



Programmierung 4: Exkurs Grafik

In dieser Aufgabe programmieren wir ein Spiel, in dem man mit einer Biene Blumen auf einer Wiese einsammeln kann.



Die Biene soll die Blumen einsammeln.



Das Spiel endet automatisch nach einer gewissen Zeit. Dann werden die Punkte angezeigt.

- 1 Erstelle ein neues Projekt und wähle die Vorlage »Spiel mit Gamepad-Steuerung«.
- 2 Implementiere: Es soll eine Blume an einer zufälligen Position angezeigt werden.
- 3 Implementiere: Wenn die Biene die Blume berührt, erhält sie einen Punkt und die Blume wird an eine neue, zufällige Position versetzt.
Hinweis: Mit `App.distance(...)` kannst du den Abstand der Biene zur Blume ausrechnen.
- 4 Implementiere: Eine Variable `zeit` wird zu Beginn auf 1000 gesetzt. In jedem Durchgang von `onNextFrame` soll diese Variable um 1 reduziert werden. Wenn die Null erreicht ist, ist das Spiel zu Ende und es wird ein Bildschirm angezeigt, auf dem die erreichten Punkte angezeigt werden.
- 5 Implementiere, dass die Biene nicht mehr aus dem Spielfeld hinausfliegen kann.
- 6 Formuliere weitere Features für das Spiel:

- 7 Implementiere diese weiteren Features.