

Die Anwendung soll dem Nutzer ermöglichen eine Galaxy mit bewegten Objekten aufzubauen. Ganz nach seinen Vorstellungen und doch etwas zufällig.

Installation

Um die Anwendung vollständig nutzen zu können, muss der Nutzer zunächst einen lokalen Server starten. Öffne dafür ein Terminal für die server.js und tippe „node server.js“ (ohne Anführungszeichen) in die Console. Ist der Server erfolgreich gestartet, so kann man die Index.html öffnen und der Spaß kann losgehen.

Grundeinstellungen

Bei Programmstart wird ein leerer Canvas mit vordefiniertem Hintergrund und Größe gezeigt. Auf der rechten Seite gibt es verschiedene Einstellmöglichkeiten.

- verschiedene Canvas Größen
- verschiedene Partikel Objekte
- verschiedene Farben für die Partikel
- mit Move wird bewegung in das Canvas bringen
-

Objekte

Ist man mit der Auswahl zufrieden kann man damit beginnen Objekte in den Canvas einzufügen

und so stück für stück seine eigene Galaxy zum leben erwachen lassen.

Es gibt vier verschiedene Objekte

- Planeten
- Sterne
- Tiefighter
- Asteroiden

Änderungsmöglichkeiten

Möchte man einzelne Objekte ändern oder verschieben so kann man entweder das zu veränderte Objekt auswählen und per drag and drop an einer anderen Stelle platzieren oder man wählt eine andere Partikelgröße aus und klickt auf das zu veränderte Partikel. Das Canvas lässt sich mit Clear Canvas resetten. Mit stop Move hält man die Move Bewegung an.

Save&reload

drückt man auf save, so wird man aufgefordert einen Namen für die Galaxy zu kreieren.

Drückt

man später dann auf load, so muss man diesen nur eintippen und das gespeicherte Bild wird geladen.