



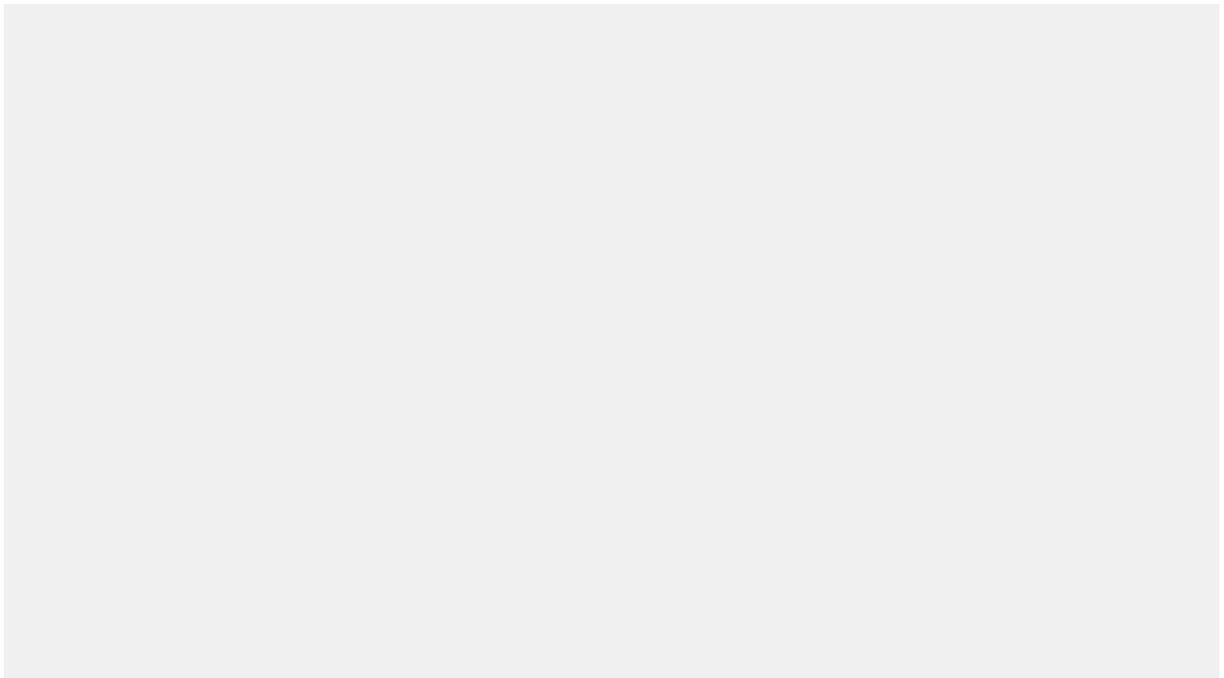
---

---

# Spielprogrammierung als

## App


– MoleMash –



## HINWEIS

Ihr habt euch also für **MoleMash** entschieden. Dies ist ein lustiges Spiel, bei dem es darum geht, den **Maulwurf** 🐹 zu fangen, der an verschiedenen Positionen des Bildschirms erscheint. Dieses Arbeitsblatt wird euch dabei helfen eine App zu erstellen, die...

- einen 🐹 auf einem Spielfeld erscheinen lässt.
- es dem Spieler ermöglicht, den 🐹 durch anklicken zu fangen und
- Punkte hochzählt, wenn dies geschafft wurde.

Schwierigkeit: 

## HINWEIS ANLEGEN DES PROJEKTS

Wie bei jeder neuen App müsst ihr zunächst ein neues Projekt anlegen

Erstellt jetzt euer Projekt und gebt ihm einen ansprechenden Namen  
Verbindet den App Inventor wieder wie auf dem ersten Arbeitsblatt  
beschrieben mit dem Handy.

## ACHTUNG DER AUFBAU Eurer APP

Als nächstes müsst ihr euch Gedanken darüber machen, wie eure App aussehen soll. Eure App braucht Platz für folgende Dinge (die ihr in den nächsten Abschnitten der Reihe nach einbauen werdet):

- Eine **Spielfläche**, auf der sich der Maulwurf bewegen kann,
- einen **Reset-Knopf**, mit dem ihr das Spiel neu anfangen könnt und
- eine **Punkteanzeige**, die eure aktuellen Punkte hochzählt.

