

Alien Angriff

WAS DAS PROGRAMM KANN

Wenn das Programm startet, erscheint ein Alien, das an einer zufälligen Position auftaucht. Es wechselt laufend die Position.

Ziel ist es, das Alien zu treffen, indem man es antippt. Wird es getroffen, erscheint ein zweites Objekt, das wie eine Explosion aussieht. Die Treffer werden mitgezählt.

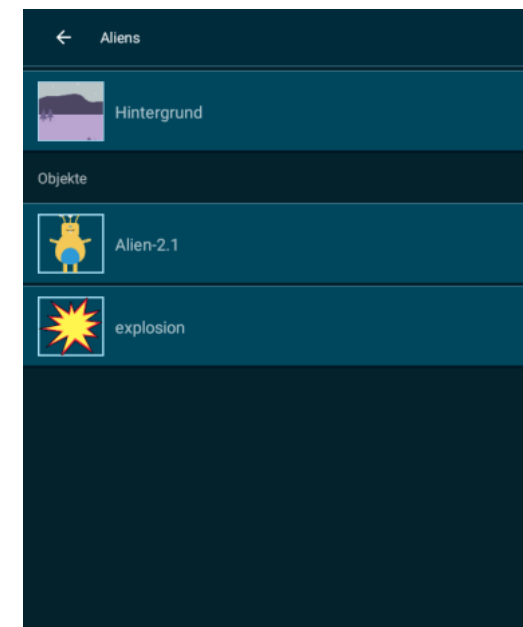
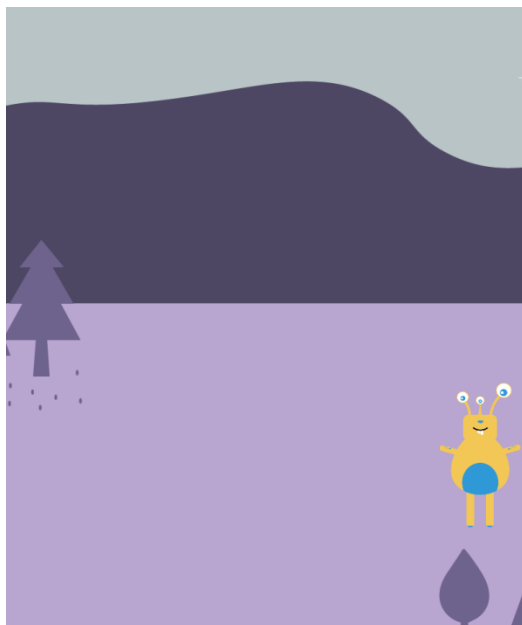
Ist das Spiel beendet, ändert sich das Aussehen des Hintergrundes und aus „Hintergrund 1“ wird „Hintergrund 2“.

Sobald das Spiel beendet ist, ist das Alien nicht mehr zu sehen. Stattdessen wird „Game over“ und der Highscore angezeigt, d. h. wie oft das Alien getroffen wurde.

