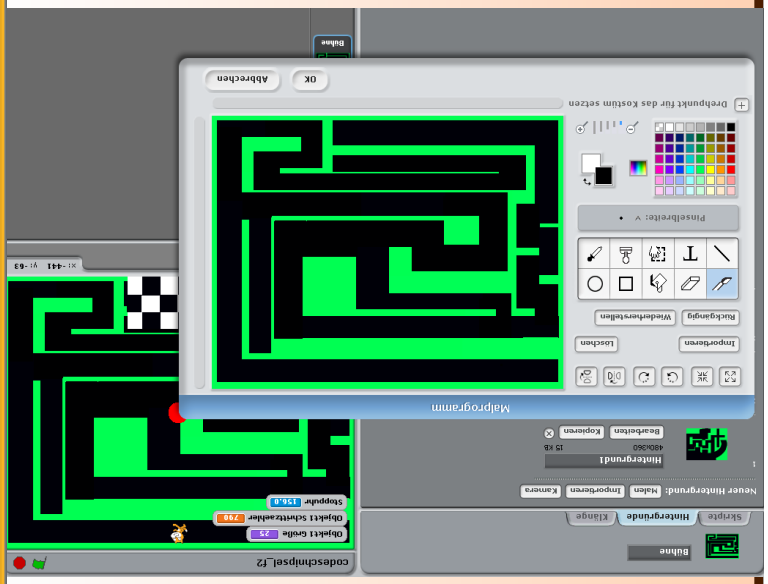
Codeschnipsel

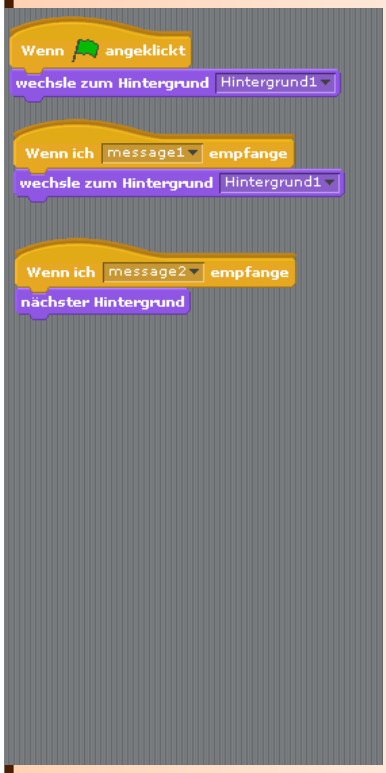
1. Schritt:
Hinzufügen eines zweiten Hintergrundes



Codeschnipsel

2. Schritt:
Hinzufügen von Nachrichten im Quellcode von Objekt1.
Die hinzugefügten Nachrichten werden der Bühne später das Signal zum Hintergrundwechsel geben.

Codeschnipsel



3. Schritt:
Anpassen des Bühnenquelltextes

Im Bühnenquelltext muss jetzt noch definiert werden, wie sich die Bühne verhalten soll, wenn sie eine der beiden Nachrichten erhält.

Beim Start des Programms wechselt sie automatisch zum Hintergrund1.

Beim Berühren von Objekt2 wechselt die Bühne zum nächsten Hintergrund, das nächste Level wird also geladen.

Codeschnipsel

Nach Erreichen des Ziels soll der Spieler ein Level aufsteigen.

Benötigte Zeit:

ca.: 10 min.

Fortgeschrittene

1 Karte in 2 Schritten erstellen:

1. Karten falten
2. Zusammenkleben