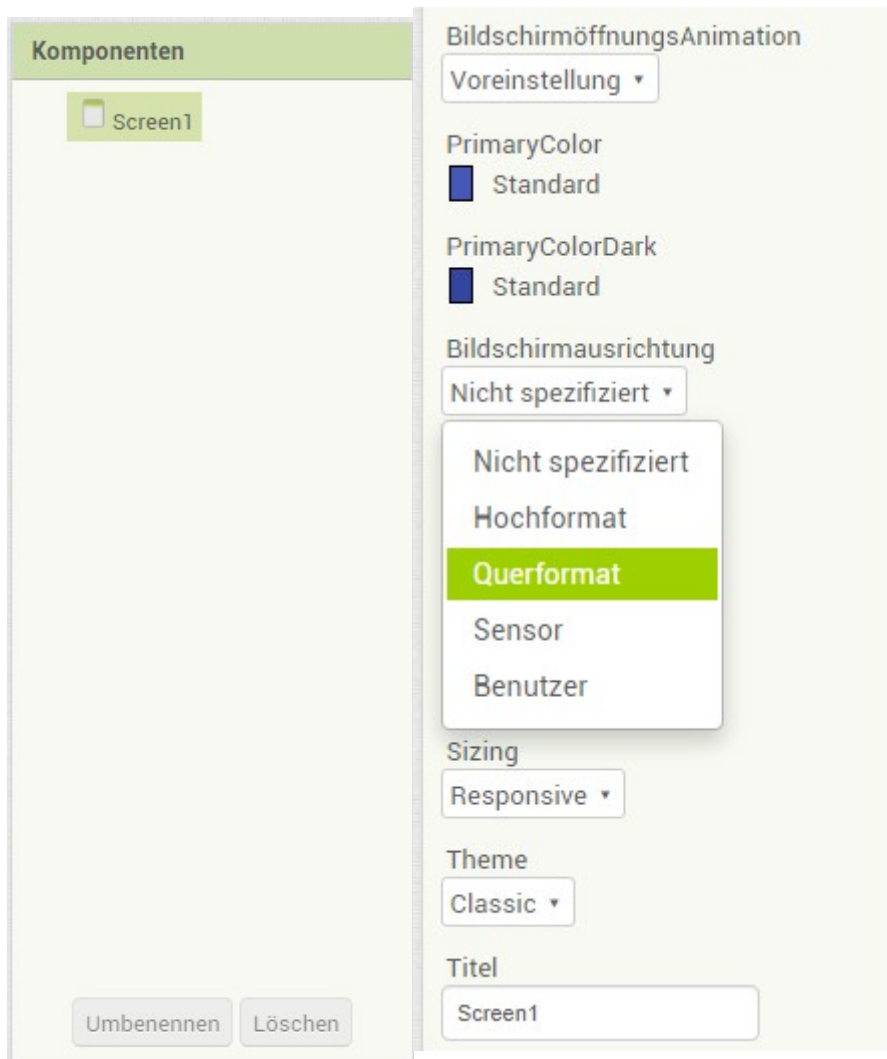
Das sind schon recht viele Sachen. Damit diese alle Platz haben, sollt ihr zunächst die Ausrichtung eures *Bildschirms* von **NichtSpezifiziert** in **Querformat** ändern:

## ACHTUNG

Mit **Querformat** ist bei Apps eine bestimmte Ausrichtung des Bildschirms gemeint, nämlich die horizontale Ausrichtung. Möchte man eine vertikale Ausrichtung haben, dann wählt man **Hochformat**

## AUFGABE

- 1.) Wählt euren *Screen1* unter **Komponenten** aus.
- 2.) Sucht unter **Eigenschaften** den Eintrag *Bildschirmorientierung*.
- 3.) Ändert den Wert von *Nicht Spezifiziert* in *Querformat*.



