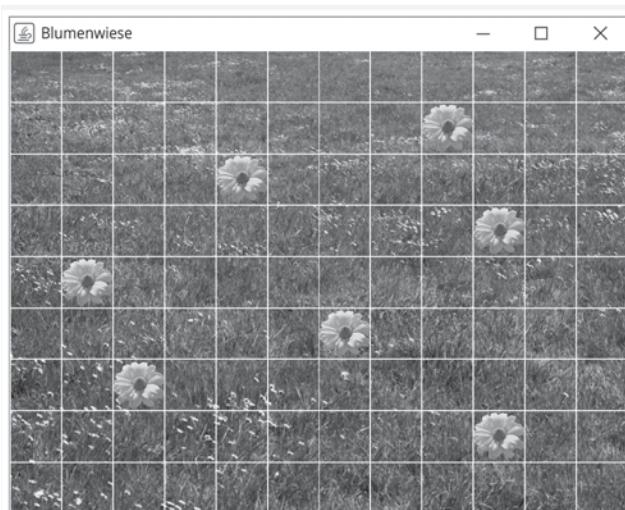


Figuren (Actors) (1/1)

Aufgabe 1

Erzeuge ein Spielfenster, das aussieht wie im folgenden Bild. Verwende die Bilder wiese.png und blume_gelb.png.

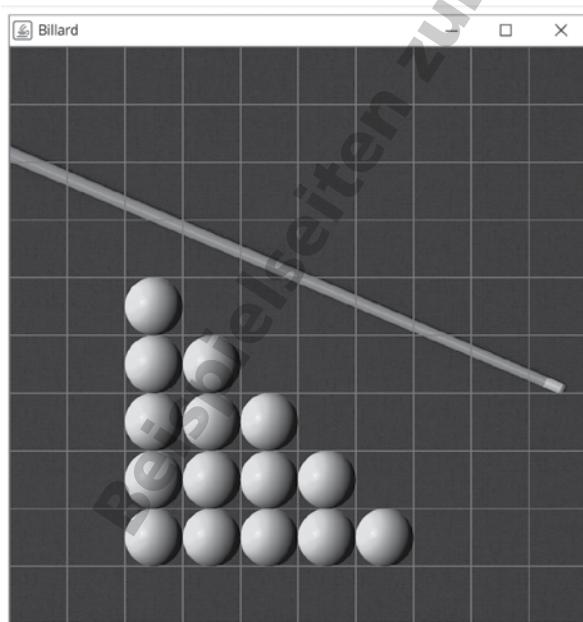
Platziere anschließend noch weitere fünf Blumen in zufällig gewählten leeren Kästchen.



Aufgabe 2

Erzeuge ein Spielfenster, das aussieht wie im folgenden Bild. Verwende die Bilder billard.png und kugel_gelb.png.

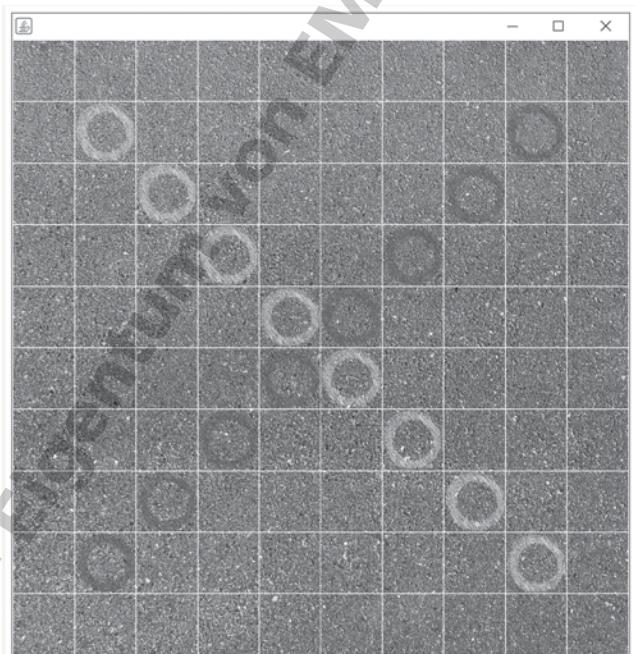
Platziere die Kugeln mit Hilfe von for-Schleifen auf dem Spielfenster.



Aufgabe 3

Erzeuge ein Spielfenster, das aussieht wie im folgenden Bild. Verwende die Bilder asphalt.png, kringel_gelb.png und kringel_blau.png.

