

Codeschnipsel

Codeschnipsel

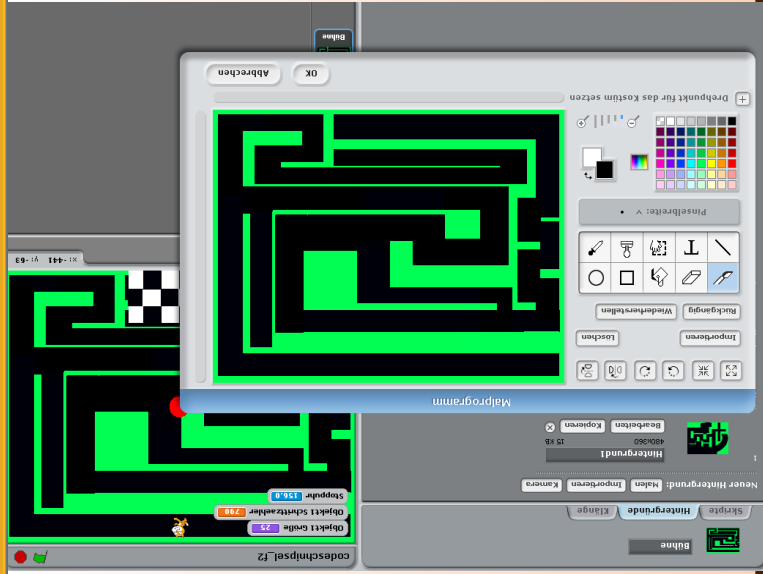
Codeschnipsel

Codeschnipsel

```

Wenn angeklickt
  sende message1 an alle
  sende message2 an alle
  sage Gewonnen
  falls wird Objekt3 berührt?
    setze große auf 15 %
    sage Los! für 1 Sek.
    sage 1 für 2 Sek.
    sage 2 für 1 Sek.
    sage 3 für 1 Sek.
    zeige Richtung 90
    setze y auf 160
    setze x auf 0
    sage Verloren für 2 Sek.
  falls wird Farbe berührt?
    wiederhole bis wird Objekt2 berührt?
      sage Los! für 1 Sek.
      sage 1 für 2 Sek.
      sage 2 für 1 Sek.
      sage 3 für 1 Sek.
      setze große auf 15 %
      zeige Richtung 90
      setze y auf 160
      setze x auf 0
    wiederhole fortlaufend
      sende message1 an alle
      sende message2 an alle
      sage angeklickt
  
```

2. Schritt:
Hinzufügen von Nachrichten im Quellcode von Objekt1.
Die hinzugefügten Nachrichten werden der Bühne später das Signal zum Hintergrundwechsel geben.



1. Schritt:
Hinzufügen eines zweiten Hintergrundes

```

Wenn angeklickt
  wechsele zum Hintergrund Hintergrund1

Wenn ich message1 empfangen
  wechsele zum Hintergrund Hintergrund1

Wenn ich message2 empfangen
  nächster Hintergrund
  
```

3. Schritt:
Anpassen des Bühnenquelltextes

Im Bühnenquelltext muss jetzt noch definiert werden, wie sich die Bühne verhalten soll, wenn sie eine der beiden Nachrichten erhält.

Beim Start des Programms wechselt sie automatisch zum Hintergrund1.

Beim Berühren von Objekt2 wechselt die Bühne zum nächsten Hintergrund, das nächste Level wird also geladen.



Nach Erreichen des Ziels soll der Spieler ein Level aufsteigen.

Benötigte Zeit:



ca.: 10 min.

Fortgeschrittene

1 Karte in 2 Schritten erstellen:

1. Karten falten
2. Zusammenkleben