



WU Informatik 8: Das Gamepad

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

- 1 Erstelle eine neue App `Farbwechsel`. Diese App soll am Anfang eine gelbe Hintergrundfarbe haben. Wenn der A-Button geklickt wird, soll die Hintergrundfarbe in Rot geändert werden, wenn der B-Button geklickt wird, soll die Hintergrundfarbe in Blau geändert werden.
- 2 Erstelle eine neue App `MiniQuiz`. Die App soll eine Frage anzeigen und vier Antwortmöglichkeiten (A, B, X, und Y). Wenn der entsprechende Button gedrückt wird, soll die Frage aufgelöst werden und die Spielerin sieht, ob sie richtig oder falsch liegt.
- 3 Erweitere das `MiniQuiz` zu einem echten `Quiz`, das mehrere Fragen enthält. Wenn eine falsch Antwort abgegeben wird, ist das Quiz sofort beendet.
- 4 Erstelle eine neue App `PacMan`. Implementiere nacheinander die folgenden Anforderungen:
 - (a) Die App zeigt die Spielfigur an.
 - (b) Mit dem Joystick kann man die Figur über den Bildschirm steuern.
 - (c) Die Figur kann das Spielfeld nicht verlassen.
 - (d) Eine zweite Figur (z. B. eine Kirsche) taucht zufällig irgendwo auf.
 - (e) Wenn die Spielfigur die Kirsche berührt, sammelt sie sie ein (die Kirsche verschwindet).
 - (f) Wenn die Spielfigur die Kirsche einsammelt, erhält sie einen Punkt.
 - (g) Nachdem die Kirsche eingesammelt wurde, taucht sie an anderer Stelle neu auf.
 - (h) Eine dritte Figur, der Gegner, soll an zufälliger Position auftauchen.
 - (i) Wenn man den Gegner berührt, ist das Spiel zu Ende.
 - (j) Der Gegner soll sich von links nach rechts bewegen.
 - (k) Wenn der Gegner am Bildschirmrand auftaucht, soll er umdrehen und die andere Richtung bewegen.