## HINWEIS DIE BESTANDTEILE EURER APP

Nun könnt ihr anfangen die einzelnen Elemente eurer App hinzuzufügen und diese mit Hilfe der vorgestellten **Bildschirmanordnungen** sinnvoll anzuordnen.

Für die **Spielfläche** braucht ihr eine **Zeichenfläche**.

Die **Zeichenfläche** findet ihr in der *Palette* im Unterpunkt *Zeichnen und Animation*

Eine **Zeichenfläche** ist eine Leinwand. Auf dieser können sich Sachen bewegen, also perfekt für den Maulwurf.

## ACHTUNG

Für den **Reset-Knopf** braucht ihr eine **Taste** mit dem Text „Reset“.

- Und für die **Punkteanzeige** braucht ihr eine **Bezeichnung** mit dem Text „0“.

## AUFGABE

Macht euch Gedanken darüber, wie ihr sie positionieren wollt.

Zieht die **Bildschirmanordnungen**, die ihr für euer Layout braucht, hinein.

Fügt die Bestandteile (**Zeichenfläche**, **Taste** und **Bezeichnung**) eurer App hinzu.

### **Der erste Test**

Nachdem ihr die Bestandteile sinnvoll angeordnet habt, könnt ihr direkt einmal testen, wie das Ganze auf eurem Smartphone aussieht.

#### **AUFGABE**

Startet dazu die App auf dem Smartphone wenn ihr dies noch nicht gemacht habt.

Gefällt euch die Anordnung? Wenn ja, könnt ihr weitermachen, ansonsten überarbeitet sie einfach nochmal.

#### **ACHTUNG**

Lasst die App einfach auf dem Smartphone laufen. Der App Inventor aktualisiert alle Änderungen, die ihr vornehmt und zeigt sie euch direkt an, ohne dass ihr die App neu starten müsst

### **Umbenennen nicht vergessen :)**

Da ihr jetzt die ersten Bestandteile eurer App fertig habt, ist es an der Zeit diese wieder mit sinnvollen Namen zu versehen, damit ihr sie im Blocks-Editor besser unterscheiden könnt.

### **Ein Hintergrund für eure Spielfläche**

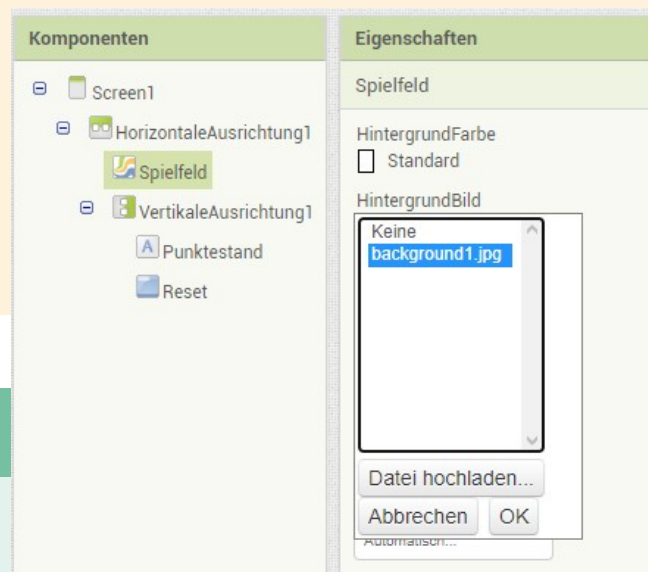
Damit der Maulwurf sich auf der Spielfläche wohl fühlt, soll diese eine Wiese als Hintergrund bekommen. Ladet dazu einen (von drei möglichen) Hintergründen aus folgendem Ordner hoch:

*Desktop / InfoSphere goes Android / MoleMash*

Anschließend müsst ihr eurer Zeichenfläche den Hintergrund nur noch zuweisen:

#### **AUFGABE**

Wählt die *Zeichenfläche* unter Komponenten aus.  
Klickt unter *Eigenschaften* auf *Hintergrundbild* und weist der *Zeichenfläche* das **background1.jpg** als Hintergrund zu.



#### **HINWEIS**

Wie wir euch bereits erklärt haben, müsst ihr beim App Inventor manchmal die Größe per Hand einstellen.

