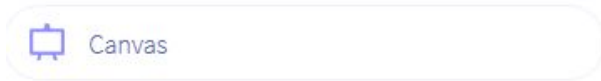


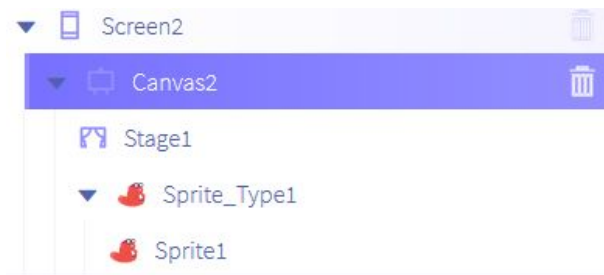
Eine Spielfigur erstellen 1/2

Ein Rahmen für die Spielfigur (Canvas)

Bevor wir überhaupt eine Spielfigur erstellen können, benötigen wir einen Rahmen. Zieh dazu die Komponente "Canvas" auf den Screen.



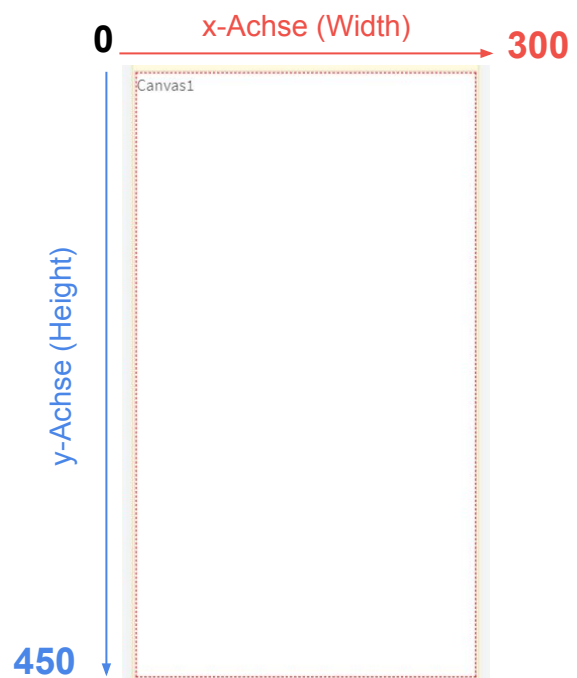
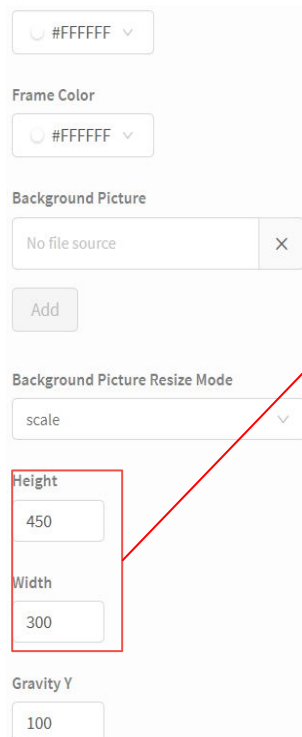
Ein **Canvas** kann man sich wie eine Leinwand vorstellen, auf der dein Spiel stattfindet. Ein **Canvas** ist touch-sensitiv, das heißt er erkennt sämtliche Berührungen durch die Finger. Wenn man einen Canvas auf einen Screen zieht, werden auch eine **Stage** (Bühne) und ein **Sprite Type** (die Spielfigur) erstellt.



Stage & Koordinatensystem für deine Spielfigur >

Die **Stage** ist die Bühne in deinem Spiel. In einer Stage kann man eine **Hintergrundfarbe** oder ein **Hintergrundbild** einstellen und auch die **Breite und Höhe** im Screen einstellen.

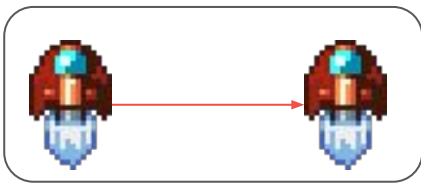
Height (Höhe) und **Width (Breite)** sind wichtige Einstellungen im Spiel, da sie das Koordinatensystem im Spiel bestimmen. Die Standardwerte sind eine **Höhe** von **450** und eine **Breite** von **300** Pixel.



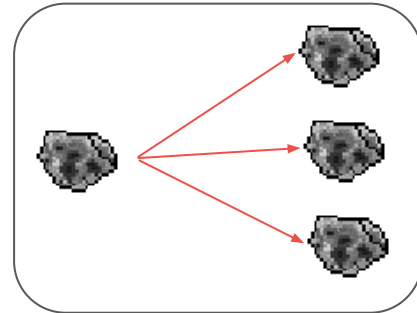
Eine Spielfigur erstellen 2/2

Jede Szene hat verschiedene "Figuren" und das sind die **Sprites**. Diese sind Bilder, die auf der Szene interagieren können, zum Beispiel eine Spielfigur, Gegner oder sammelbare Objekte.

Sprite Types repräsentieren die **Eigenschaften** von Sprites - sie sind nicht direkt auf der Stage zu sehen. Zum Beispiel kann es einen **Sprite Type** "Gegner" oder "Spieler" geben. Aus diesem Sprite Type lassen sich dann **konkrete** Sprites erstellen, die in der Szene agieren. Ein Sprite Type "Gegner" kann dann zum Beispiel immer wieder Gegner-Sprites erstellen. Du kannst sie dir wie einen **Stempel** vorstellen.



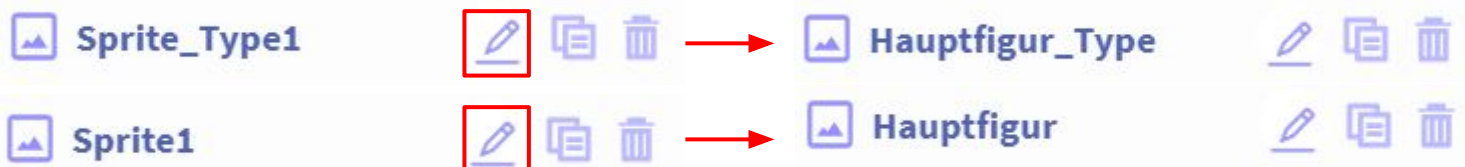
Sprite Type mit **einem** Sprite (z.B. Hauptfigur)



Sprite Type mit **mehreren** Sprites (z.B. Gegner oder Sachen zum Einsammeln)

Sprite_Type1 und Sprite1 umbenennen

Benenne jetzt Sprite_Type1 in "**Hauptfigur_Type**" und Sprite1 in "**Hauptfigur**" um.



Wähle jetzt den "**Hauptfigur_Type**" in der Hierarchie links aus. In den Properties rechts kannst du jetzt eine **Bilddatei** für deine Spielfigur hochladen:

Picture List

"https://thinkable.github.io/digital-asset/provi"

No file source

Upload files OR Type in URL

- asteroid.png
- background.jpg
- bonus.gif
- fracht.png
- fuel.png
- gameover.png
- ship.png**
- title-screen.png

→

Wähle jetzt die "**Hauptfigur**" (die ist am Screen sichtbar) in der Hierarchie links aus. In den Properties rechts kannst du jetzt auch noch die **Größe** angeben:


Height

50

Width

30

→



2

Tipp: Mit der Maus kannst du die Figur noch an die passende Stelle ziehen.