01 Auftrag und Planung

Thema

Spielidee verstehen und Umsetzung planen.

Ausgangslage

Es soll ein einfaches Farbspiel entstehen. Auf einem Vorlagenbrett wird ein zufälliges Muster aus zwei Farben angezeigt. Auf einem zweiten 3×3-Brett wird dieses Muster nachgebaut. Danach prüft die Anwendung, ob beide Bretter gleich sind.

Auftrag

Erstelle vor der Programmierung:

- eine kurze Spielbeschreibung;
- eine Skizze der Benutzeroberfläche;
- eine Liste der benötigten HTML-Elemente;
- den Ablauf vom Start bis zur Prüfung;
- eine Liste der benötigten JavaScript-Zustände;
- eine grobe Zeitschätzung.

Die Oberfläche muss mindestens enthalten:

- Vorlage;
- eigenes 3×3-Spielfeld;
- Farbauswahl mit genau zwei Farben;
- Prüfen-Schaltfläche;
- Neu-laden-Schaltfläche;
- Ergebnisanzeige.

Die Grundversion erlaubt noch kein Entfernen einer gesetzten Farbe. Ein Klick auf ein eigenes Feld setzt immer die aktuell ausgewählte Farbe.

Abgabe

- Spielbeschreibung;
- Oberflächenskizze;
- Ablaufbeschreibung;
- Liste der Zustände und Ereignisse;
- Grobplanung.

Lernzielkontrolle

1. Was ist das Ziel des Spiels?
2. Welche Elemente benötigt die Benutzeroberfläche?
3. Warum müssen Vorlage und eigenes Spielfeld getrennt werden?
4. Welche Zustände muss die Anwendung speichern?
5. Welche Arbeitsschritte gehören zur Umsetzung?

Zeitbudget

Zeit: ca. 4–6 Stunden