

# Die Drehtür

In diesem Projekt fügen wir ein bewegtes Hindernis zu unserem Spiel hinzu: Eine Drehtür, die sich wie ein Uhrzeiger immer im Kreis dreht. Wenn Fledi die Tür berührt, wird sie zurück zum Start geschickt.

Arbeite Schritt für Schritt.

Setze ein Häkchen ✓, wenn du eine Aufgabe erledigt hast.

## 1. Drehtür gestalten

Erzeuge eine neue Figur "Drehtür", die wie ein langer, schmaler Balken aussehen soll.

Tipp: Du kannst beispielsweise mit der fertigen Figur "Wand" (dem braunen Zauberstab) beginnen und den Stern an der Spitze löschen.

---

## 2. Drehtür drehen lassen

Schreibe ein Skript für die Drehtür, mit dem sie sich immer im Kreis dreht. Verwende die folgenden Blöcke:



Was passiert, wenn du die Drehtür im Kostüme-Editor verschiebst? Platziere den Mittelpunkt der Figur im Kostüm-Editor so, dass sich die Drehtür wie ein Uhrzeiger um ein Ende dreht.

---

### 3. Was passiert bei Berührung?

Füge bei der Figur Fledi ein Skript hinzu, dass für folgendes sorgt:


Wenn Fledi die Drehtür berührt, soll sie:

- an den Start zurück
- wieder normal groß sein
- das Level neu starten

Tip: Die Logik ist sehr ähnlich zu der Logik, mit der wir testen, ob Fledi die Wand der Höhle berührt. Der einzige Unterschied besteht darin, dass wir nicht auf Berührung mit der Wandfarbe, sondern mit einer anderen Figur testen müssen. Die Berührung mit anderen Figuren haben wir auch schon beim Zaubertrank verwendet.

### 4. Wann soll die Drehtür sichtbar sein?

Schreibe ein Skript für die Drehtür, das folgendes tut, wenn er die Nachricht empfängt: Erst einmal wird die Drehtür Trank versteckt. Dann überprüft das Skript für jedes Bühnenbild, in dem die Drehtür gezeigt werden soll, ob dieses Bühnenbild gerade geladen ist. Falls ja, soll die Drehtür wieder gezeigt und an der gewünschten Position platziert werden.

 Tipps: Die gleiche Logik haben wir schon für den Zaubertrank programmiert.