## AUFGABE

Ihr habt immer noch eure Zeichenfläche ausgewählt.

Sucht in den Eigenschaften nach Breite und Höhe und setzt diese jeweils auf 300 pixel.

Testet jetzt eure App und ändert gegebenenfalls die Anzahl der Pixel, damit es auf dem Smartphone perfekt aussieht.

Höhe  
300 pixels...

Breite  
 Automatisch  
 Fülle alles  
 300 pixels  
 percent  
Abbrechen OK

### Der Maulwurf

Als nächstes soll der Maulwurf auf die Wiese.

## AUFGABE

Wechselt in der Palette zu *Zeichnen und Animation*.

Zieht ein **ZeichenAnimation** - Objekt direkt auf die Wiese, euer Zeichenfläche.

Ändert den Namen des **ZeichenAnimation** - Objekt.

Ladet nun aus demselben Ordner einen der zwei Maulwürfe oder das Schaf hoch und weist das Bild dem **ZeichenAnimation** - Objekt zu.

## ACHTUNG

Ein **ZeichenAnimation** - Objekt ist ein besonderes Bild. Dieses kann sich, im Gegensatz zu einem normalen *Bild*, auf einer *Zeichenfläche* bewegen.

Außerdem hat euer Maulwurf eine Position auf der Wiese. Diese könnt ihr in den *Eigenschaften* als **X- und Y-Koordinaten** ablesen bzw. verändern.

Wählt den Maulwurf unter Components aus.

Ändert unter Properties die X- und Y-Koordinaten und sucht euch eine schöne Position für euren Maulwurf aus.

### Ein Timer für den Maulwurf

Als letzten Bestandteil eurer App braucht ihr eine **Uhr**. Diese braucht ihr, damit sich der Maulwurf bewegen kann. Die Uhr findet ihr in der Palette unter *Sensoren*.

#### HINWEIS

Eine **Uhr** ist für viele Sachen gut. Zum Beispiel könnt ihr ein **Zeitgeberintervall** einstellen. Dieses löst, nach Ablauf der eingestellten Zeit, immer wieder die Funktion **Uhr.Zeigeber** aus. Das ist hilfreich, wenn sich der Maulwurf nach einer gewissen Zeit an eine neue Position bewegen soll.

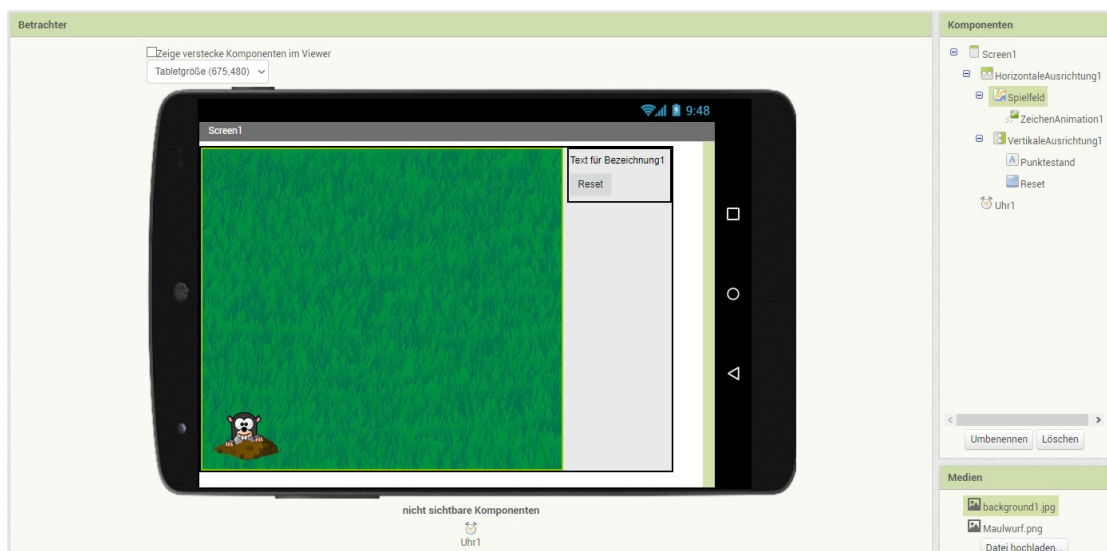
#### AUFGABE

Zieht eine **Uhr** in eure App.  
Wählt diese unter Komponenten aus und ändert den Wert für *ZeitgeberIntervall* in 500. (500 Millisekunden entspricht 0,5 Sekunden)



### Ein kleines Zwischenfazit

So, oder so ähnlich sollte eure App jetzt aussehen. Falls ihr noch Fragen habt, spricht einfach kurz mit einem Betreuer.



