

Ein erstes Spiel - Pong

Programmierschritte

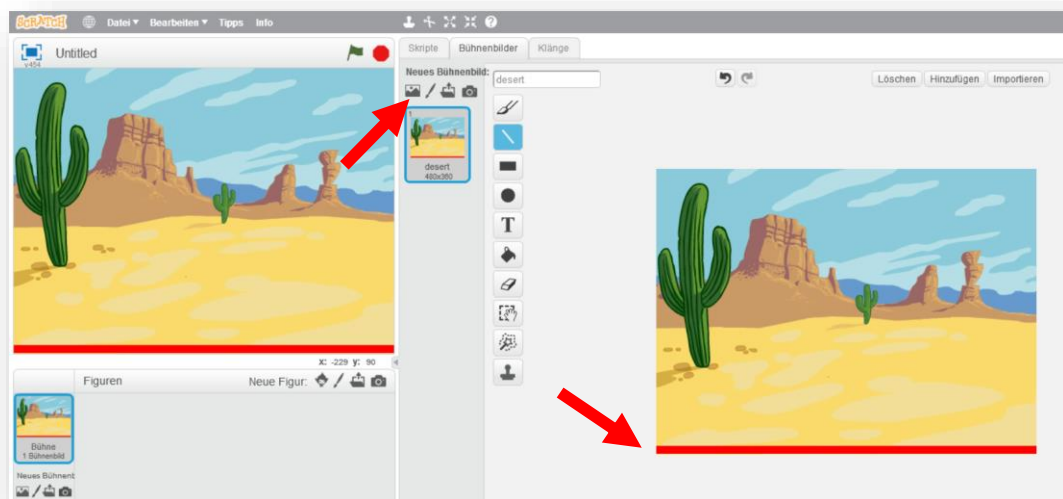
Grundstruktur

1. Bühnenbild erstellen
2. Figur Balken zeichnen
3. Figur Ball zeichnen
4. Skript für Figur Balken schreiben
5. Skript für Figur Ball schreiben

Erweiterungen

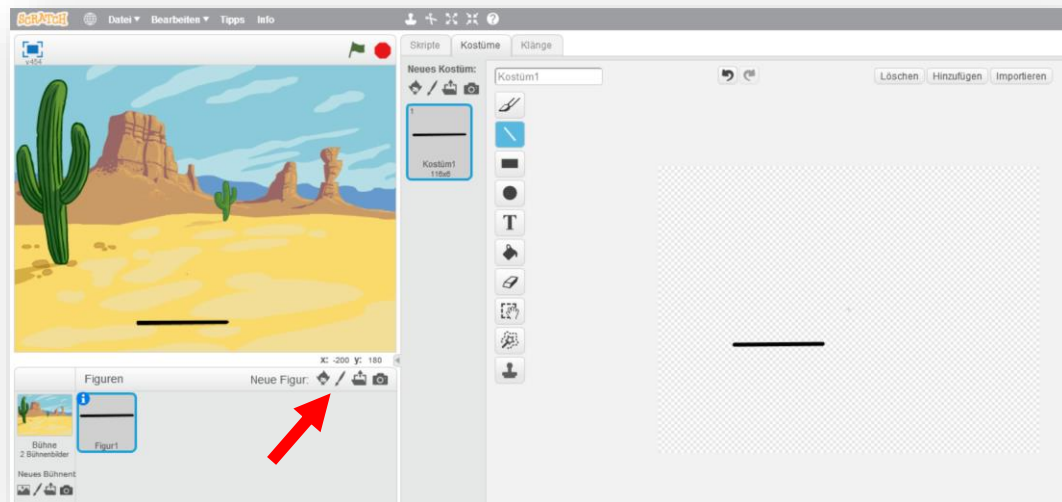
6. Bühnenbild für Level 2 und Level 3 erstellen
7. Skript für Bühnenbild schreiben
8. Verkleinern des Balkens bei nächstem Level
9. Verkleinern des Balles und Erhöhung der Geschwindigkeit bei nächstem Level

