

Reaktions- trainer

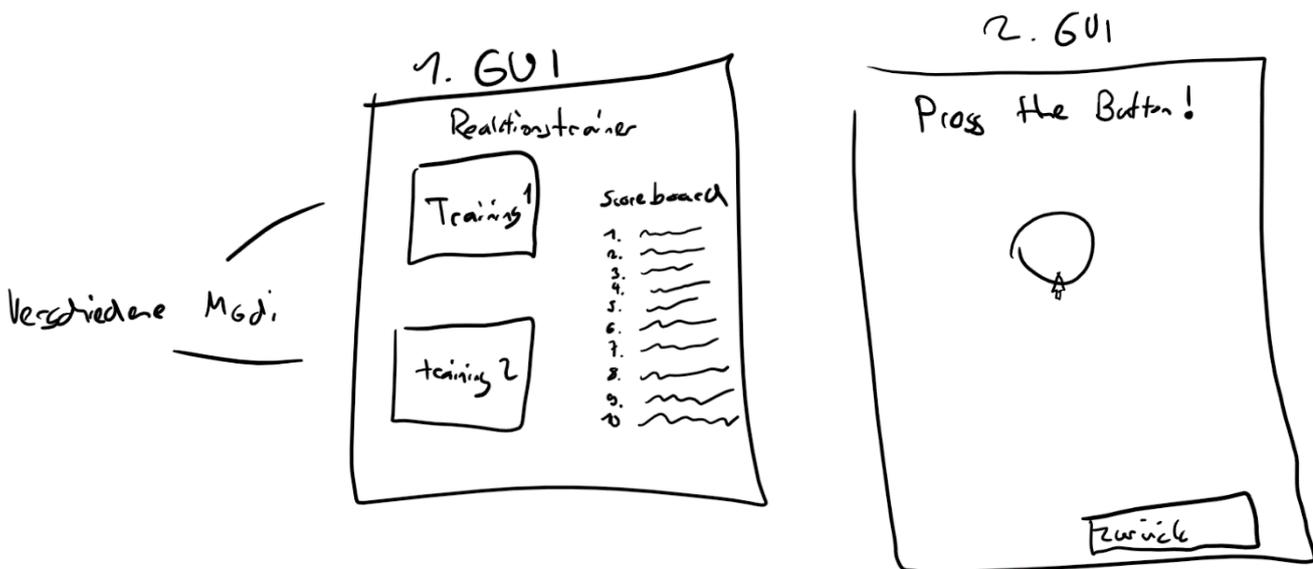
*Ein Java Projekt im
Modul 326
Stefan Hohl*

Inhalt

Reaktions-trainer.....	1
Ein Java Projekt im Modul 326.....	1
Stefan Hohl.....	1
2.1 Anwendungsfall-Diagramm.....	4
2.2 Aktivitätsdiagramme.....	6
3.1 Nomenverfahren.....	6
3.2 Klassendiagramm.....	7
3.3 Packagediagramm.....	8

1. Einleitung

Der Reaktionstrainer soll die Reaktion von dem Benutzer trainieren in dem Punkte auf dem GUI erscheinen welche der Benutzer dann so schnell wie möglich drücken muss. Es wird zwei GUIs geben das eine ist eine Art Hauptmenü auf welchem der Spieler seine beste Zeit etc. sehen kann und das Training starten kann. Das Zweite GUI besteht dann nur noch aus dem Spiel in welchem der Benutzer so schnell wie möglich einen Kreis drücken muss. Der Spieler hat im zweiten GUI ebenfalls die Möglichkeit über einen Knopf zurück zum Hauptmenü zu kommen.



