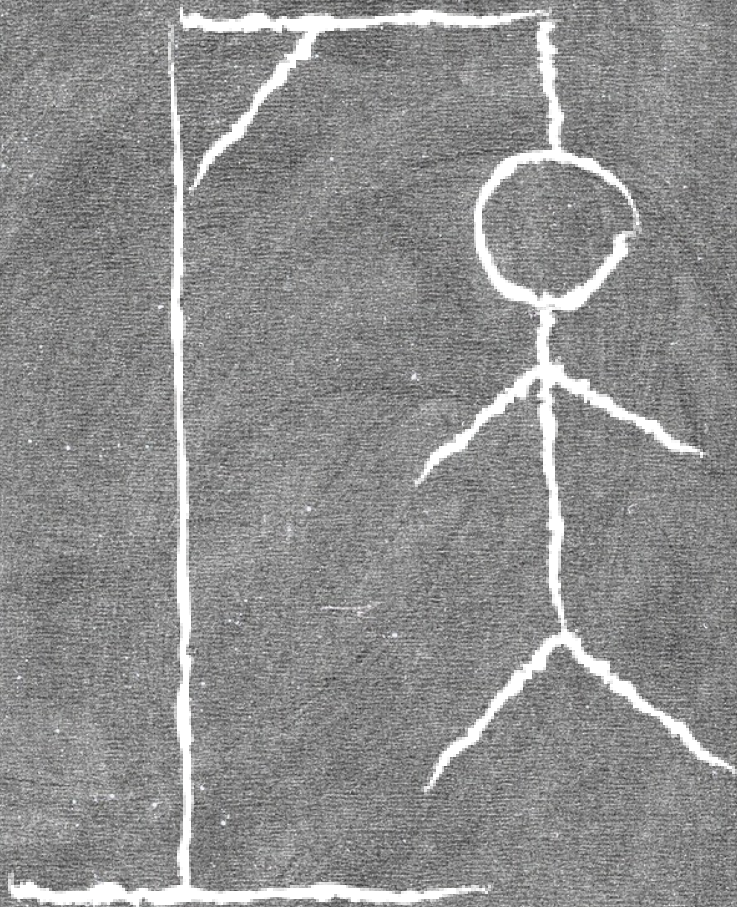


GALGENRATEN  
ABSCHLUSSPROJEKT  
MADLEN LUCAS

---





## **Kurzbeschreibung des Projektes**

Das Spiel hat einen Pädagogischen Hintergrund und wird gern in Schulen als Gruppenspiel für Rechtschreibübungen gespielt. In meinem Spiel kann es allein oder in einer kleinen Gruppe gespielt werden, da die Begriffe in der Programmierung bereits festgelegt wurde. Die Begriffe und die Anzahl der Buchstaben werden wie gewohnt durch Striche dargestellt. Unter diesen Strichen wird das Alphabet dargestellt, benutzte Buchstaben erhalten eine Kennzeichnung.

Das Galgenmännchen wird durch Grafiken bei falscher Buchstabenwahl wie bekannt vervollständigt. Nach 10 falsch gewählten Buchstaben ist das Spiel vorbei und es kann ein Neues Wort generiert werden. Bei einem Gewonnen Spiel wird dem Spieler die Zeit und das Lösungswort in einem alert angezeigt.

## **Anforderungen und Fähigkeiten der Software**

Für die Erstellung der Software benötige ich HTML, CSS und JavaScript. Bilder und Grafiken werden in Illustrator und Photoshop erstellt und bearbeitet.

Mittels HTML erstelle ich die Grundlage für die Darstellung des Spieles und verwende HTML Elemente um mit JavaScript Elemente zu Erstellen und zu steuern.

Mit CSS passe ich das Design des Spieles an und welche Schrift verwendet werden soll sowie Schrift, Schriftfarbe, Hintergrund und Position der Elemente.

Durch JavaScript wird das Spiel lebendig, es wird

- Spielzeit gemessen
- Klicks gezählt
- Alphabet wird dargestellt
- Verwendete Buchstaben werden gekennzeichnet
- Kategorien Dargestellt um einen Hinweis zu geben
- das gesuchte Wort und die Anzahl der Buchstaben durch Striche dargestellt
- Kreidestrich Sound bei Strichmännchen

## **Ergonomisches Konzept**

Das Spiel kann über die Maus gespielt werden oder es kann die Tastatur für die Buchstabenwahl verwendet werden. Struktur und Aufbau sind klar und deutlich dargestellt um eine einfache Bedienung des Spiels zu ermöglichen.



## Projektplanung

### 1. Tag

Erstellen der Grafiken, HTML Datei mit benötigten Elementen, CSS Anpassungen. Grundlagen der Benutzeroberfläche

### 2. Tag

Grafiken implementieren  
JavaScript schreiben und testen, Fehler beheben

### 3. Tag

JavaScript Funktionen schreiben und testen, Recherche bei Fehlern

### 4. Tag

JavaScript Funktionen miteinander verbinden und testen  
Ausarbeitung und Fehlerbehebung

### 5. Tag

Dateien prüfen, testen, spielen, Strukturieren  
Präsentation

## Layout-Entwurf

