Schritt 5: Blöcke und Paddel

Der Spielgegenstand Block

Die Blöcke tun nichts. Lösche allen überflüssigen Code aus der Klasse Block.

Der Spielgegenstand Paddel

Das Paddel soll mit den Pfeiltasten ← und → bis zum linken und rechten Spielfeldrand bewegt werden können.

Finde in der Dokumentation zu den Klassenbibliotheken von Greenfoot heraus, welche Methoden es in der Klasse Greenfoot zur Tastensteuerung gibt.

Ergänze nun den Quellcode in der Methode `act()` in deiner Paddel-Klasse. Der nachfolgende Text kann dir dabei vielleicht helfen (vgl. Roboter-AB4)

```
falls Links-Taste gedrückt
    setzeAnPosition(x-Position - 1, y-Position);
falls Rechts-Taste gedrückt
    setzeAnPosition(x-Position + 1, y-Position);
```

Teste, ob dein Paddel das Gewünschte leistet (vorher ist die Run-Schaltfläche zu drücken). Der Geschwindigkeitsregler sollte dabei auf etwa 50% stehen. Wenn sich dein Paddel zu langsam bewegt, kannst du die x-Position anstatt um 1 Pixel z.B. um 2, 3, oder vielleicht 10 Pixel ändern. Finde einen geeigneten Wert.

Für Experten: Du wirst bemerkt haben, dass sich dein Paddel etwas über die Spielfeldgrenzen links und rechts hinaus bewegen lässt. Sorge dafür, dass sich das Paddel nur bis an die Spielfeldränder bewegen lässt.

Startzustand

Es ist umständlich, jedes Mal die Welt neu mit den Objekten zu füllen. In Greenfoot kann man eine einmal erstellt Welt abspeichern, so dass die Objekte nach jeder neuen Compilierung oder Drücken des "Reset"-Buttons wieder eingefügt werden. Füge in deine Welt das Paddle, einige Blöcke und einen Ball ein. Klicke dann mit der rechten Maustaste auf die Welt und wähle "Save the world".

<<< Zurück zu Schritt 4 | **Breakout: Schritt 5** | Kapitelübersicht | Weiter zu Schritt 6 >>>

Alle Anleitungen in diesem Namensraum basieren auf den Materialien der Fachberatergruppe

Informatik am RP Karlsruhe.

From:
https://info-bw.de/ -

Permanent link:
https://info-bw.de/faecher:informatik:mittelstufe:breakout:breakout05:start?rev=1697138451

Last update: **12.10.2023 19:20**