

# GalaxySimulator Anleitung

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

## Installation

Um die Anwendung zum laufen zu bringen, muss der Nutzer zunächst einen lokalen Server starten. Öffne dafür ein Terminal in der 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.

- drei verschiedene Größen
- vier verschiedene Hintergründe

## 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 in der Selectleiste ein anderes Objekt aus und blickt auf das zu veränderte Objekt.

Gefällt die Galaxy nicht, so kann man diese zerstören und neu anfangen.

## 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.