Studienarbeit – Memory / Pairs

Ulrich Stark

# Struktur des internen Modelles

## Allgemeine Gedanken

Überlegte Wahl von Farbe, Form und Größe tragen zu einer besseren Navigation für den Benutzer bei. Außerdem führen bekannte Icons zu einer schnelleren Wahrnehmung einzelner Funktionen und Informationen als Text und brauchen nebenbei noch weniger Platz.

Der Fokus im gesamten Projekt liegt darin, wichtige Knöpfe in der primären Farbe Blau hervorzuheben, wohingegen sekundäre Knöpfe eine runde Form, Icon statt Text und möglichst mit grauer Farbe gefärbt sind. Die einzige Ausnahme stellt der „Spieler entfernen“ Knopf dar, der durch seine Bedeutung eine rote Farbe erhält, um seine Funktionen schneller wahrnehmen zu können.

Jedes nachfolgende Element, das als Knopf benannt wird, ist formatiert mit dem *button* HTML-Tag.

Als globale Schriftart für das Projekt wurde „Comic Sans MS“ gewählt, weil sie so **schön** ist. Sollte diese Schriftart nicht im Browser bereitstehen, wird auf „Arial“ zurückgegriffen.

## Dialog zur Konfiguration des Spiels

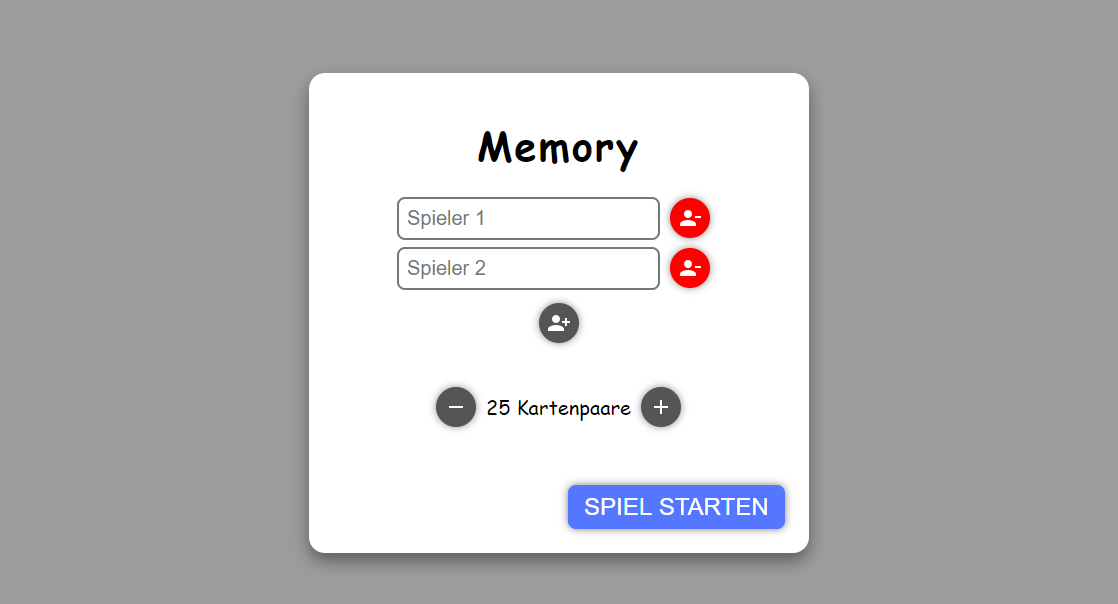


Abbildung : Dialog zur Konfiguration des Spiels

Der Dialog hat eine weiße Hintergrundfarbe und wirft einen Schatten auf den Seitenhintergrund. In ihm werden die Layoutelemente vertikal angeordnet.

Zuerst die Hauptüberschrift mit dem Namen des Spieles. Ausgedrückt in HTML mit dem h1-Tag.

Daraufhin eine Liste an Spielern. Die Liste ist mit dem ul-Tag und jedes Listenelement (in diesem Fall jeweils ein Spieler) mit einem li-Tag formatiert.

Jedes Listenelement wiederrum enthält ein Eingabefeld, formatiert mit dem input-tag, in das der Benutzer einen Spielernamen vergeben kann oder keine Eingabe tätigen, um den Standardnamen zu vergeben, der mit dem placeholder-Attribut des Eingabefeldes dargestellt wird. Jeder Spielereintrag kann außerdem mit dem roten Knopf gelöscht werden, wenn mindestens zwei Spieler in der Liste sind.

Nach der Liste steht ein weiterer Knopf zur Verfügung, um einen neuen Spieler hinzuzufügen, solange die maximale Anzahl von 4 Spielern noch nicht erreicht wurde.

Eine weitere Zeile darunter folgt die Möglichkeit der Auswahl, mit wie vielen Kartenpaaren gespielt werden soll. Diese Anzahl kann durch zwei Knöpfe links und rechts in Einser-Schritten verändert werden, befindet sich aber immer im Bereich von 5 bis 25. Sollte dieser Bereich mit einem Klick auf einen der beiden Knöpfe verlassen werden, wird die Bearbeitung dieses Klicks vorzeitig abgebrochen.

Am Ende dieses Dialoges kann mit einem Klick auf den Knopf „SPIEL STARTEN“ das Spiel mit der getroffenen Konfiguration beginnen.

## Spielfeld

Leer, lehr, Lehrer

# Ablauf bei Auswahl einer Karte

Leer, lehr, Lehrer

# Ablauf bei Start des Spieles