

Lösungen: Der Zaubertrank

2. Was soll der Trank können?

The code block starts with a 'Wenn angeklickt wird' (When clicked) trigger. It is followed by a 'wiederhole fortlaufend' (Repeat) loop. Inside the loop, there is a 'falls wird Trank berührt?' (If touched) block. If true, it sets 'Größe' (Size) to 25, waits for 5 seconds, and then sets 'Größe' back to 50. The loop repeats indefinitely.

In diesem Beispiel gehen wir davon aus, dass Fledi normalerweise eine Größe von 50 hat und durch den Trank für 5 Sekunden auf Größe 25 schrumpft.

Falls du keine Figur "Trank" in "wird Mauszeiger berührt" findest: Achte darauf, dass dies ein Skript von Fledi ist und kein Skript vom Trank (der Trank kann nicht testen, ob er sich selbst berührt und er ist auch nicht derjenige, der seine Größe ändern soll).

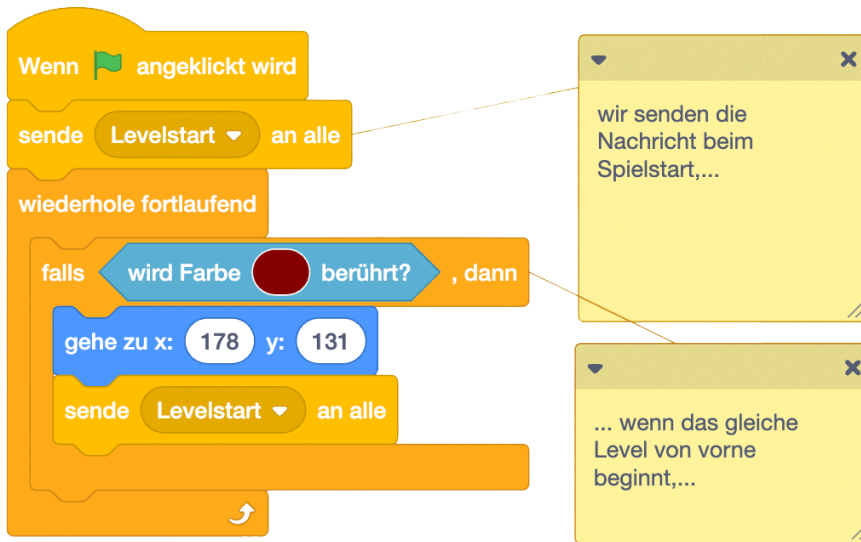
3. Sounds hinzufügen

The code block is similar to the previous one, but instead of just changing size, it also plays sounds. It uses 'spiele Klang schrumpfen' (play sound shrink) and 'spiele Klang wachsen' (play sound grow) before and after the size change. A yellow tooltip box explains that 'spiele Klang' is used instead of 'spiele Klang ganz' to allow the game to continue in the background.

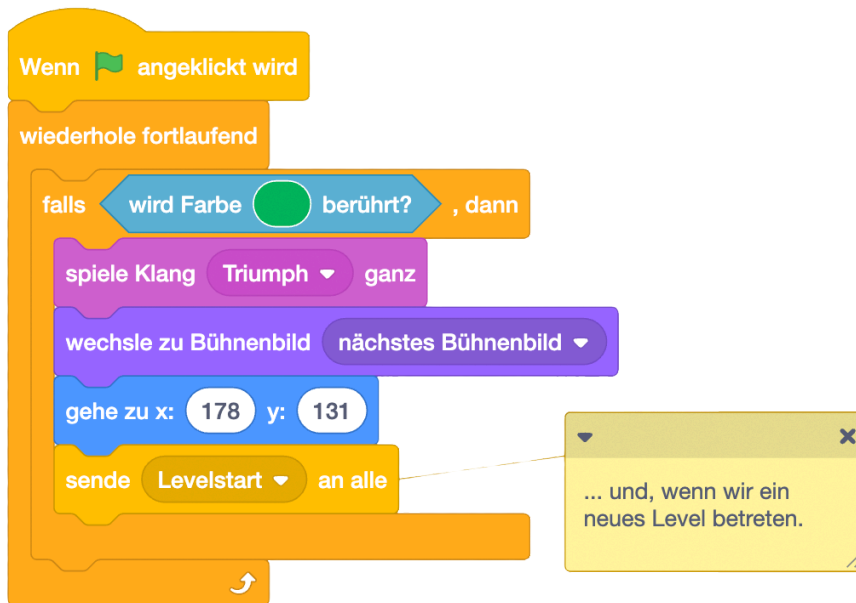
In diesem Beispiel gehen wir davon aus, dass du die Sounds "schrumpfen" und "wachsen" genannt hast.

4. Wann soll der Trank sichtbar sein?

An diesen Stellen müssen wir in Fledis Skripten die Nachricht senden:



The script starts with a 'Wenn Flagge angeklickt wird' block. It then sends a 'Levelstart' message to all instances. This is followed by a 'wiederhole fortlaufend' loop containing a 'falls' block: 'wird Farbe [rot] berührt? , dann'. Inside this 'falls' block, the character moves to x: 178, y: 131 and then sends a 'Levelstart' message to all instances. Two callout boxes explain the messages: the first points to the initial 'Levelstart' message and says 'wir senden die Nachricht beim Spielstart,...', and the second points to the 'Levelstart' message inside the 'falls' block and says '... wenn das gleiche Level von vorne beginnt,...'.



The script starts with a 'Wenn Flagge angeklickt wird' block. It then enters a 'wiederhole fortlaufend' loop. Inside the loop is a 'falls' block: 'wird Farbe [grün] berührt? , dann'. This block contains three actions: 'spiele Klang Triumph ganz', 'wechsle zu Bühnenbild nächstes Bühnenbild', and 'gehe zu x: 178 y: 131'. Finally, it sends a 'Levelstart' message to all instances. A callout box points to the 'Levelstart' message and says '... und, wenn wir ein neues Level betreten.'.

Hier ist die Logik für den Trank. Wir gehen in dem Beispiel davon aus, dass nur im ersten Bühnenbild und im Bühnenbild mit dem Namen "Drachenhöhle" der Trank gezeigt werden soll. Am besten nutzt ihr entweder Bühnenbild-Nummern oder Namen, um nicht durcheinanderzukommen, aber wir zeigen hier beides:

```
Wenn ich Levelstart empfangen
  verstecke dich
  falls Bühnenbild Nummer = 1, dann
    gehe zu x: 50 y: 0
    zeige dich
  falls Bühnenbild Name = Drachenhöhle, dann
    gehe zu x: 100 y: 20
    zeige dich
```

5. Trank verschwindet beim Trinken

```
Wenn angeklickt wird
  wiederhole fortlaufend
    falls wird Fledi berührt?, dann
      verstecke dich
```