

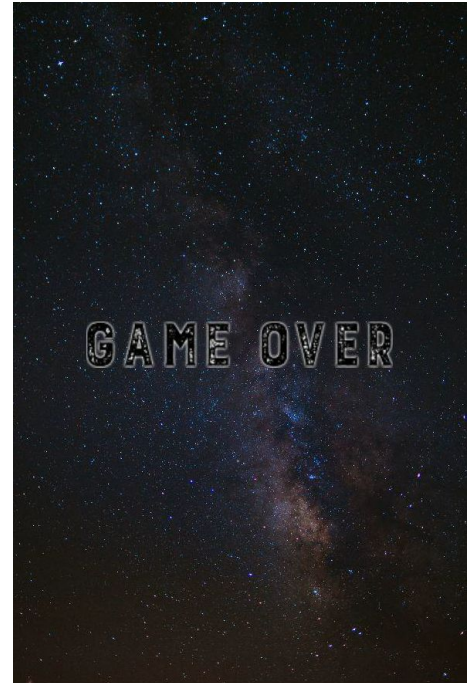


Game Over

Wenn ein gewisses Ereignis eintritt soll es zum Ende des Spiels führen. Es können auch mehrere unterschiedliche Dinge geschehen die das Game beenden, in unserem Spiel gibt es da zwei Möglichkeiten:

1. Der Tank geht aus
2. Das Raumschiff wird von einem Asteroiden getroffen

Damit wir nicht zweimal den gleichen Code schreiben müssen, erstellen wir uns dafür eine **Function** die zum gewünschten Ergebnis führt.



GAME OVER Screen

Als erstes brauchen wir etwas, das uns visuell zeigt, dass das Spiel vorbei ist sobald das dazugehörige Ereignis eintritt. Dafür erstellen wir einen neuen Sprite-Type und nennen ihn Sprite-UI (User Interface). Für den Schriftzug verwenden wir ein Bild aus dem Ressourcen-Ordner. Mit den Koordinaten rechts wird er zentriert. Die Optionen "Passes Through", "Ignore Gravity" und "Fixed Rotation" sollten aktiviert sein.

Der Schriftzug soll bei start des Spiels unsichtbar sein, deswegen müssen wir das in dieser Funktion anwenden:

```
when Canvas1 loads
do
  from LabelHighscore set Text to cloud Highscore
  hide SpriteGO
```

X
150

Y
225

Height
30

Width
200

Game Over (Fortsetzung)

Funktion für "Game Over" erstellen

Bei den Blocks unter Functions erstellen wir eine neue und nennen sie **gameover**. Dort kommen nun alle Blöcke hinein, die ausgeführt werden sollen, wenn das Spiel aus ist:

Wir stoppen alle Timer, machen das Raumschiff unsichtbar und wir machen den Schriftzug für Game Over sichtbar:



Die Funktion anwenden

Deine erzeugte Funktion findest du in den Blöcken unter **Functions**. Du brauchst diese nur noch in eine geeignete Stelle ziehen!

Wir benötigen die Funktion in diesen beiden Blöcken:

1. Wenn die Energie 0 erreicht hat:



2. Wenn der Spieler mit einem Asteroiden in Kontakt kommt:

