

Wir programmieren unser eigenes Computer-Spiel

Hector-Kurs im Kursjahr 2016/2017

Unterrichtseinheit 4

Prof. Dr. Steffen Schlager
Professur für Wirtschaftsinformatik
Hochschule Offenburg

Geisterstunde...

- Heute bekommt es Pacman mit Geistern zu tun...
- Erstelle für den Geist eine neue Figur
 - Zeichne selbst einen Geist oder wähle eine Figur aus der Bibliothek
- Gib dem Geist noch ein zweites Kostüm. Dann kann der Geist ständig die Kostüme wechseln und sieht damit lebendiger aus.

Was soll der Geist tun?

- Der Geist soll ständig seine zwei Kostüme wechseln
- Der Geist soll immer wieder einen von Dir festgelegten Weg ablaufen
- Wenn der Geist Pacman berührt, dann soll Pacman für 10 Sekunden nur noch sehr langsam laufen können

Tipps

- Benutze für den Weg des Geists mehrere der Blöcke “gleite in 10 Sek. Zu x:??? und y:???”
- Um Pacman langsamer machen zu können, verwende eine neue Variable. Nenne sie z.B. “Schritte” und setze sie für normale Geschwindigkeit auf 2 und für langsame Geschwindigkeit auf 1.
- Jetzt musst Du noch etwas ändern:
 - Finde sie Stelle, an der Du Pacman in der ersten Unterrichtsstunde gesagt hast, er soll immer 2 Schritte gehen.
 - Ersetze dann die Zahl 2 durch Deine neue Variable “Schritte”.
 - Wenn Du nun den Wert der Variable “Schritte” änderst, änderst Du damit auch die Geschwindigkeit von Pacman.