

Anleitung zur Interaktion mit der Anwendung

Die Anwendung „Football-Simulator“ startet mit einem Formular und einer kurzen Anleitung sowie Hinweise zur Steuerung.

In dem Formular kann der User die Werte bestimmen, die später in der Simulation verwendet werden. Der User kann folgende Werte bestimmen: Die Farbe, die Minimalgeschwindigkeit, die Maximalgeschwindigkeit, die Minimalpräzision und die Maximalpräzision der Teams 1 und 2. Zwischen den Minimal- und Maximalwerten werden den Spielern eines Teams je zufällige Werte zugewiesen.

Sobald der User mit den gewählten Werten zufrieden ist, kann er den Start-Button **klicken** oder auf der Tastatur **Enter drücken**, um die Simulation zu starten.

In der Simulation kann der User im linksoberen Bildschirmbereich sehen, welcher Spieler gerade in Ballbesitz ist und wie der Punktestand steht. **Klickt** der User auf einen Spieler auf dem Feld, kann er im rechtsoberen Bildschirmbereich die Werte dieses Spielers sehen. Zudem kann er den Spieler wechseln, indem er auf „Switch“ **klickt**. Dann erscheint an seiner Stelle ein neuer Spieler mit anderen Werten.

Sobald ein Spieler in Ballbesitz ist, kann der User mit **Doppelklick** auf das Feld bestimmen, wohin der Spieler den Ball schießen soll. Andere Spieler können den Ball jedoch abfangen, bevor dieser dort ankommt.

Klickt der User auf die Headline, wird die Seite neu geladen.

Instructions on interacting with the application

The application “Football-Simulator” starts with a form and brief instructions as well as guidance for control.

In the form, the user can determine the values that later will be used in the simulation. The user can determine the following values: The color, the minimum speed, the maximum speed, the minimum precision and the maximum precision of the teams 1 and 2. Between the minimum and maximum values, the players of a team will each be assigned a random value.

As soon as the user is content with their chosen values, they can **click** the start button or **press enter** on the keyboard to start the simulation.

In the simulation, the user can see the current score and which player is currently in possession of the ball on the top left of the screen. When the user **clicks** on a player on the field, they can see the values of said player on the top right of the screen. In addition, they can switch the player by **clicking** on “Switch”. Then another player with different values appears in their place.

As soon as a player is in possession of the ball, the user can **double-click** on the field to determine where the player will aim to kick it. However, other players can intercept the ball before it reaches the clicked position.

When a user **clicks** on the headline, the page will reload.