

EIA2: Abschlusssaufgabe

Christian Saile

MKB 2

Matrikelnummer:254877

Wintersemester: 2017/18

Konzeption: Catch the food

Funktionale Analyse

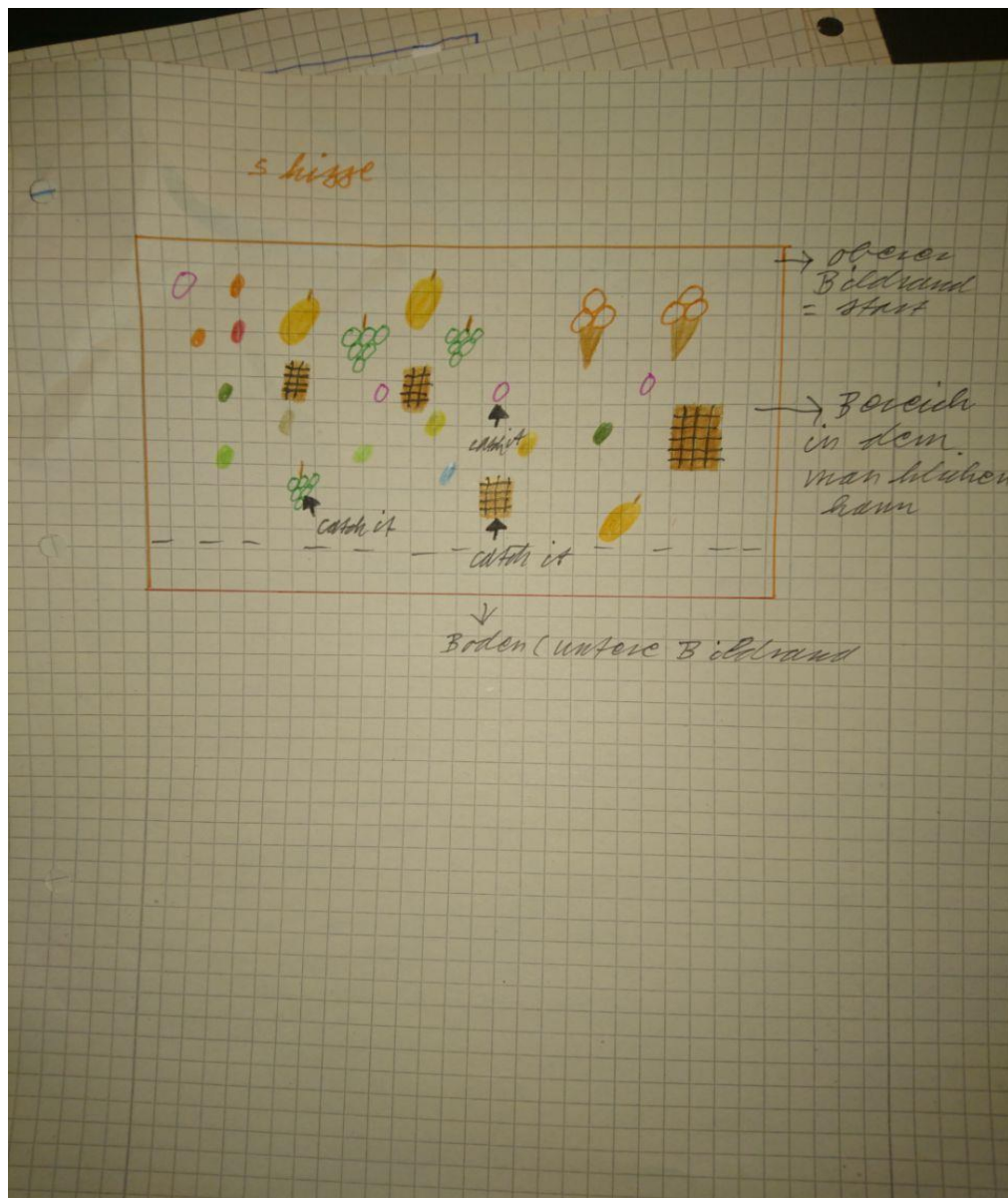
Die Canvas-Leinwand zeigt einen blauen Hintergrund beziehungsweise eine blaue Wand, die am Anfang nicht zu sehen ist, da man am Anfang ein paar Hinweise zu dem Spiel anhand von Alert-Boxen erhält. Wenn man die Hinweise zu dem Spiel gelesen hat und bei den Alert-Boxen auf okay geklickt hat, dann startet das Spiel automatisch. Vom oberen Bildrand fallen allerlei Süßigkeiten und Früchte herunter, die man so schnell wie möglich durch einen Klick mit der Maus einfangen muss. Wichtig ist, dass die Früchte und die Süßigkeiten nicht den unteren Bildrand, also den Boden berühren, denn sonst hat man das Spiel verloren. Wenn man verloren hat, erscheint die Meldung „Game Over“ und man erhält die Information, dass man die Seite neu laden solle, um von vorne mit dem Spiel zu beginnen (auch wenn man gewonnen hat). Falls man das Spiel gewinnen sollte, dann erscheint die Mitteilung „Congratulations you won the game“ mittels einer Alert-Box. Das Spiel soll auf die Nahrungsverschwendung aufmerksam machen, da viel zu viele Lebensmittel weggeschmissen werden und dies wird durch das Einfangen der Lebensmittel mittels Mausklick symbolisiert. Bei dem Spiel muss man schnell reagieren können und hochkonzentriert sein, denn wenn man nicht konzentriert ist, dann hat man schon verloren.