1. Bühnenbild erstellen

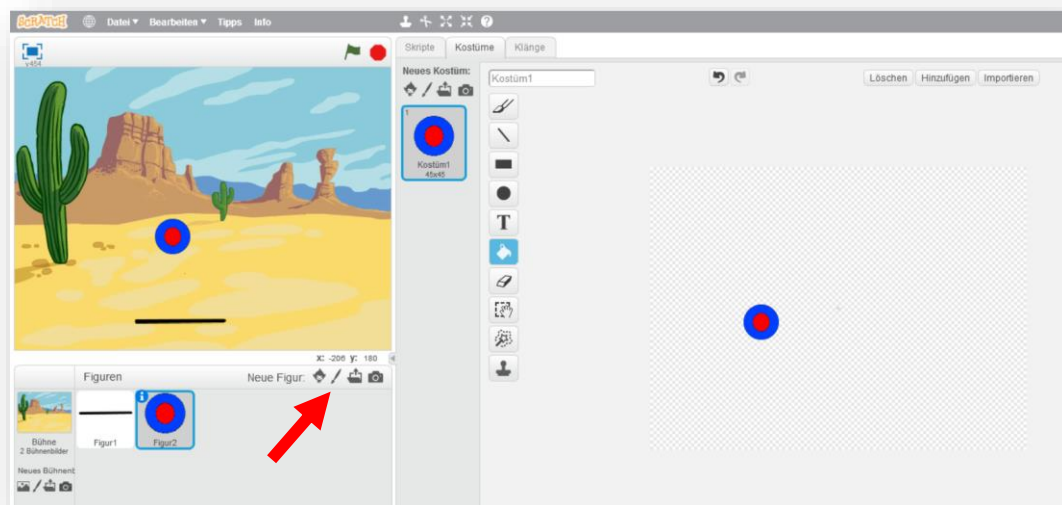


- Rote Grundlinie einzeichnen, diese dient später als Bedingung für das Ende des Spieles.

2. Figur Balken zeichnen



3. Figur Ball zeichnen



4. Skript für Figur Balken schreiben



Die x-Richtung des Balkens wird mit der Mausbewegung gesteuert. Der y-Wert wird zu Beginn definiert.

5. Skript Figur Ball schreiben



Startposition und Richtung des Balles setzen. Wenn der Ball den Spielfeldrand berührt, soll er abprallen.

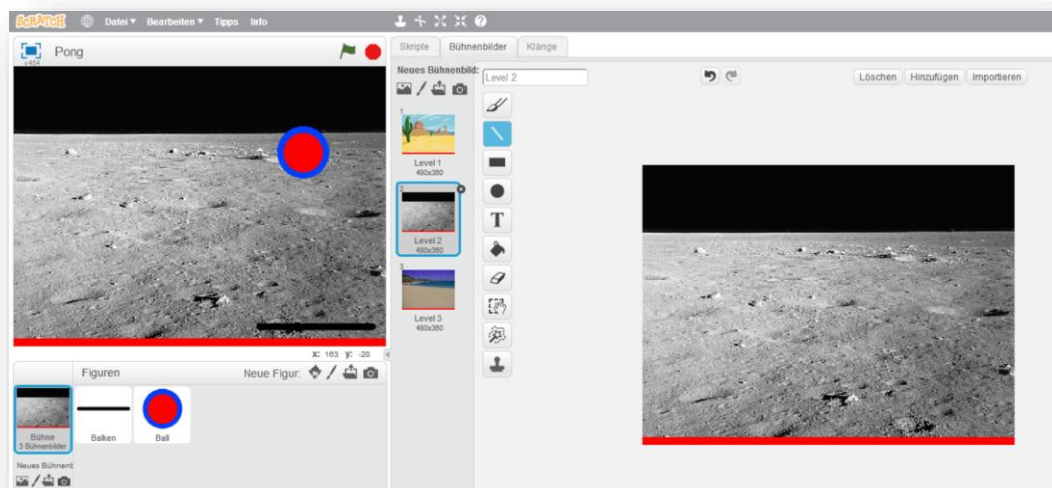


Wenn der Ball den Balken berührt prallt er ab und macht einen Klang. Wichtig: In den Figur-Eigenschaften muss der Drehmodus auf Punkt eingestellt sein.



Berührt der Ball den Boden ist das Spiel zu Ende.