### Die Bewegung des Maulwurfs

Als erstes soll sich der Maulwurf zufällig über das Spielfeld bewegen. Dazu müssen zwei Dinge umgesetzt werden:

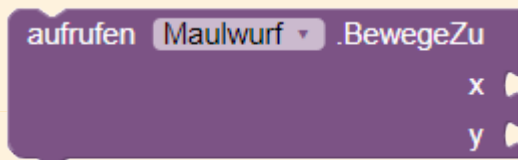
- Die Bewegung des Maulwurfs an eine **zufällige** neue Position.
- Das **Zeitintervall**, das vorgibt, wann diese Bewegung ausgelöst wird.

#### AUFGABE

Wechselt in den Blocks-Editor.

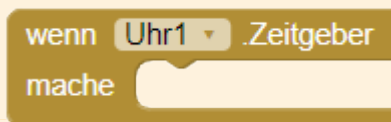
Designer **Blöcke**

Wählt bei eurem **Maulwurf** den Block **aufrufen** **Maulwurf.BewegeZu** aus.



Dieser Block bewegt euren Maulwurf an neue **X- und Y-Koordinaten**, die ihr später an diesen Block anhängen werdet.

Um diese Bewegung auszulösen braucht ihr die **Uhr**. Benutzt deren Funktion **wenn Uhr.Zeitgeber** die alle 500ms (also so wie ihr es eingestellt habt) aufgerufen wird.



Kombiniert beide Blöcke.

**Vorsicht! Nicht ausprobieren!** Ihr habt noch offene Puzzle-Teile. Damit es richtig funktioniert, fehlen euch nämlich noch die **X- und Y-Koordinaten** der neuen Position. Diese fügt ihr auf der nächsten Seite hinzu.

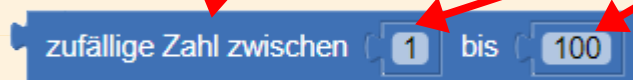
Die neue Position (x,y) des Maulwurfs soll **zufällig** sein.

Um das zu erreichen besitzt der App Inventor die Möglichkeit eine **Zufallszahl** zu generieren. Diese findet ihr im **Blöcke-Editor** unter **Eingebaut** -> **Mathematik**.



## AUFGABE

Die Funktion wählt eine zufällige ganze Zahl im Bereich von a bis b aus, hier von 1-100.



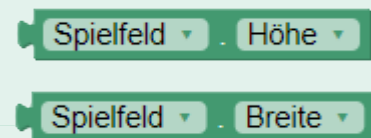
### Der Bereich der Zufallszahlen

Euer Bereich für die Zahlen soll so groß sein wie die Wiese.

Die **Größe der Wiese** erhaltet ihr folgendermaßen:

## HINWEIS

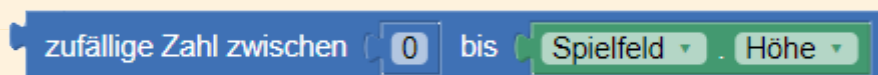
**Spielfeld.Höhe** gibt euch die Höhe (Y-Koordinate) zurück und **Spielfeld.Breite** liefert euch die Breite (X-Koordinate)



Diese findet ihr unter *Spielfeld*.

## AUFGABE

Kombiniert nun die Blöcke. So sollte es bei euch aussehen:



## AUFGABE

Erstellt nun die zufällige Bewegung für die Höhe.