Platziere die Kringel mit Hilfe von for-Schleifen auf dem Spielfenster.



Aufgabe 4

- Erstelle mit einem Bildbearbeitungsprogramm ein quadratisches Hintergrundbild im Format gif, png oder jpg und füge es in ein Spielfenster ein.
- Erstelle mit einem Bildbearbeitungsprogramm eine Figur im Format gif, png oder jpg. Sie soll so groß sein, dass sie ein Kästchen des Spielfensters ausfüllt.
- Erzeuge ein Spielfenster mit dem Hintergrundbild und platziere darin mehrmals deine Figur.

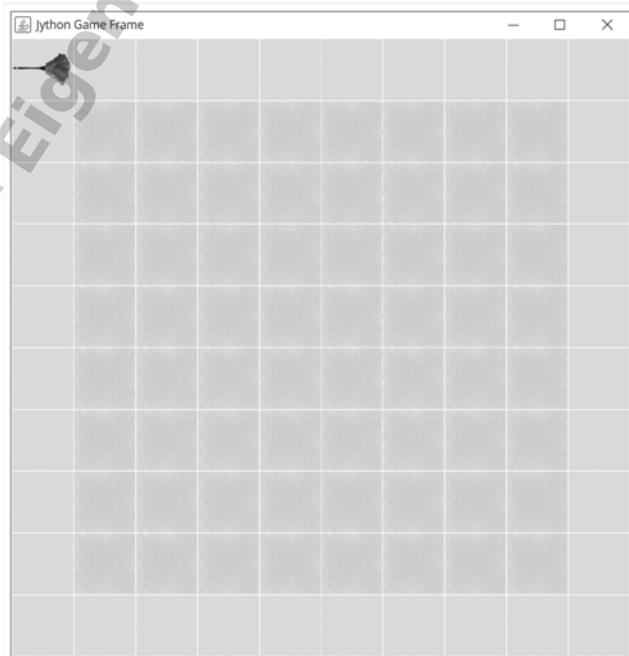
Tastatursteuerung und Kollision im Gitter (1/2)

Aufgabe 1

- Erzeuge ein Spielfenster mit hellbraunem Hintergrund und lege ein Gitterraster darüber.
- Platziere eine Figur (seifenblase.png) oben links im Spielfenster.
- Platziere anschließend 20 Kakteen (kaktus.png) in zufällig gewählte leere Kästchen.
- Die Seifenblase soll mit den Cursor-tasten im Spielfenster bewegt werden können.
- Sobald die Seifenblase einen Kaktus berührt, soll sie platzen (unsichtbar werden).
- Zusatzaufgabe:
Finde im Programm heraus, was die Funktion `getOneActorAt()` liefert, wenn nicht `None` geliefert wird.

Aufgabe 2

- Erzeuge ein Spielfenster mit hellblauem Hintergrund und lege ein Gitterraster darüber.
- Platziere eine Figur (staubwedel.png) oben links im Spielfenster.
- Platziere Figuren (staub.png) in allen inneren Kästchen, wie im folgenden Bild dargestellt.
- Der Staubwedel soll mit den Cursor-tasten im Spielfenster bewegt werden können.
- Sobald der Staubwedel den Staub in einem Kästchen berührt, soll dieser verschwinden (unsichtbar werden).



Beispieleseiten zur Ansicht - Eigentum von EMS

Tastatursteuerung und Kollision im Gitter (2/2)

Aufgabe 3

- Erzeuge ein Spielfenster mit 9 x 9 Kästchen und hellgrauem Hintergrund und lege ein Gitterraster darüber.
- Platziere eine Figur (trampolin.png) unten in der Mitte des Spielfensters.
- Das Trampolin soll mit den Cursortasten nach links und rechts bewegt werden können. Dabei soll es sich nicht auf den Kopf drehen.
- Platziere eine Kugel (kugel_rot.png) an einer zufälligen Position in der obersten Kästchenreihe.
- Die Kugel soll sich nach unten bewegen.
- Sobald sie sich unten aus dem Fenster herausbewegt hat, soll sie unsichtbar werden.
- Sobald die Kugel das Trampolin berührt, soll sie ihre Richtung ändern und sich wieder nach oben bewegen.
- Sobald sie in der obersten Kästchenreihe ankommt, soll sich ihre X-Position auf einen zufälligen Wert ändern. Von dort soll sich die Kugel wieder nach unten bewegen.

