

BreakOut: Ein Mini-Spiel mit Greenfoot entwickeln



Die folgende Anleitung ist zum Selbststudium gedacht. Einige Aufgaben können direkt am PC gelöst werden. Andere Aufgaben enthalten Fragen, die in schriftlicher Form zu beantworten sind. Um einen optimalen Lernerfolg zu erzielen, sollte während der gesamten Arbeitsphase ein Heft für Notizen, Bemerkungen, Ergänzungen, auch für Fragen bereit liegen.

Vorgaben und Spielprinzip

Ein Ball fliegt über das Spielfeld. Am oberen, linken oder rechten Spielfeldrand wird der Ball nach den üblichen physikalischen Regeln reflektiert. Am unteren Spielfeldrand verschwindet er.



Um den Ball möglichst lange im Spielfeld zu halten, gibt es am unteren Spielfeldrand ein Paddel, mit dessen Hilfe der Ball wieder nach oben zurück reflektiert wird. Das Paddel kann mit den Pfeiltasten „rechts“ und „links“ entsprechend bewegt werden. Weiterhin sind auf dem Spielfeld Blöcke verteilt, an denen der Ball ebenfalls reflektiert wird. Wird ein Block vom Ball getroffen, verschwindet der getroffene Block vom Spielfeld.

Ist ein Ball verloren gegangen, kann man durch Drücken der Leertaste einen neuen erzeugen.

[<<< Kapitelübersicht](#) | **Breakout: Schritt 1** | [Kapitelübersicht](#) | [Weiter zu Schritt 2 >>>](#)

Alle Anleitungen in diesem Namensraum basieren auf den Materialien der Fachberatergruppe Informatik am RP Karlsruhe.

From:
<https://wiki.qg-moessingen.de/> - **QG Wiki**

Permanent link:
<https://wiki.qg-moessingen.de/faecher:informatik:oberstufe:java:breakout:breakout01:start?rev=1575463912>

Last update: **04.12.2019 13:51**

