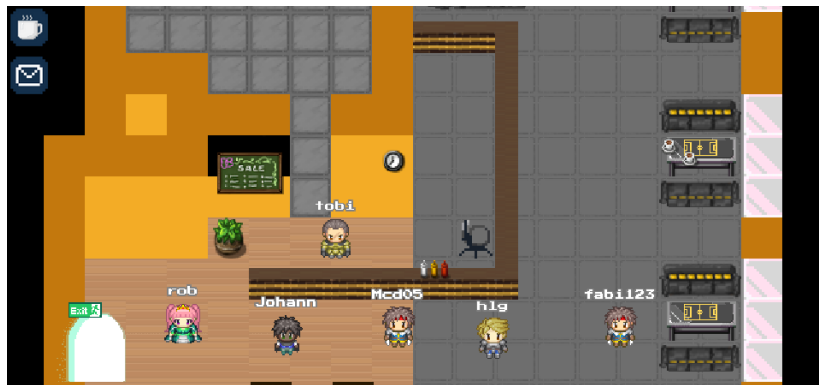


FanAdventure

Team Entity

Team Entity

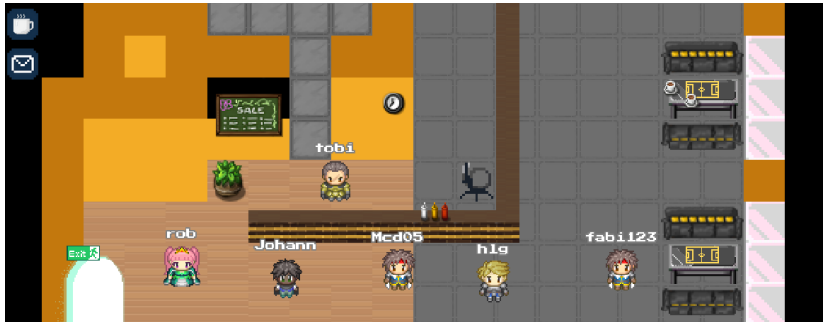


Fabian, Helga, Johann, Marco, Robert, Tobias

Wildcard Challenge

Wir schaffen eine **virtuelle Vereinsheimat**, damit sich Fans jederzeit im Station oder rundherum treffen und austauschen können: jeden Tag und zu jeder Zeit, vor dem Spiel, nach dem Spiel, nicht nur an Spieltagen und auch unter Pandemiebedingungen ...

Demo



https://play.workadventu.re/_/global/dungeon.heep.sax.de/entity/testfiles/shp/overviewMap.json

Pipeline und Tools

- ▶ dwg → shp (FME)
- ▶ dwg → dxf (Oda Converter)
- ▶ dxf Verbesserung (LibreCAD)
- ▶ dxf → shp (GDAL OGR2OGR)
- ▶ shp → matrix → TMX JSON (Python)
- ▶ Tile Set pixeln (Krita)
- ▶ manuelle Nachbearbeitung (Tiled)

Fan Adventure

Convert your Shapefiles into GeoJSON for WorkAdventure

Upload your Shapefile:

Dein Shapefile (*.shp) <input type="button" value="Browse..."/> No file selected.	Deine Datei Attributdatei bzw Sachdatendatei (*.dbf) <input type="button" value="Browse..."/> No file selected.	Deine Datei mit der Index der Geometrie (*.shx) <input type="button" value="Browse..."/> No file selected.
Multiplikator x-Achse <input type="text" value="0.6"/>	Offset x-Achse <input type="text" value="90"/>	Limit x-Achse <input type="text" value="180"/>
Multiplikator y-Achse <input type="text" value="0.3"/>	Offset y-Achse <input type="text" value="80"/>	Limit y-Achse <input type="text" value="150"/>
Wandhöhe <input type="text" value="2"/>	Projektion (0/1) <input type="text" value="0"/>	Matrix (0/1) <input type="text" value="0"/>
Hochladen <input type="button" value="SUBMIT"/>		

https://dungeon.heep.sax.de/entity/wwww_data/

Links

- ▶ Play: https://play.workadventu.re/_/global/dungeon.heep.sax.de/entitiy/testfiles/shp/overviewMap.json
- ▶ Source: <https://github.com/tobiaskeiner/entitiy>
- ▶ Service: https://dungeon.heep.sax.de/entitiy/www_data/