

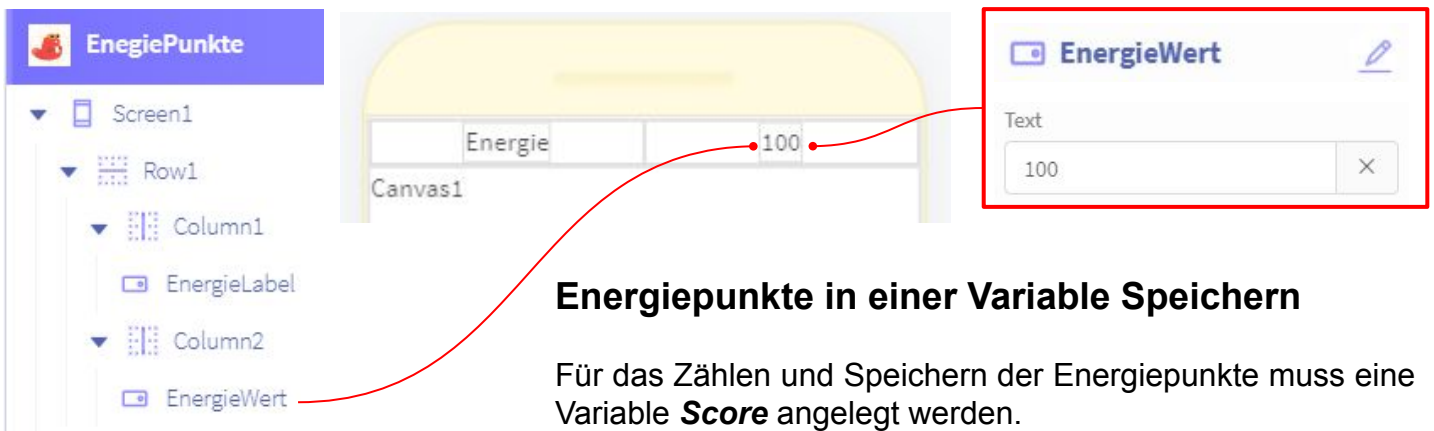
Energiepunkte

Du möchtest, dass deine Spielfigur Energiepunkte (z.B. Treibstoff) im Laufe der Spielzeit verliert und dass diese durch Einsammeln von Bouselementen wieder aufgebaut werden?

Energiepunkte

anzeigen

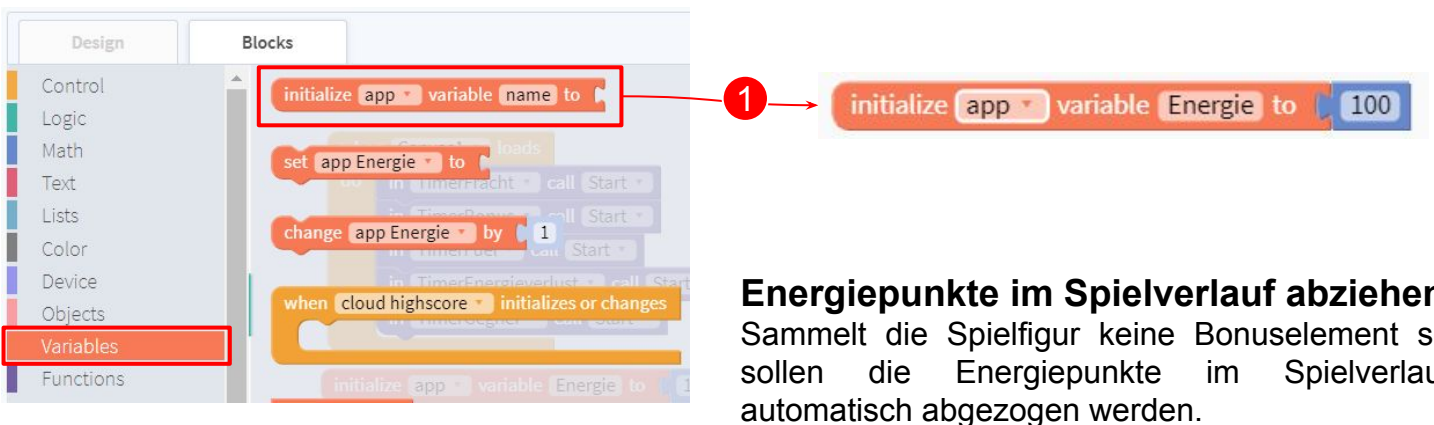
Für die Anzeige der Energiepunkte benötigst du zunächst auf dem Screen einen Bereich mit einer Reihe (*Row*) und 2 Spalten (*Column*). In jeder Zelle werden Beschriftungen (*Labels*) eingefügt und wie folgt benannt. Im Label **EnergieWert** sollen die Werte angezeigt werden.