BENÖTIGTE OBJEKTE/HINTERGRUND

- 1 Hintergrund 1 & 2
- 2 Objekt Alien
- 3 Objekt Explosion

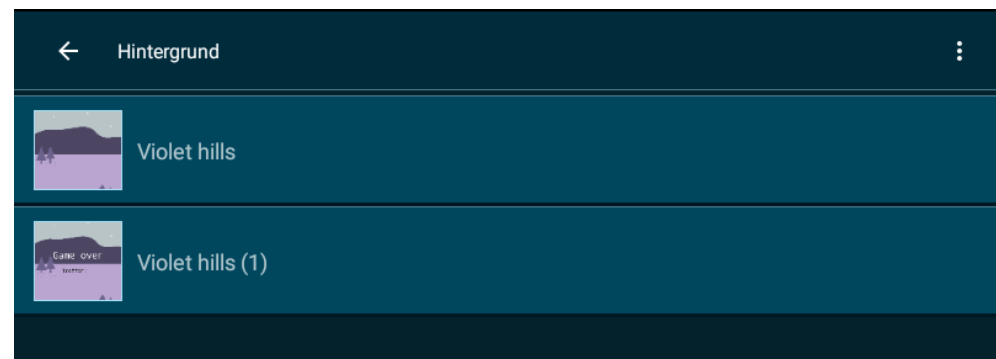
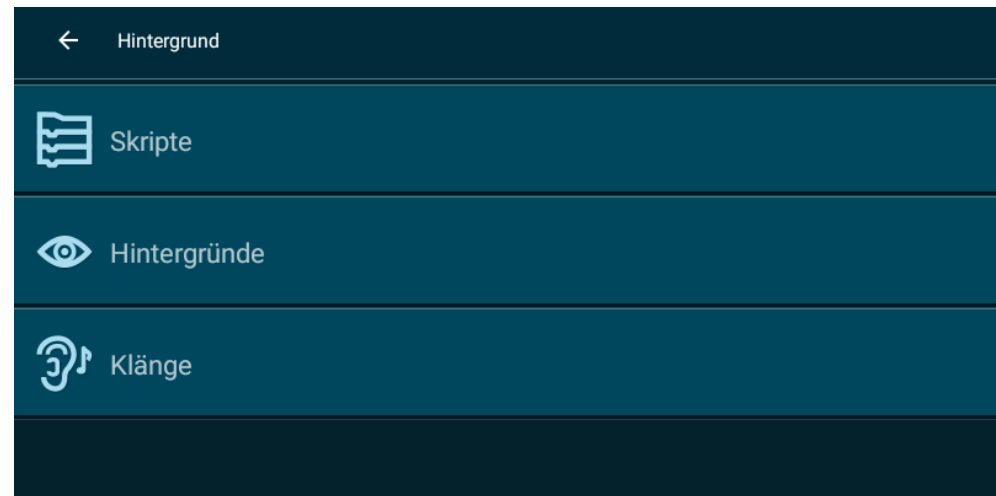
Objekte und Hintergründe können aus der Galerie oder der Medienbibliothek gewählt, oder selbst gezeichnet werden!



