



WU Informatik 6: Hit The Face!

Link zu JavaBlox: mathe-info.com/java/

Implementiere jeweils die genannten Features der App »Hit The Face«:

- 1 Wenn das Face angeklickt wird, soll es sofort an einer anderen Stelle auftauchen.
- 2 Ab einem Punktestand von 5 soll das Face alle 3 Sekunden den Platz wechseln.
Hinweis: Mit `Blox.stopTimer` kannst du den bestehenden Timer anhalten und anschließend mit `Blox.startTimer` einen neuen Timer starten.
- 3 Ab einem Punktestand von 10 soll sich das Face verkleinern, sodass es schwerer zu treffen ist.
Hinweis: Du benötigst ein zusätzliches Attribut für den Radius des Face.
- 4 Ab einem Punktestand von 20 soll die Nachricht erscheinen: Du hast gewonnen!
- 5 Ab einem Punktestand von 15 verliert der Spieler jedes Mal einen Punkt, wenn das Face die Position wechselt, ohne dass der Spieler es getroffen hat.
- 6 Denke dir selbst einige Features aus und füge sie dem Spiel hinzu.



WU Informatik 6: Hit The Face!

Link zu JavaBlox: mathe-info.com/java/

Implementiere jeweils die genannten Features der App »Hit The Face«:

- 1 Wenn das Face angeklickt wird, soll es sofort an einer anderen Stelle auftauchen.
- 2 Ab einem Punktestand von 5 soll das Face alle 3 Sekunden den Platz wechseln.
Hinweis: Mit `Blox.stopTimer` kannst du den bestehenden Timer anhalten und anschließend mit `Blox.startTimer` einen neuen Timer starten.
- 3 Ab einem Punktestand von 10 soll sich das Face verkleinern, sodass es schwerer zu treffen ist.
Hinweis: Du benötigst ein zusätzliches Attribut für den Radius des Face.
- 4 Ab einem Punktestand von 20 soll die Nachricht erscheinen: Du hast gewonnen!
- 5 Ab einem Punktestand von 15 verliert der Spieler jedes Mal einen Punkt, wenn das Face die Position wechselt, ohne dass der Spieler es getroffen hat.
- 6 Denke dir selbst einige Features aus und füge sie dem Spiel hinzu.