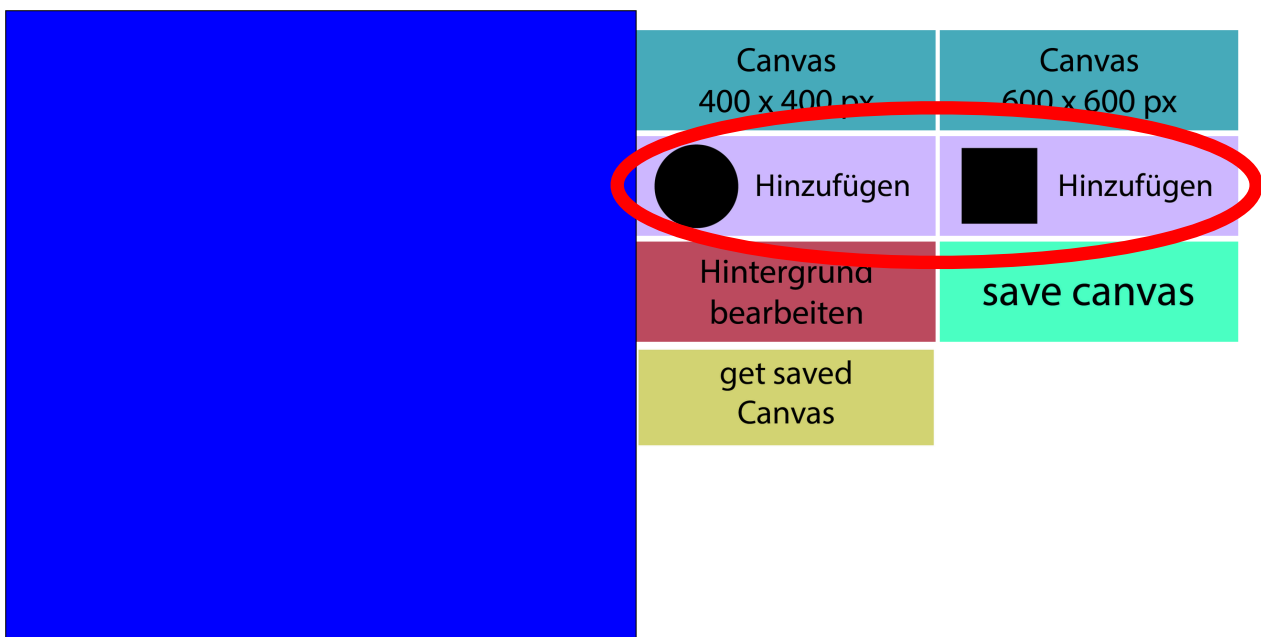


Anleitung Zauberbild Regina Faller

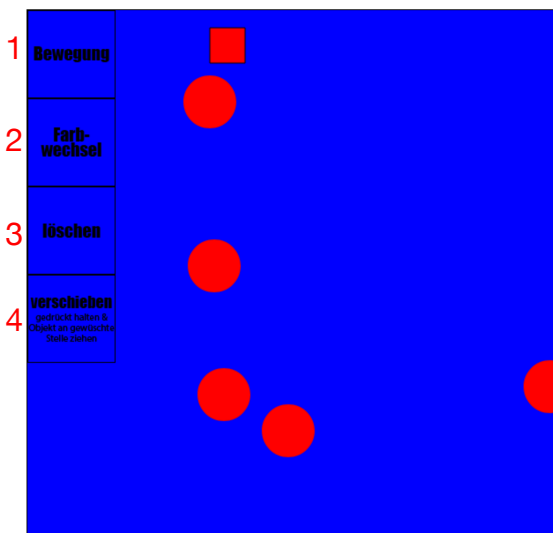
Der Spieler hat die Option, verschiedene Canvas Bilder zu erstellen. Er kann zwischen Kreisen und Vierecken auswählen, die auf seinem Canvas zufällig platziert werden und vorerst keine Animation haben. Durch das Auswählen eines Elements kann er zwischen 2 Animationsarten auswählen, welche die Elemente bekommen sollen. 1. Einen Farbwechsel 2. Eine Bewegung. Ebenfalls kann er die Elemente an eine neue beliebige Stelle ziehen oder sie löschen. Es stehen zwei verschiedene Canvas Größen zur Auswahl, welche er einstellen kann. Für die Hintergrundfarbe stehen den Nutzer 4 Farben zur Auswahl. Wenn das Bild gespeichert werden soll, kann der Nutzer dem Bild einen Namen geben und dieses in der Datenbank abspeichern. Es können jederzeit die gespeicherten Bilder aus der Datenbank abgefragt und hergestellt werden, so kann der Nutzer alte Bilder weiter bearbeiten und neu abspeichern.

