



Universität **Ulm**

# Handbuch Editor

Battle of the Centerländ

- ein Code sie alle zu knächten

Version: alpha 0.1 - TEAM 11

Softwaregrundprojekt WiSe 2022/23 und SoSe 2023

Katharina Böcker, Bill Akhter, David Hamberger, Dennis Authaler,  
Nick Bethke, Tom Haßler

22. Mai 2023

# Inhaltsverzeichnis

## Inhaltsverzeichnis

---



## 2 Installation

Abhängig von dem Betriebssystem, auf dem der Editor installiert werden soll, gibt es unterschiedliche Installationsanweisungen.

### 2.1 Windows

1. Laden Sie die Installationsdatei für Windows herunter.
2. Führen Sie die Installationsdatei aus.
3. Folgen Sie den Anweisungen des Installationsassistenten.
4. Nach der Installation ist der Editor über das Startmenü oder über den Desktop erreichbar.

### 2.2 Linux

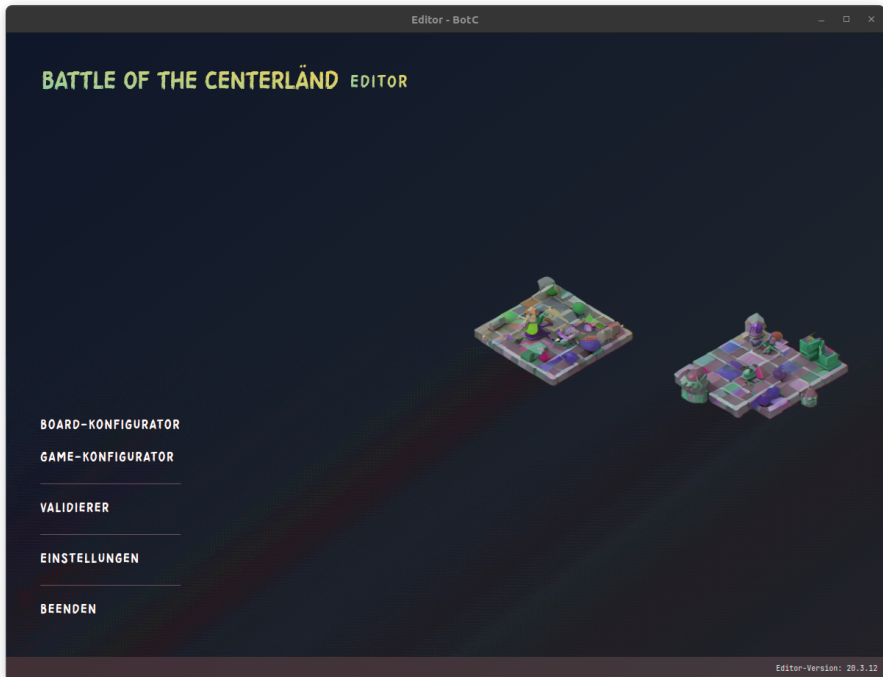
...

### 2.3 macOS

...