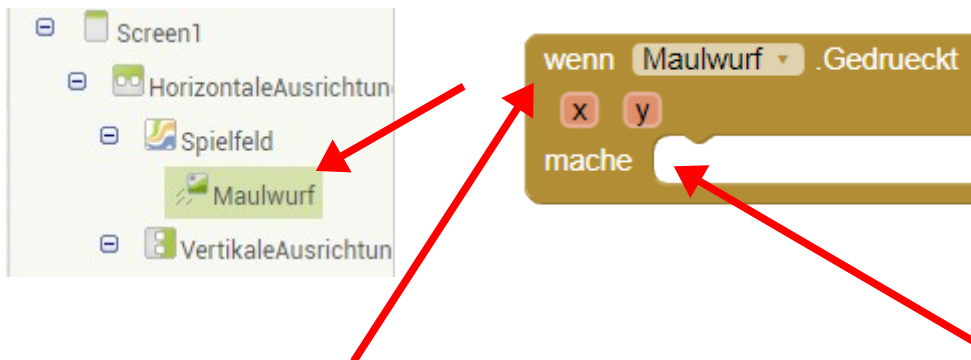
Benutzt das Wissen von der vorherigen Seite um die Funktion mit den fehlenden **X- und Y-Koordinaten** zu erweitern.

Testet die Bewegung!

*Super! Bis hier ist es schon ein ganzes Stück Arbeit gewesen. Jetzt kommt der Endspurt ;)*

### Jetzt den Maulwurf fangen

Um den Maulwurf zu fangen, muss man auf ihn klicken, bevor er sich wieder bewegt hat. Ob man das geschafft hat, lässt sich mit folgender Funktion feststellen:



Wenn der Maulwurf **berührt** wurde, dann wird der Code im Bereich **mache** ausgeführt. Das Ziel ist es, den Maulwurf zu treffen und dadurch bspw. **10 Punkte hochzuzählen**. Dazu braucht ihr die Bausteine im folgenden Kasten

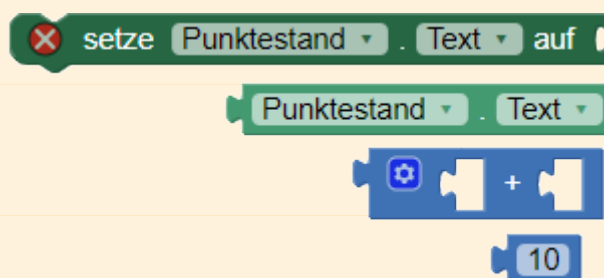
## AUFGABE

Sucht die Bausteine raus.

Macht euch Gedanken wie ihr sie kombinieren könnt.

Fügt sie in die Funktion **wenn Maulwurf.Gedueckt** ein.

Testet euer Programm.



## Der Reset Knopf

Als letztes müsst ihr dafür sorgen, dass das Spiel **zurückgesetzt** wird. Dazu braucht ihr den **Reset-Knopf**. Wenn der Reset-Knopf gedrückt wird, dann sollen die Grundeinstellungen wiederhergestellt werden



### Die Grundeinstellungen

Jetzt müsst ihr euch kurz überlegen, was die Grundeinstellungen sind. Dazu habt ihr folgende Hinweise:

- Der **Punktstand** hat eine Grundeinstellung.
- Die **Position des Maulwurf** kann (muss aber nicht) auf den Startwert zurückgesetzt werden.

## AUFGABE

Überlegt euch, was alles zurückgesetzt werden muss. Setzt eure Ideen in der Funktion **wenn Reset.Klick** um



### Gratulation

Damit habt ihr ein voll funktionsfähiges MoleMash programmiert. Auf der nächsten Seite findet ihr noch Tipps, Hinweise und Anregungen wie ihr das Spiel erweitern könnt. Zum Beispiel wie ihr alle drei Hintergründe und Maulwürfe einbauen könnt.

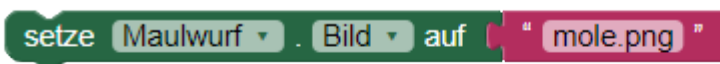
Falls ihr lieber ein neues Spiel programmieren wollt, dann wendet euch an die Betreuer.