Energiepunkte in einer Variable Speichern

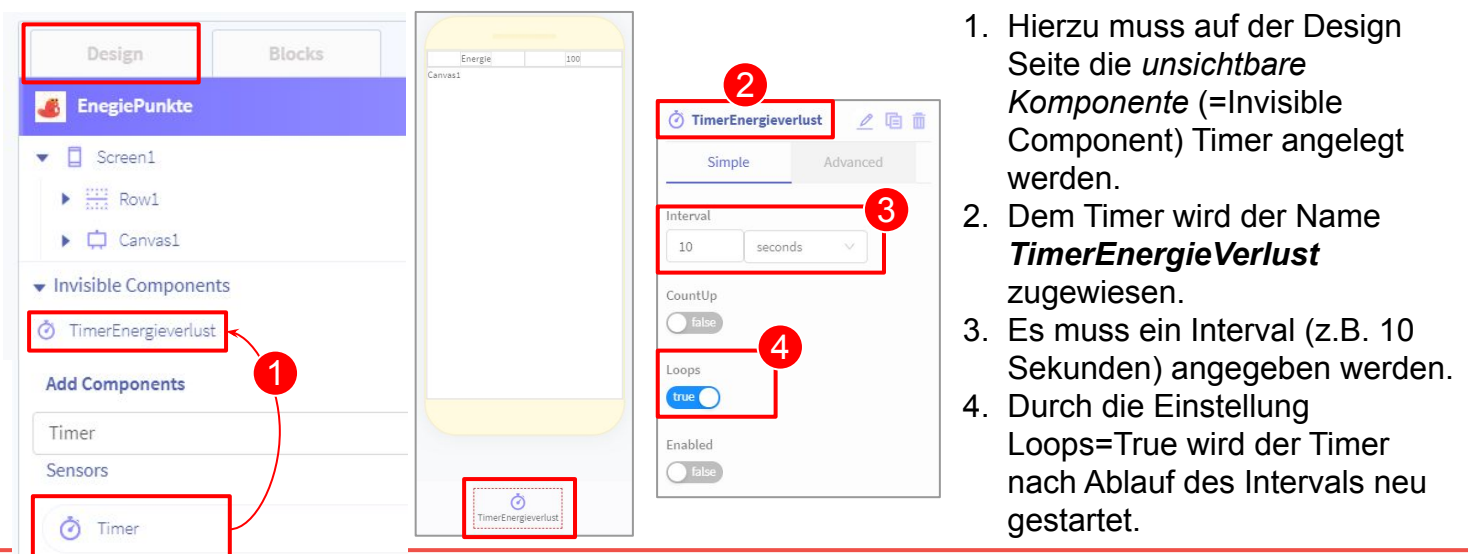
Für das Zählen und Speichern der Energiepunkte muss eine Variable **Score** angelegt werden.

- Die Variable **Score** wird mit 100 initialisiert (= belegt) damit startet die Spielfigur mit 100 Energiepunkten.



Energiepunkte im Spielverlauf abziehen

Sammelt die Spielfigur keine Bouselemente so sollen die Energiepunkte im Spielverlauf automatisch abgezogen werden.



- Hierzu muss auf der Design Seite die *unsichtbare Komponente* (=Invisible Component) Timer angelegt werden.
- Dem Timer wird der Name **TimerEnergieVerlust** zugewiesen.
- Es muss ein Intervall (z.B. 10 Sekunden) angegeben werden.
- Durch die Einstellung Loops=True wird der Timer nach Ablauf des Intervalls neu gestartet.

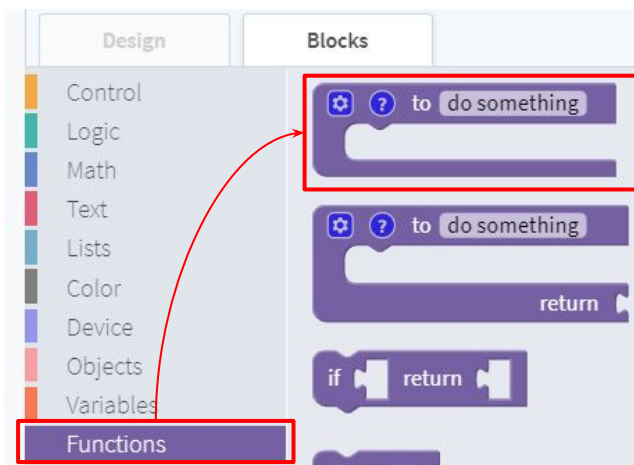
Energiepunkte

Energiepunkte im Spielverlauf abziehen (Fortsetzung)

```

when TimerEnergieverlust Fires
do
  change app Energie by -10
  if app Energie ≤ 0
  do
    gameover
  else
    from EnergieWert set Text to app Energie
  
```

Energiepunkte sollen nun nach Ablauf des Timers **TimerEnergieVerlust** abgezogen werden. Wird der Wert der Variable Null oder ist dieser kleiner als Null so endet das Spiel - hierbei wird die Funktion "gameover" aufgerufen.



```

to gameover
  remove Spieler
  in TimerEnergieverlust call Stop

```

In der Funktion "gameover" können noch weitere Befehle aufgenommen werden um das Spiel zu beenden.

Energiepunkte erhöhen

Wird seitens der Spielfigur ein Bonuselement erfasst (z.B. "Kollision" mit einem Treibstoff Element (Fuel_Type)) so wird die Variable **Energie** um 10 erhöht und das Anzeigeelement Label **EnergieWert** aktualisiert.

```

when Spieler_Type collides with Fuel_Type
do
  change app Energie by 10
  from EnergieWert set Text to app Energie

```