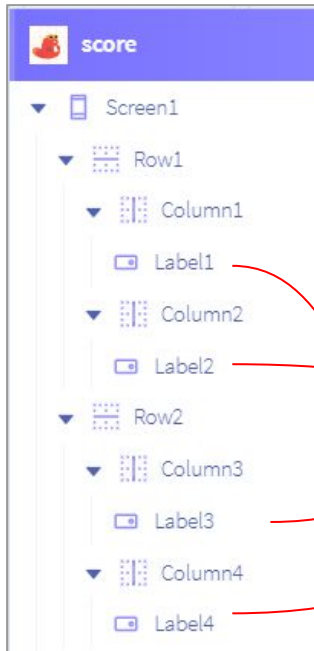


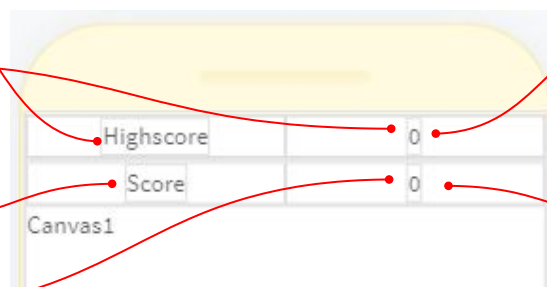
Score & High Score

Du möchtest in deinem Game Punkt zählen (Score) und einen Highscore ausgeben, dann findest du hier die Anleitung dazu.



Score und Highscore anzeigen

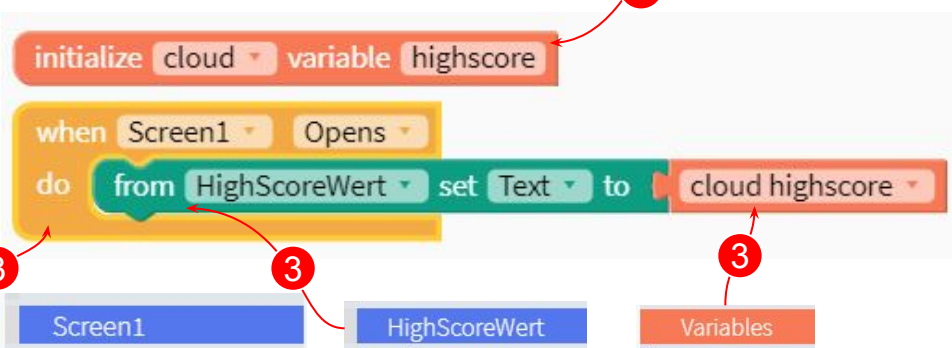
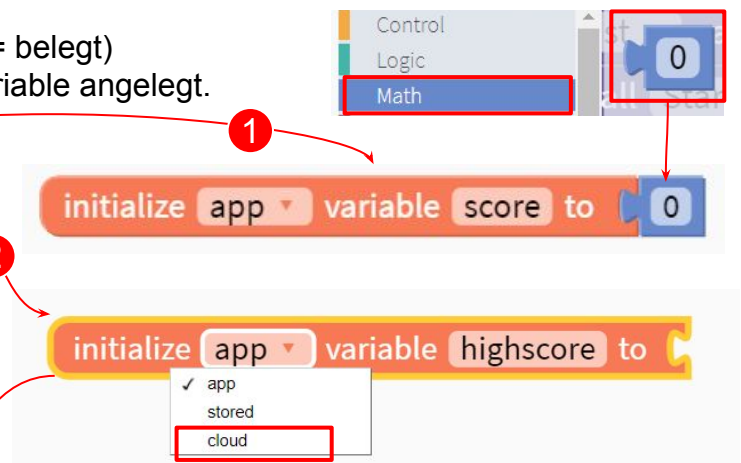
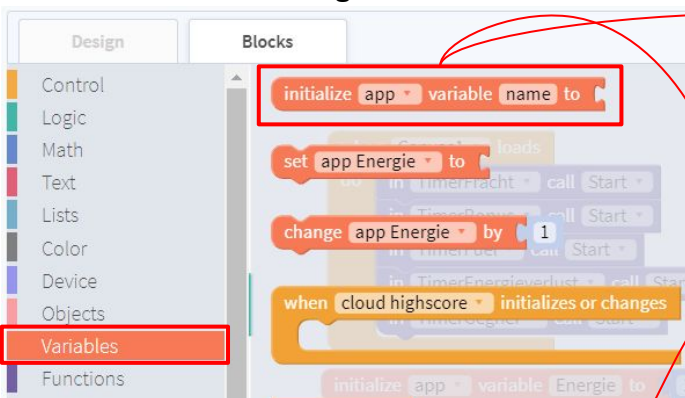
Für die Anzeige der Punkte benötigst du zunächst auf dem Screen einen Bereich mit Reihen (*Row*) und Spalten (*Column*). In jeder Zelle werden Beschriftungen (*Labels*) eingefügt und wie folgt benannt:
Im Label **HighScoreWert** sollen die High Score Werte angezeigt werden und im Label **MyScore** wird die eigene Punktzahl angezeigt.



Punktezahl in Variablen Speichern

Für das Zählen und Speichern der Punktzahl (Score und Highscore) müssen zwei Variablen **Score** und **highscore** angelegt werden.

1. Die Variable **Score** wird mit 0 initialisiert (= belegt)
2. Die Variable **HighScore** wird als *cloud* Variable angelegt.



3. Das Label **HighScoreWert** wird zu Spielbeginn mit dem Wert der Cloud Variable **HighScore** belegt.

Score & High Score

Erhöhen der Punktezahl

Sollen während des Spiels Punkte gesammelt werden

1. z.B. wenn SpielerInnen Elemente vom Typ **Bonus_Type** einsammeln
2. so muss die Variable **Score** (z.B. um 10 Punkte) erhöht werden.
3. Für die Aktualisierung der Punkteanzeige muss dem Label **MyScore** die Variable **Score** zugewiesen werden.
4. Sollte die aktuelle Punktezahl den Highscore übersteigen,
5. so werden der Variable **HighScore** und
6. dem Label **HighScoreWert** die aktuelle Punktezahl zugewiesen.