## **Erweiterungen**

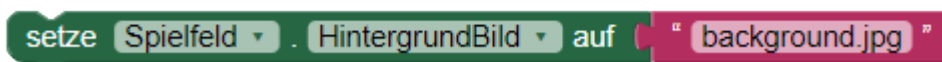
Hier sind einige Ideen um das Spiel noch zu erweitern:

### **Mehrere Maulwürfe und Hintergründe zur Auswahl**

Um diesen Effekt zu erzielen, könnt ihr für jeden Hintergrund und jeden Maulwurf einen eigenen Button anlegen. Wenn ihr diesen Button drückt, soll sich das jeweilige Bild ändern:



setze Maulwurf Bild auf "mole.png"



setze Spielfeld HintergrundBild auf "background.jpg"

### **Ein zweiter Maulwurf auf dem Spielfeld**

Wie wäre es mit einem zweiten Maulwurf, der negative Punkte gibt wenn man ihn anklickt?

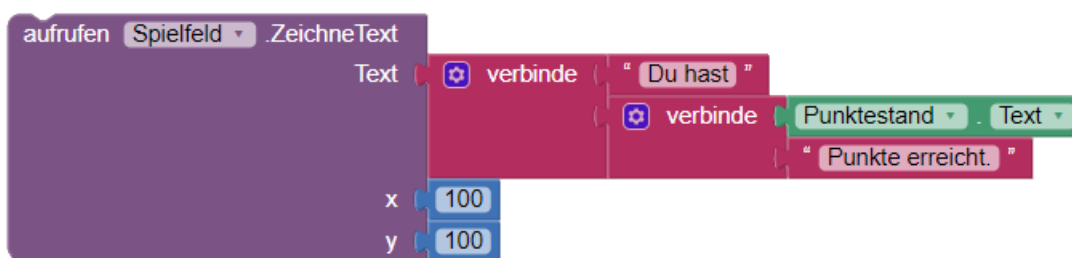
Dazu braucht ihr ein neues *ZeichenAnimation - Objekt*.

Und müsst anschließend Maulwurf2 genau wie den ersten Maulwurf zufällig bewegen und bei einem Treffer 10 Punkte abziehen

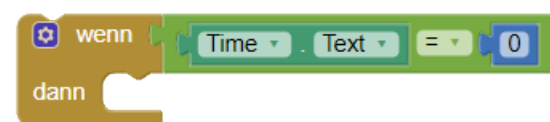
### **Ein Spielende...**

...wäre noch sehr schön. Dazu könnt ihr ein neues Label hinzufügen, das bei 100 anfängt. Jedes Mal, wenn der Timer auslöst, reduziert ihr den Wert um 1.

Wenn der Wert 0 erreicht wird, könnt ihr bspw. das Spiel resetten oder einen Text ausgeben, der sagt wie viele Punkte der Spieler bekommen hat.

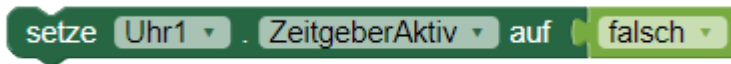


aufrufen Spielfeld ZeichneText Text verbinde "Du hast" verbinde Punktestand Text Punkte erreicht. x 100 y 100



wenn Time Text = 0 dann

Außerdem wäre es wichtig, den Timer auszuschalten, damit der Maulwurf stehenbleibt.



Tipp: Wenn ihr den Reset-Knopf drückt, muss der Timer wieder eingeschaltet werden und die Schrift vom Bildschirm entfernt werden. Schaut euch dazu mal die Funktionen vom Spielfeld an, denn ihr wollt es **säubern**.

Quellenverzeichnis:



: <https://pixabay.com/de/tier-maulwurf-u-bahn-pelzig-suchen-158236/>



: <https://pixabay.com/de/schafe-weiß-tier-säugetier-30705/>



: <https://pixabay.com/de/rasen-gras-textur-hintergrund-70824/>



: <https://openclipart.org/detail/190755/cartoon-weasel>



: <https://openclipart.org/detail/172498/desert-background>



: <https://pixabay.com/de/muster-grass-grün-wiese-898545/>



: InfoSphere

alle weiteren Grafiken sind Screenshots von App Inventor: (<http://appinventor.mit.edu/explore/>)