Interaktion

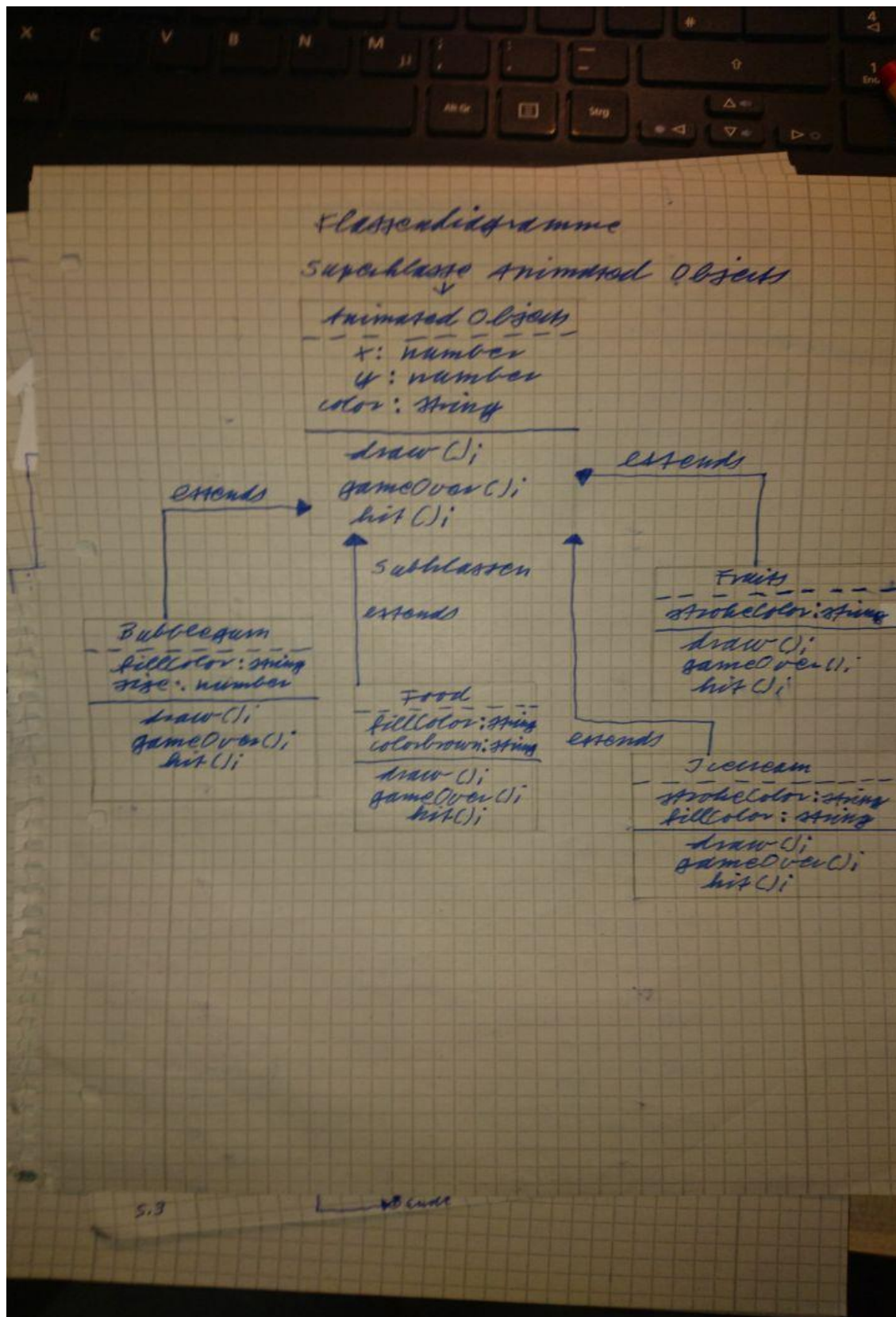
Nutzerinteraktionen	
„OK“	Durch klicken der OK-Taste nach den Einleitungen werden Alert-Boxen geschlossen „OK“---Taste schließt dann kann der Nutzer Spiel starten Wenn: gewonnen oder verloren bekommt

	man den Hinweis Seite neu laden fortfahren, um weiter zu spielen
„Mouseclick“	Bewegt Nutzer die Maus muss er schnell auf alle Lebensmittel klicken um zu verhindern dass Lebensmittel auf den Boden fällt denn dann hat man verloren ☹️ (Game Over)

Skizze



Klassendiagramme



Aktivitätsdiagramme