## 3 Benutzung

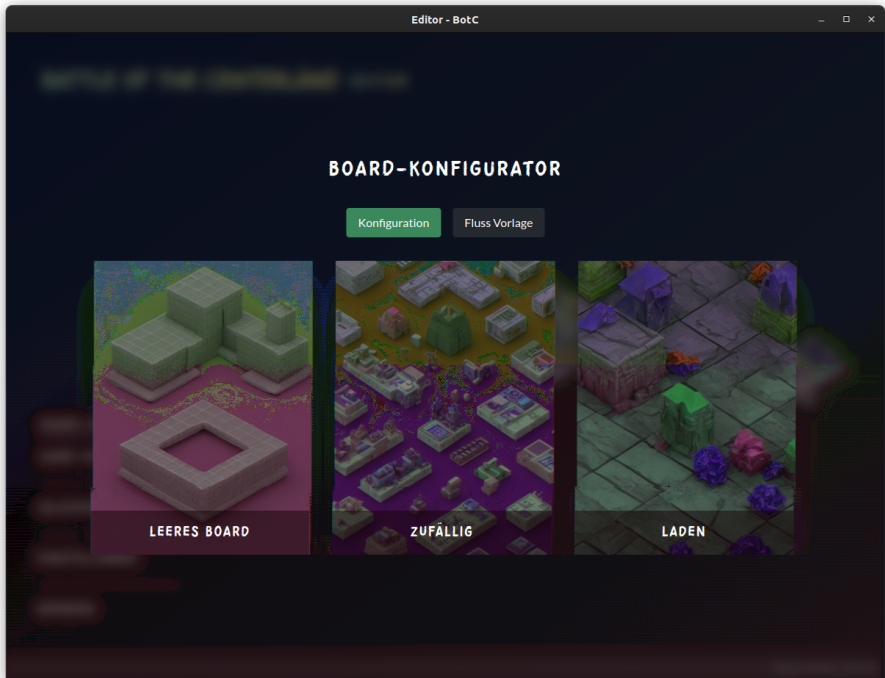
### 3.1 Startbildschirm



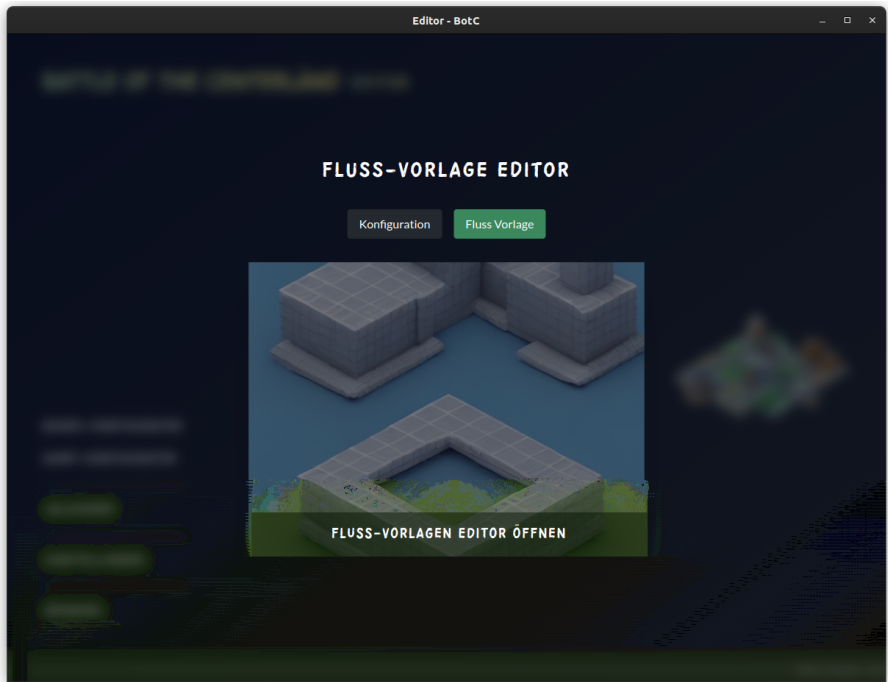
Nach dem Start des Editors wird der Startbildschirm angezeigt. Auf dem Startbildschirm kann der Benutzer auswählen, welche Komponente des Editors er starten möchte.

Der Benutzer kann zwischen dem **Board-Konfigurator**, dem **Game-Konfigurator** und dem **Validierer** wählen. Außerdem kann der Benutzer unter **Einstellungen** die Sprache des Editors ändern, das Design des Editors ändern und entscheiden, ob Popups bewegt werden können. Über den Button **Beenden** kann der Editor beendet werden.

## 3.2 Board-Konfigurator



Nachdem der Benutzer den **Board-Konfigurator** gestartet hat, kann der Benutzer sich entscheiden, ob er ein neues Spielbrett erstellen möchte, ein Spielbrett laden möchte oder ein Spielbrett zufällig generieren möchte.



Durch das Umschalten auf den Reiter **Fluss Vorlage** kann der Benutzer den **Fluss-Vorlagen Editor** starten. Der **Fluss-Vorlagen Editor** ermöglicht es dem Benutzer, Fluss-Vorlagen zu erstellen, zu bearbeiten und zu löschen.