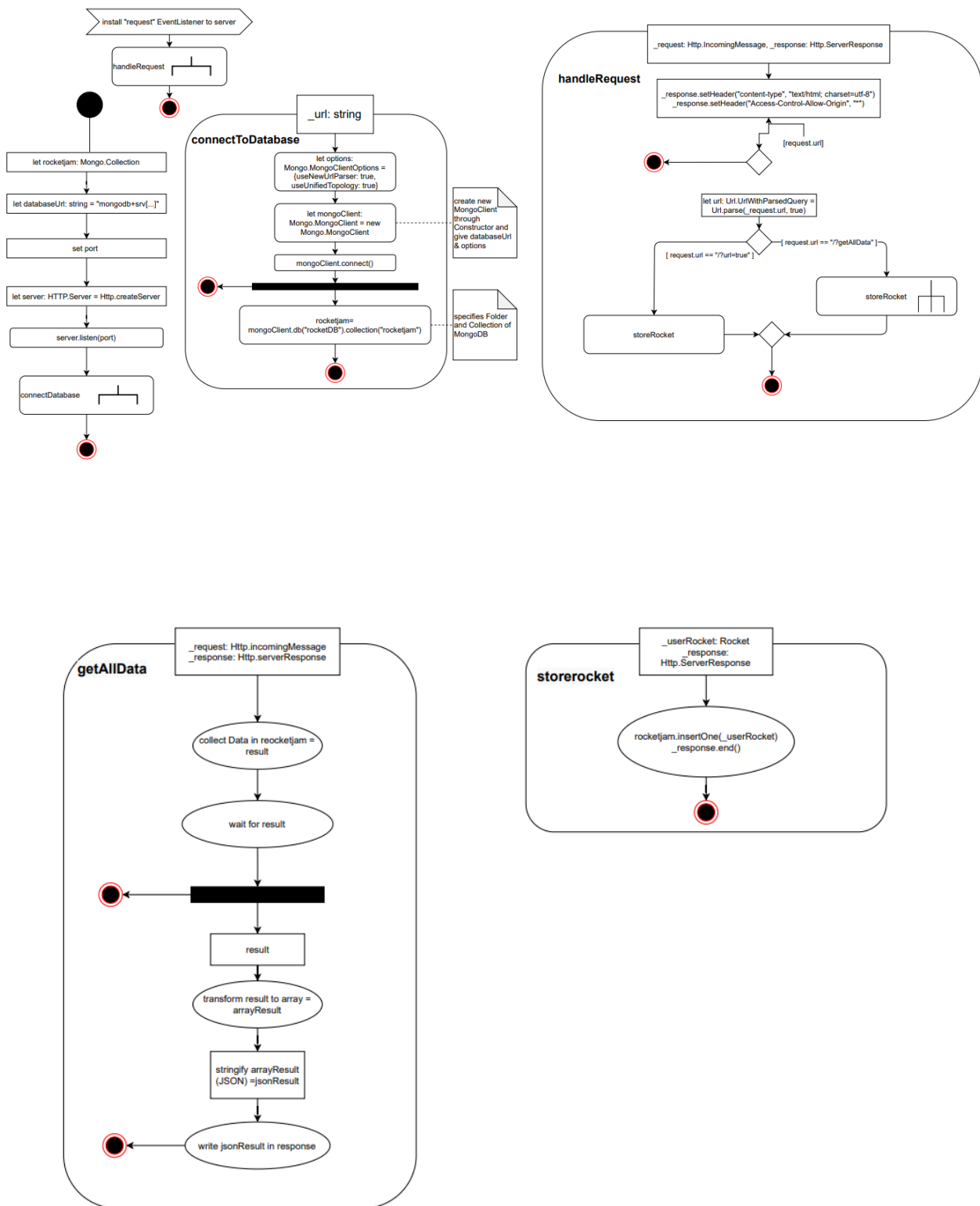


4. Activity Diagram - Vector

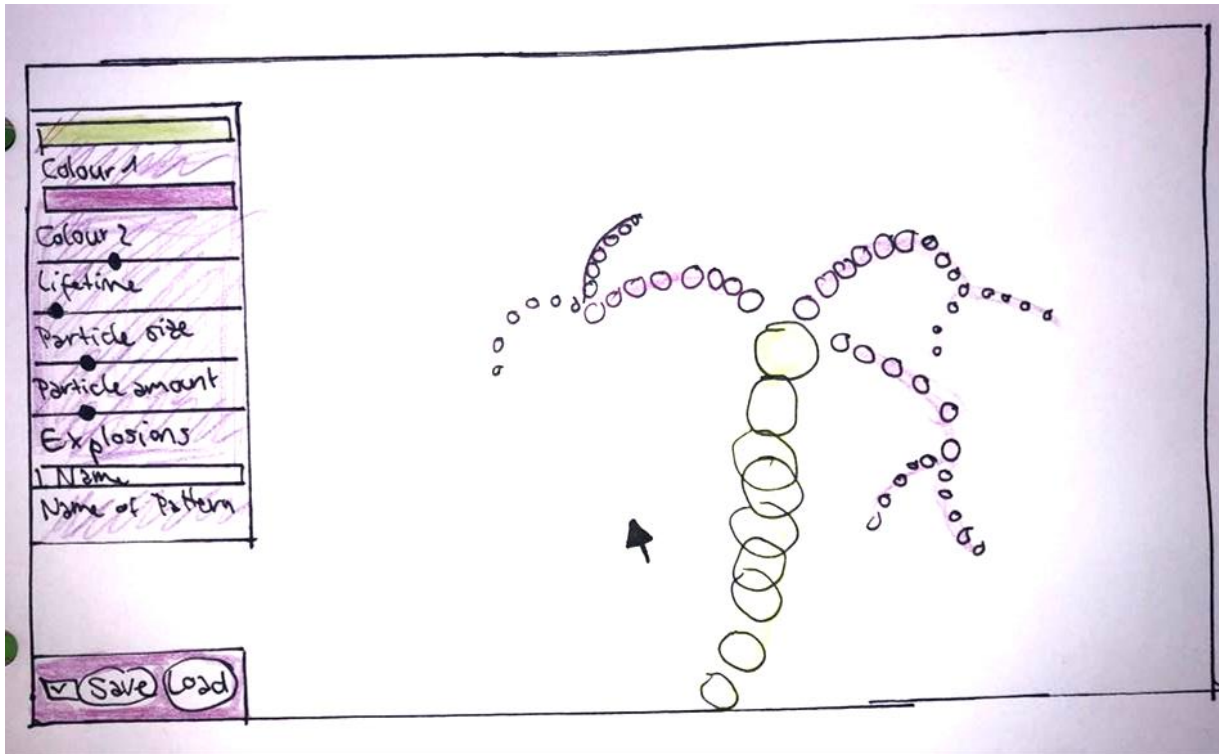
Vector
+ x: number + y: number
+ constructor (_x: number, _y: number) + set (_x: number, _y: number) + scale (_factor) + add (_addend: Vector) + copy ()



5. Activity Diagram - Server



6. User Interface



7. Erklärung der Anwendung

Die Anwendung generiert ein virtuelles Feuerwerk per Mausklick. Das Zielgerät für diese Anwendung ist ein Rechner bzw Laptop. Wenn man die Seite öffnet, können auf der linken Seite verschiedene Einstellungen angepasst und angewendet werden. Einstellen kann man zwei Farben, die Partikelgröße, die Lebenszeit und die Menge an Explosionen.

Darunter sieht man die Möglichkeiten zu speichern und zu laden. Speichern kann man die neu ausgewählten Einstellungen unter einem Preset-Namen. Die gespeicherten Presets kann man unter Laden aufrufen (Die Funktionen speichern und laden funktioniert in meiner Anwendung leider nicht).

Mittels eines Mausklicks auf den Bildschirm werden Raketen ausgelöst.

8. Erklärung Installation

Zuerst wird Cisco Connect Any installiert (VPN). Anschließend wird FileZilla installiert.

Auf MongoDB einen User-Account erstellen. Hier wird ein Link erstellt, welcher in das Server-Skript kopiert werden muss, um auf die Datenbanken zuzugreifen.

Auf Heroku einen User-Account erstellen. Node.js als Primary-Language auswählen. Node.js Ordner in Ordnerstruktur aufnehmen.