1. Hinzufügen von Elementen



Durch klicken der Buttons kann entweder ein Kreis oder ein Viereck auf dem Canvas platziert werden. Beide Elemente haben vorerst keine Animation und werden zufällig platziert. Im nächsten Schritt kann den Elementen eine Animation hinzugefügt werden.

2. Bearbeiten von Elementen



Durch klick auf ein bestimmtes Element, werden am linken Rand des Canvas 4 Auswahlmöglichkeiten dargestellt, mit welchen das gewählte Objekt bearbeitet werden kann.

1. Bei klick auf Bewegung erhält das Objekt eine Animation in der es sich von links nach rechts bewegt
2. Bei klick auf Farbwechsel erhält das gewählte Objekt eine Animation, bei welcher sich die Farbe zwischen Grün und Rot wechselt
3. Bei klick auf löschen wird das Objekt gelöscht

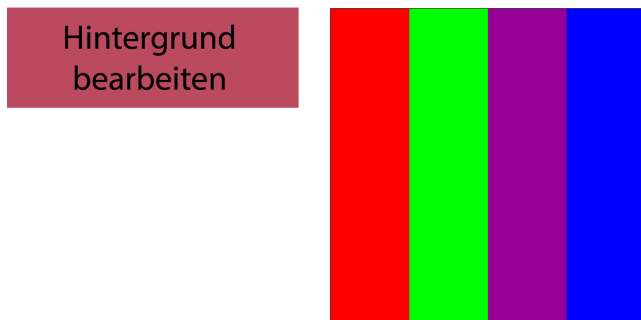
4. Bei Klick auf den Button verschieben **muss der Nutzer die Maus gedrückt halten** und kann das Objekt an eine neue Stelle verschieben. Das Objekt wird erst bei loslassen der Maus an einer neuen Stelle platziert.

3. Ändern der Canvas Größe



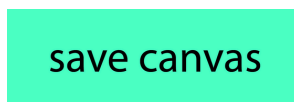
Durch Klick auf den jeweiligen Button kann der Nutzer die Größe seines Canvas verändern.

4. Ändern der Hintergrundfarbe



Bei Klick auf den Button “Hintergrund bearbeiten” stellt sich im Canvas eine Farbauswahl dar, bei Klick auf die jeweilige Farbe, wird diese als neue Hintergrundfarbe gewählt.

5. Bild abspeichern



Wenn der Nutzer auf den Button “save canvas” klickt, öffnet sich ein Fenster, in dem er seinem Bild einen Namen geben kann und dieses wird nach Bestätigung in der Datenbank abgespeichert. Bei erfolgreicher Speicherung bekommt der Spieler eine “Bild wurde gespeichert” Bestätigung.

6. Bilder Wiederherstellen und weiter bearbeiten



Bei Klick auf den “get saved Canvas” Button, wird der Canvas geleert und es werden die in der Datenbank gespeicherten Bilder anhand von Buttons dargestellt. Nun kann der Nutzer einen dieser Buttons auswählen und das gewünschte Bild wird wiederhergestellt. Nach Wiederherstellung verschwinden die Buttons wieder und das Bild kann weiter bearbeitet werden. Natürlich kann der get saved Canvas Button jederzeit nochmals betätigt werden und es können andere Bilder wiederhergestellt werden.