2. Analyse

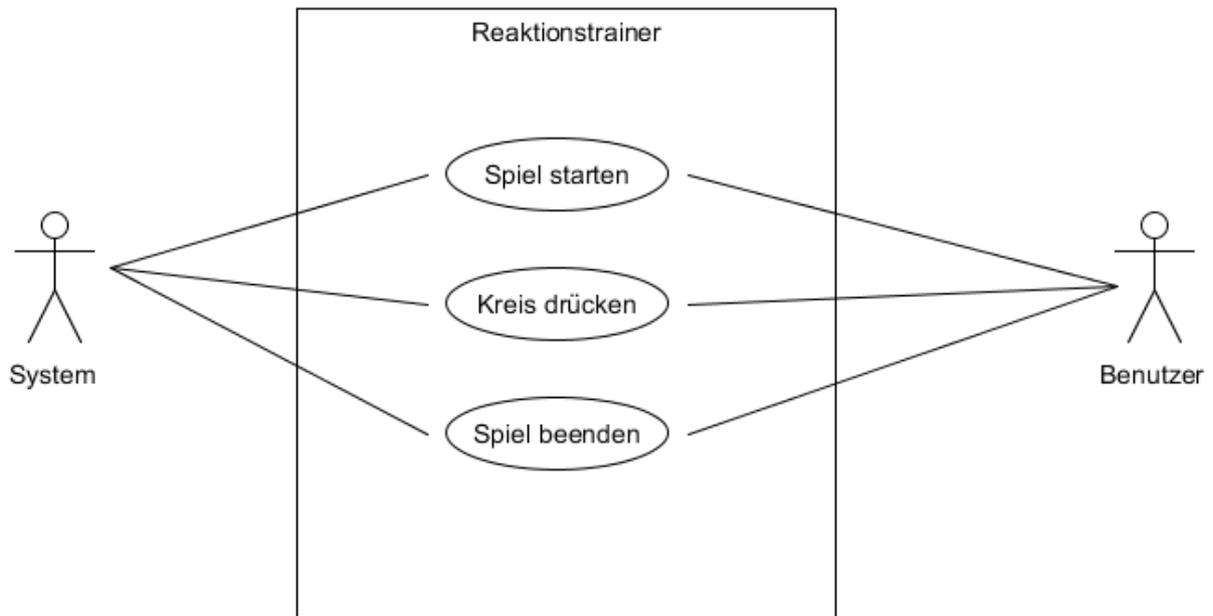
2.1 Anwendungsfall-Diagramm

Use case	Spiel starten
Actors	System, Benutzer
Precondition	Benutzer hat ein Trainingsmodi ausgewählt.
Main flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Das 1. GUI schliessen 2. Das 2. GUI öffnen 3. Countdown für Training starten 4. Training starten.
Exceptional flow	Falls irgendein Problem während dem Spiel auftritt, das 2.te GUI schliessen und das 1. GUI mit einer benutzerdefinierten Fehlermeldung öffnen

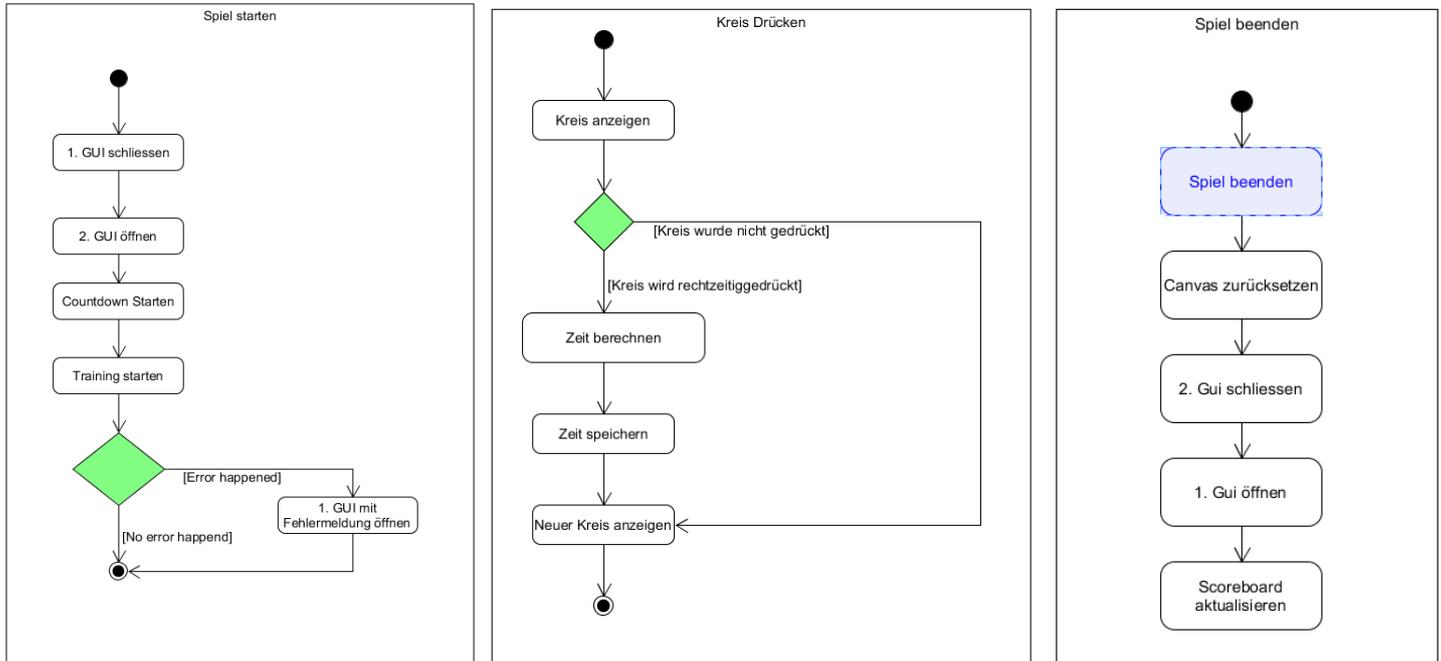
Use case	Kreis drücken
Actors	System, Benutzer
Precondition	Der Benutzer hat das Spiel bereits gestartet.
Main flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kreis erscheint 2. Kreis wird von Benutzer gedrückt 3. Zeit, die gebraucht wird, um den Kreis zu drücken wird berechnet. 4. Neuer Kreis erscheint in einem zufälligen abstand.
Exceptional flow	Falls der Benutzer zu lange braucht wird der Kreis wieder verschwinden und er erscheint wieder in einem zufälligen abstand.

