

Umsetzung eines Spiels in Snap!

Der geldgierige Dagobert Duck versucht, immer mehr Geld anzuhäufen. Keine einzige Münze und kein einziger Geldschein soll deshalb den Boden berühren.

Um Folgenden werden wir dies in einem einfachen „Sammelspiel“ umsetzen.



1. Vorbereitung

Speichere den Ordner **Dagobert_Duck** aus den Vorlagen auf deinem USB-Stick. Darin findest du alle Dateien, die du zur Umsetzung des Spiels benötigst.

2. Hintergrund

Füge den Hintergrund des Spiels ein (**Hintergrund_Sammelspiel.jpg**).



3. Dagobert Duck



Erstelle eine neue Figur **Dagobert Duck**. Diese befindet sich am **Boden des Spielfelds** und kann nach Start des Spiels durch Klicken auf die grüne Flagge mit Hilfe der **Pfeiltasten** nach **links** und **rechts** bewegt werden. Verhindere außerdem, dass Dagobert das **Spielfeld verlässt**.

4. Münze

Erstelle eine **Münze**. Diese soll sich selbstständig **immer wieder** an einer **beliebigen x-Koordinate am oberen Spielfeldrand** ($y = 165$) positionieren und sich **nach unten** bewegen, bis sie auf Dagobert oder den Spielfeldrand trifft.



5. Geldschein



Erstelle einen **Geldschein**. Dieser soll sich so verhalten, wie die Münze. Jedoch soll er schwieriger zu fangen sein, da er sich mit **größerer Geschwindigkeit** bewegt.

6. Punkteanzeige

Erstelle zur **Anzeige der Punkte** unter **Variables** eine **neue Variable 'Punkte'**. Darin kannst du nun einen Wert – eine Zahl - speichern, den du beliebig verwenden oder verändern kannst.

Erhöhe den Punktestand um **1**, falls Dagobert eine Münze fängt, und um **2**, falls Dagobert einen Geldschein fängt. Lass außerdem beim Fangen der Münze oder des Geldscheins das jeweils passende **Geräusch** ertönen.





Tipps und Tricks

- Falls du **verschiedene Bedingungen** miteinander verknüpfen möchtest, hast du folgende zwei Bausteine zur Verfügung:

Bedingung \longrightarrow  \longleftarrow Bedingung

Bedingung \longrightarrow  \longleftarrow Bedingung

- Zum **Addieren** von zwei **Zahlen oder Variablen** kannst du folgenden Baustein verwenden:

Zahl oder Variable \longrightarrow  \longleftarrow Zahl oder Variable