

Pocket Code

Ein eigenes Spiel erstellen

Aufgabe:

Es soll ein erstes kleines Spiel erstellt werden. In diesem Spiel erscheint ein beliebiges Objekt auf dem Bildschirm. Dieses Objekt ändert alle 3 Sekunden seine Position auf dem Bildschirm. Dabei soll die neue Position immer aus beliebigen Zufallszahlen, die im Bereich von -500 bis 500 liegen, bestehen. Die Aufgabe im Spiel ist es das Objekt anzutippen, bevor es die Position wechselt. Wurde das Objekt rechtzeitig berührt, so erscheint es wiederrum an einer beliebigen anderen Position.



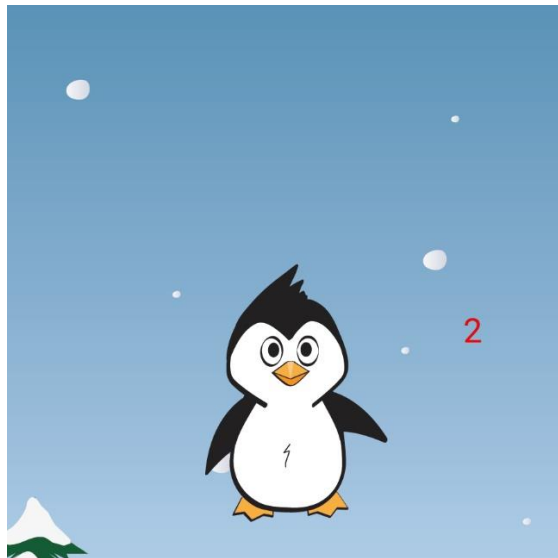
Pocket Code Ein eigenes Spiel erstellen by Jakob Lippels is licensed under CC BY-NC 4.0. To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0>

Zusatzaufgaben

Sollten das Basisspiel nun stehen, können wir uns jetzt um die Feinheiten kümmern.

Aufgabe 1:

Nun soll eine Variable erstellt werden, die beim starten vom Spiel auf null gesetzt werden soll. Anschließend soll der Code vom erstellten Objekt so angepasst werden, dass jedes Mal, wenn das Objekt berührt wird die Variable um eins erhöht wird. Außerdem soll die Variable auf dem Bildschirm angezeigt werden.



Aufgabe 2:

Nun soll noch bei jeder Berührung von dem Objekt ein Ton ausgegeben werden.