6. Bühnenbild für Level 2 und Level 3 erstellen



7. Skript für das Bühnenbild schreiben

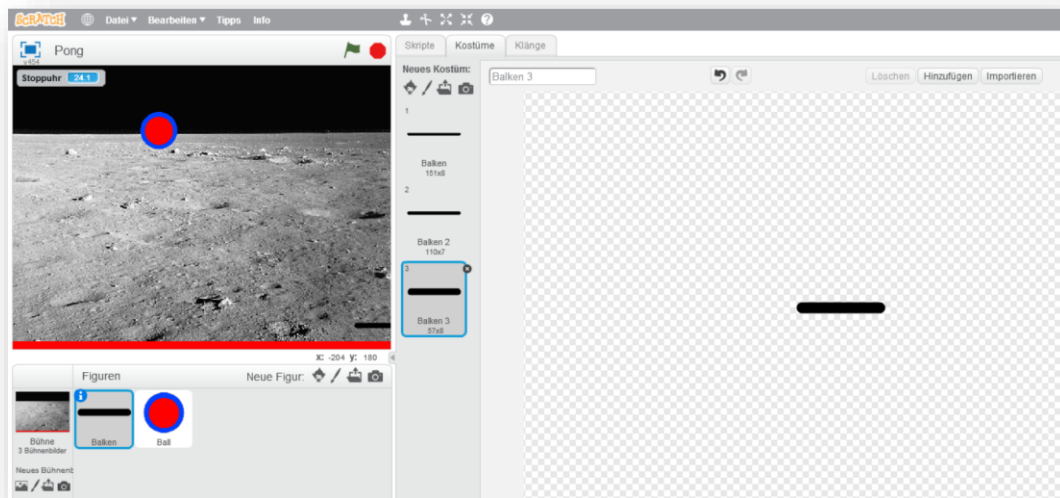


Nach Ablauf der eingestellten Zeit wird auf das nächste Bühnenbild bzw. auf das nächste Level umgeschaltet.



Zum Anzeigen der Stoppuhr auf dem Bühnenbild muss diese unter der Blockkategorie Fühlen aktiviert werden.

8. Verkleinern des Balkens bei nächstem Level





Das selbe Schema wie bei der Veränderung des Bühnenbildes. Eine andere Möglichkeit Objekte zu verkleinern wird beim nächsten Punkt (Verkleinern Ball) gezeigt.

9. Verkleinern des Balles und Erhöhung der Geschwindigkeit bei nächstem Level



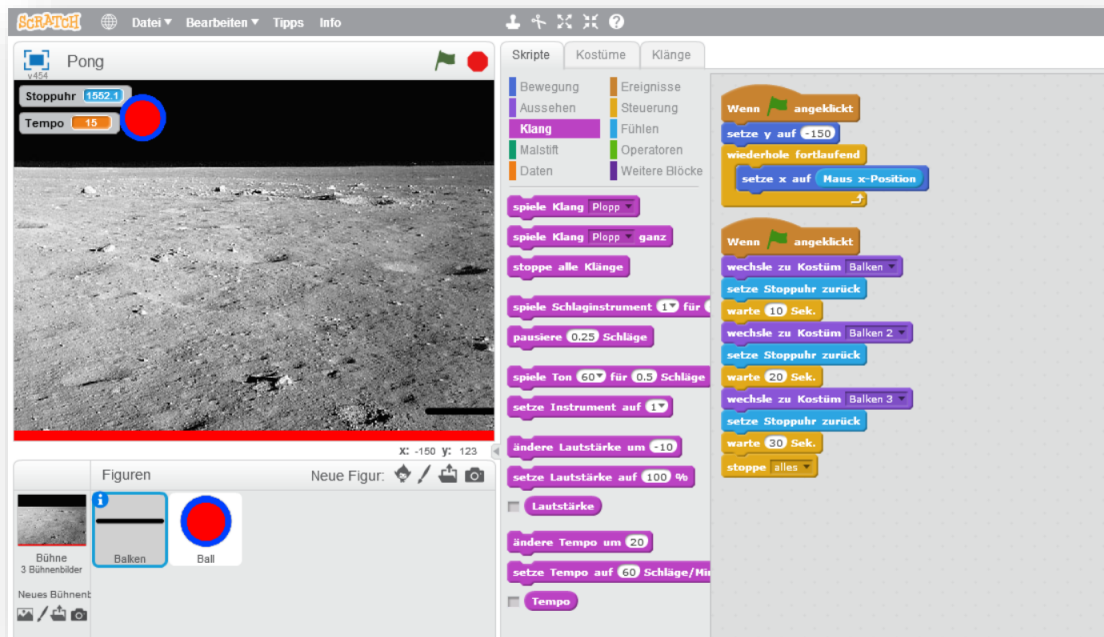
Die Größe lässt sich auch mit dem Block *setze Größe auf x %* verändern.

Zu Beginn wird das Tempo mit 10 definiert und dann jeweils um 5 geändert.