Use case	Spiel beenden
Actors	System, Benutzer
Precondition	Der Benutzer ist im Spiel drin.
Main flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Benutzer drückt den Knopf, um das Spiel zu beenden 2. Canvas wird zurückgesetzt 3. 2. GUI schliesst sich.

	4. 1. GUI öffnet sich mit einem aktualisiertem Scoreboard
Exceptional flow	



2.2 Aktivitätsdiagramme

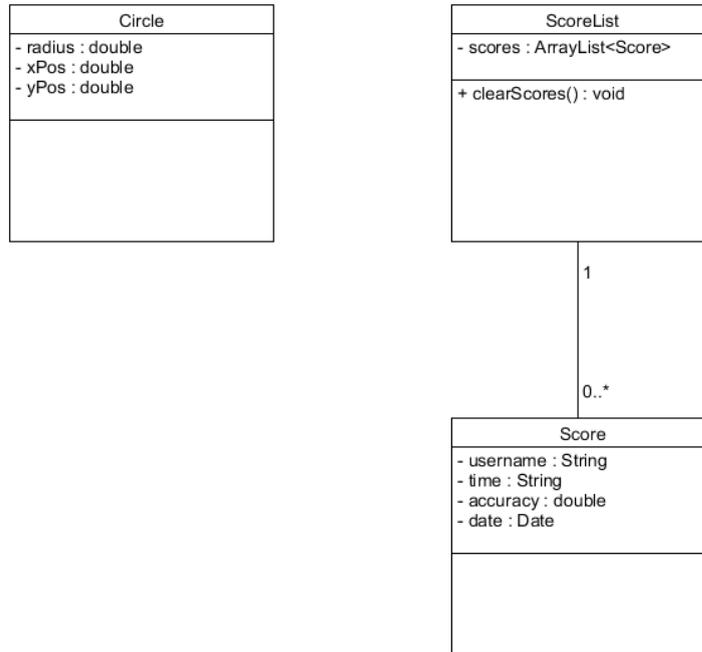


3. Design

3.1 Nomenverfahren

Der **Reaktionstrainer** soll die **Reaktion** von dem **Benutzer** trainieren in dem **Punkte** auf dem **GUI** erscheinen welche der **Benutzer** dann so schnell wie möglich drücken muss. Es wird zwei **GUIs** geben, das eine ist ein **Hauptmenü** auf welchem der **Spieler** seine beste **Zeit** etc. sehen kann und das **Training** starten kann. Das zweite **GUI** besteht dann nur noch aus dem **Spiel** in welchem der **Benutzer** so schnell wie möglich einen **Kreis** drücken muss. Der **Spieler** hat im zweiten **GUI** ebenfalls die **Möglichkeit** über einen **Knopf** zurück zum **Hauptmenü** zu kommen.

3.2 Klassendiagramm



3.3 Packagediagramm

