

## Blobby Volley

*Blobby Volley ist ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem zwei außerirdische Gummibärchen (Blobs) im Volleyball gegeneinander antreten.*

Um Folgenden werden wir versuchen, dieses Spiel in vereinfachter Form umzusetzen.

### 1. Vorbereitung

Speichere den Ordner **BlobbyVolley** 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.jpg**). Du wirst feststellen, dass er nicht genau ins Zeichenfenster passt.

Snap! bietet uns jedoch die Möglichkeit, **eingefügte Grafiken direkt zu bearbeiten**.

Klicke dazu mit Rechts auf die Grafik, die du verändern möchtest und wähle **edit**

Es öffnet sich der **Paint-Editor**. Hier hast du unter anderem die Möglichkeit, die Grafik kleiner (**shrink** → „schrumpfen“) oder größer (**grow** → „wachsen“) zu machen.

Passe mit Hilfe des Paint-Editors den Hintergrund solange an, bis er wie gewünscht das ganze Zeichenfenster einnimmt.



### 3. Figuren

Erstelle vier neue Figuren (zwei **Blobs**, **Netz**, **Ball**) und verändere sie mit Hilfe des Paint-Editors, so dass sie passende Größe haben.



### 4. Bewegung der Blobs

Die beiden Blobs sollen nach Spielstart mit Hilfe der **Pfeiltasten** bzw. der Tasten 'A' und 'D' nach links bzw. rechts gesteuert werden können. Verhindere dabei, dass sie das Spielfeld verlassen oder die gegnerische Spielhälfte betreten.

### 5. Begrenzungslinie

Um den Sprung der beiden Blobs im nächsten Schritt regeln zu können, brauchen wir als Hilfe eine **Begrenzungslinie**. Diese markiert den vertikalen Standpunkt der beiden Blobs.

Zeichne dazu über den Paint-Editor eine einfache Linie in Farbe des Sandes und platziere sie unter den beiden Blobs.



**Tipp:**

Wenn du mit Hilfe des Paint-Editors eine neue Figur zeichnen möchtest, verwende folgenden Knopf:

**6. Sprung**

Bei Drücken der **Pfeiltaste nach oben** bzw. der Taste '**W**' sollen die Blobs springen (d.h. sich um **100 Schritte nach oben** bewegen). Anschließend warten sie **0,01 Sekunden**.

Dann bewegen sie sich bis sie die Begrenzungslinie berühren nach unten. Wähle dabei eine Schrittweite von **10 Schritten** und warte danach jedes Mal **0,01 Sekunden**.

→ **Teste anschließend deinen Programmcode ausführlich!**