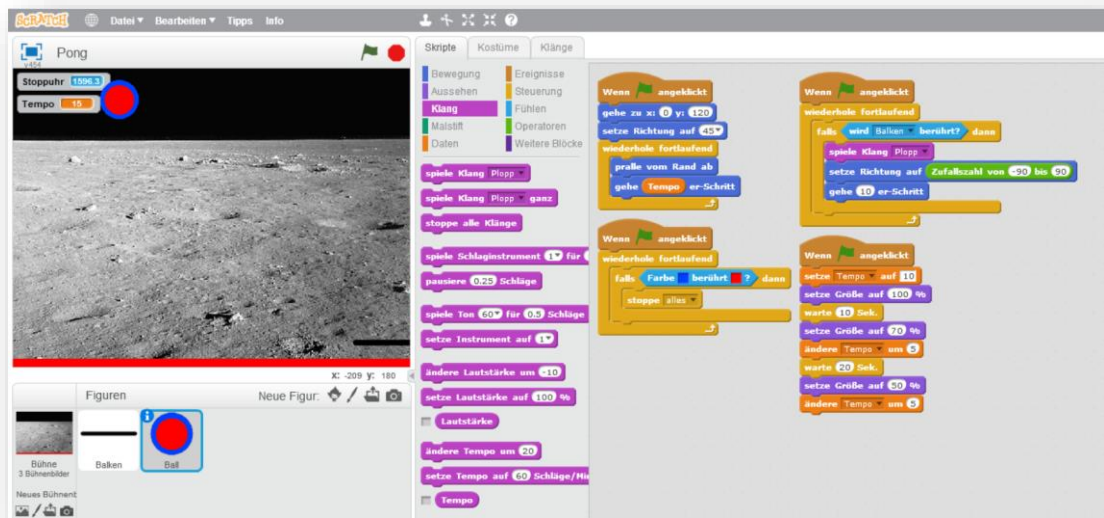


Die Variable Tempo wird eingeführt. Diese muss überall entsprechend eingesetzt werden.

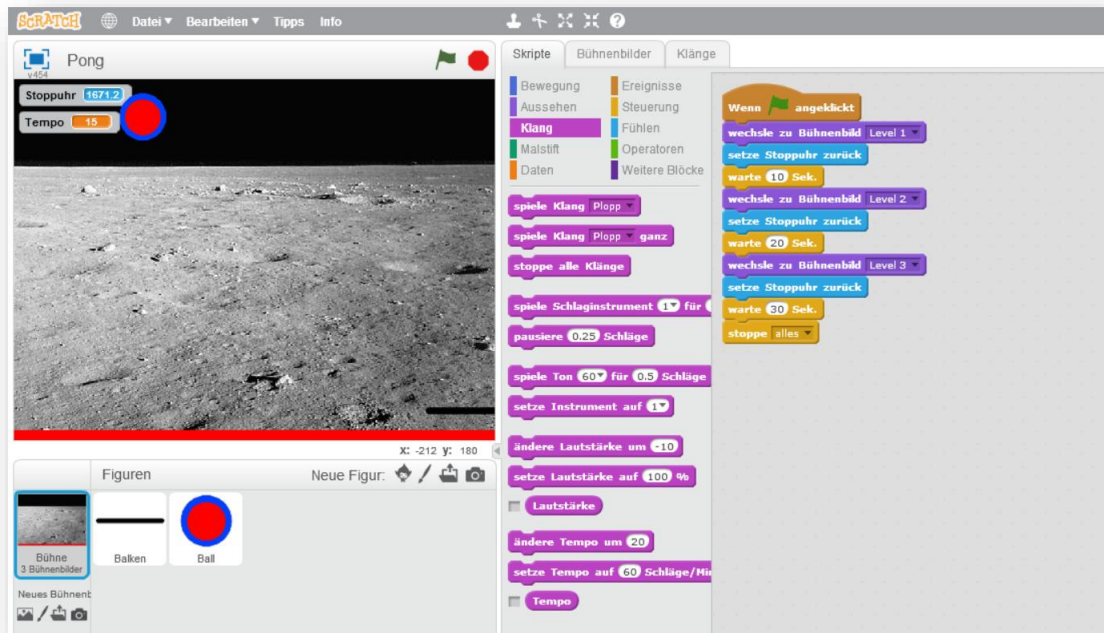
Programmcode



Skript 1 - Balken



Skript 2 – Ball



Skript 3 - Bühne