

Dokumentation TRlenv



**FERDINAND
BRAUN SCHULE**

Technische Schulen der Stadt Fulda

Von Maximilian Trautwein, Sebastian Köhler
und Tyler Borrs

Inhalt

Dokumentation TRLenv	1
Systemkonzept.....	3
Anleitung.....	4
Quellen.....	5

Systemkonzept

Das Systemkonzept von TRlenv ist in zwei verschiedene Teile einzuteilen, und zwar die Webapp und die App.

Die App ist das Hauptstück des Projekts und wurde mithilfe von der Godot Engine programmiert. Godot liefert einfaches Szenen-Design und unterstützt Verwendung auf fast jeder Plattform, wie Windows, macOS, Linux, Android, iOS.

In der App finden sich die Nutzer in einer Lobby wieder, in welcher sie auswählen können, welche Welt sie betreten möchten. Sobald eine ausgewählt wurde, kann man diese nach Belieben erkunden.

Die Webapp ist eine mithilfe von SolidJS und Tailwind CSS erstellte Webanwendung, über welche die App erreichbar ist. SolidJS ist hierbei die verwendete JavaScript-Bibliothek, die durch die Verwendung von JavaScript-Funktionen eine präzise Strukturierung des Codes erlaubt und zudem leicht erlernbar ist. Tailwind bietet dazu eine große Menge an vordefinierten Klassen, die das Designen einer Website beschleunigen. Zudem integriert sich Tailwind leicht mit verschiedenen Frontend-Frameworks und funktioniert besonders gut mit JavaScript-Frameworks.

Auf der Website findet man die Registrierung und den Zugang zur App. Sobald man sich mit Benutzernamen, E-Mail und Passwort ein Profil erstellt hat, kann man auf der Website einige vorgeschlagene Welten finden, wo man auch zur App gelangen kann. Zudem ist man in auf der Profilseite in der Lage sein Profilbild anzupassen und selbsterstellte Welten auf die Website hochzuladen.

Anleitung

Um auf die TRlenv-App zugreifen zu können, muss man sich erst einmal auf der Website registrieren und einen Account erstellen. Sobald das getan ist, kann man auf der Profilseite eigene Welten hochladen oder über den Browser in die App kommen, in welcher man sich eine Welt aussuchen kann, um diese zu betreten und zu erkunden.

Zukünftig soll die TRlenv-App auch Virtual-Reality und Android unterstützen, wofür man sich die App herunterladen muss.

Quellen

<https://docs.solidjs.com/>

<https://v2.tailwindcss.com/docs>

<https://mariadb.org/documentation/>

<https://docs.nestjs.com/>

<https://axios-http.com/docs/intro>

<https://heroicons.com/>