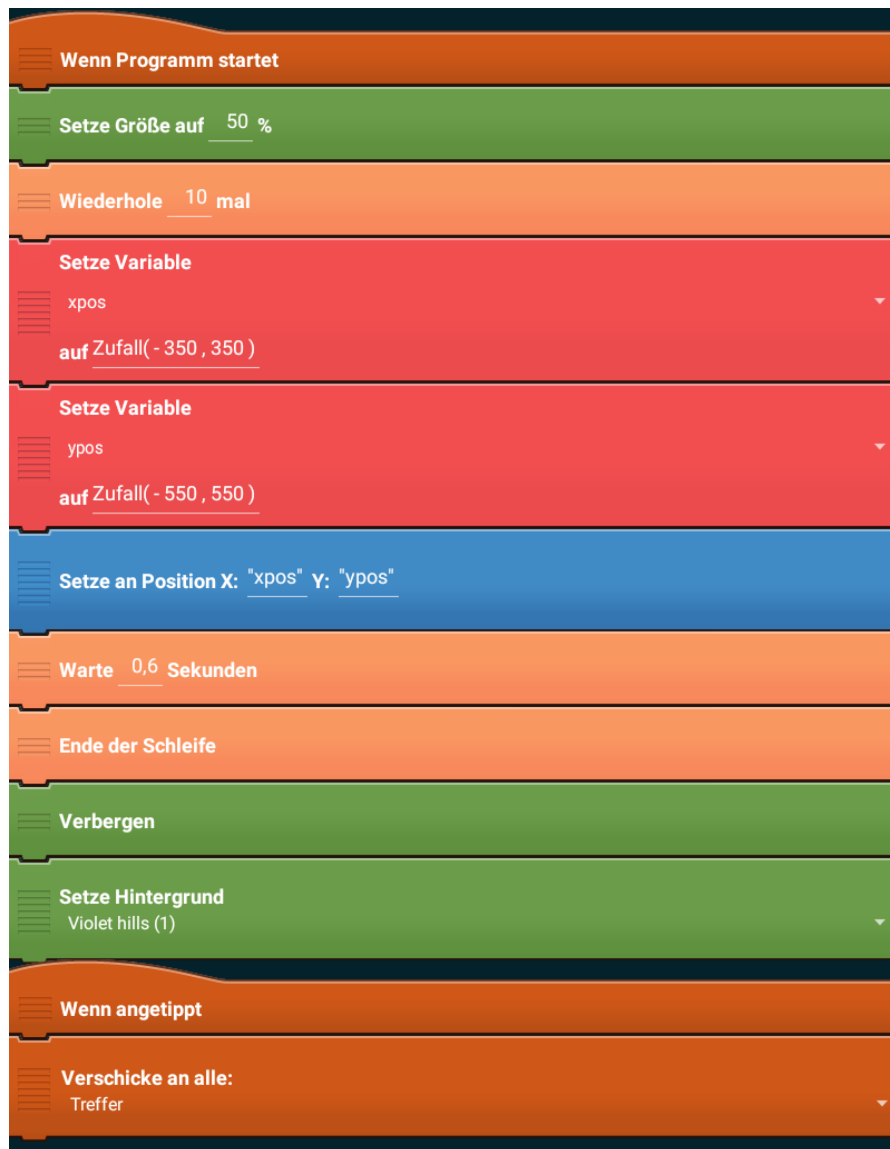
1 HINTERGRUND 1 & 2

Der Hintergrund soll bei Spielende sein Aussehen wechseln. Daher benötigt der Hintergrund zwei verschiedene Aussehen.

Das funktioniert folgendermaßen: Tippe in der Programmübersicht auf „Hintergrund“ → „Hintergründe“ → und füge hier zweimal das gleiche Bild ein. Bei Hintergrund 2 wird mit Pocket Paint ein Text hinzugefügt:



2 SKRIPTE FÜR OBJEKT ALIEN



Wenn das Programm startet, wird die Größe des Aliens auf 50 % gesetzt, da es sonst zu groß wäre (und damit das Spiel zu einfach).

Es folgt eine **Schleife**, die beliebig oft wiederholt wird: hier 10 mal.

Die **Variablen** „xpos“ und „ypos“ werden deklariert. Darin werden jeweils Zufallskoordinaten im Bereich von -350 bis 350 (für x) und -550 bis 550 (für y) gespeichert.

Die gewählten Koordinaten hängen mit der Bildschirmgröße des Geräts zusammen.

Das Alien wird nun an diese **Zufallsposition** gesetzt. Nach 0,8 Sekunden wechselt das Alien und taucht an einer neuen Stelle wieder auf.

Nach 10 Wiederholungen verschwindet das Alien und der Hintergrund wechselt zu Hintergrund 2.

Wenn das Alien angetippt wird, verschickt es die **Nachricht** „Treffer“.

3 SKRIPTE FÜR OBJEKT AUTSCH

Wenn Programm startet

Verbergen

Setze Größe auf 80 %

Wenn du empfängst
Treffer

Anzeigen

Setze an Position X: "xpos" Y: "ypos"

Warte 0,2 Sekunden

Verbergen

Setze Variable
Treffer
auf "Treffer" + 1

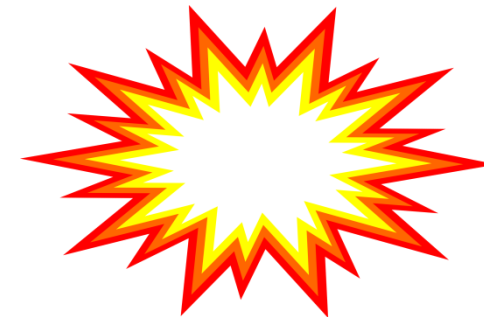
Wenn der Hintergrund wechselt zu
Violet hills (1)

Zeige Variable
Treffer
bei X: 165 Y: -80

Wenn das Programm startet, ist das Objekt „Explosion“ nicht sichtbar.

Wird die Nachricht „Treffer“ empfangen, wird das Objekt **angezeigt**, nämlich genau an der Stelle, an der auch das Alien erschienen ist. Dazu setzt man die Position auf „xpos“ und „ypos“.

Nach 0,2 Sekunden verschwindet das „Explosion“-Objekt wieder und die Variable „Treffer“ wird mit Treffer +1 deklariert. Das bedeutet, wenn das Alien getroffen wird, zählt die Variable „Treffer“ das mit und speichert die Anzahl der Treffer.



Wechselt der Hintergrund zu Hintergrund 2, wird die Variable „Treffer“ an einer Position angezeigt, die zum neu gestalteten Hintergrund passt. Dieses Skript kann entweder im Hintergrund oder in einem der Objekte angelegt werden.