

Lösungen - Code aufräumen

1. Doppelten Code finden

```

Wenn [ ] angeklickt wird
  gehe zu x: 184 y: 135
  setze Größe auf 50
  sende Level Start an alle
  
```

```

Wenn [ ] angeklickt wird
  wiederhole fortlaufend
    falls wird Farbe [ ] berührt? , dann
      sende Level Start an alle
      gehe zu x: 184 y: 135
      setze Größe auf 50
  
```

```

Wenn [ ] angeklickt wird
  wiederhole fortlaufend
    falls wird Drehtür berührt? , dann
      sende Level Start an alle
      gehe zu x: 184 y: 135
      setze Größe auf 50
  
```

```

Wenn [ ] angeklickt wird
  wiederhole fortlaufend
    falls wird Farbe [ ] berührt? , dann
      spiele Klang Triumph ganz
      wechsle zum nächsten Bühnenbild
      sende Level Start an alle
      gehe zu x: 184 y: 135
      setze Größe auf 50
  
```

2. Doppelten Code eliminieren

```

Wenn [ ] angeklickt wird
  sende Level Start an alle
  
```

```

Wenn ich Level Start empfangen
  gehe zu x: 184 y: 135
  setze Größe auf 50
  
```

```

Wenn [ ] angeklickt wird
  wiederhole fortlaufend
    falls wird Farbe [ ] berührt? , dann
      sende Level Start an alle
  
```

```

Wenn [ ] angeklickt wird
  wiederhole fortlaufend
    falls wird Drehtür berührt? , dann
      sende Level Start an alle
  
```

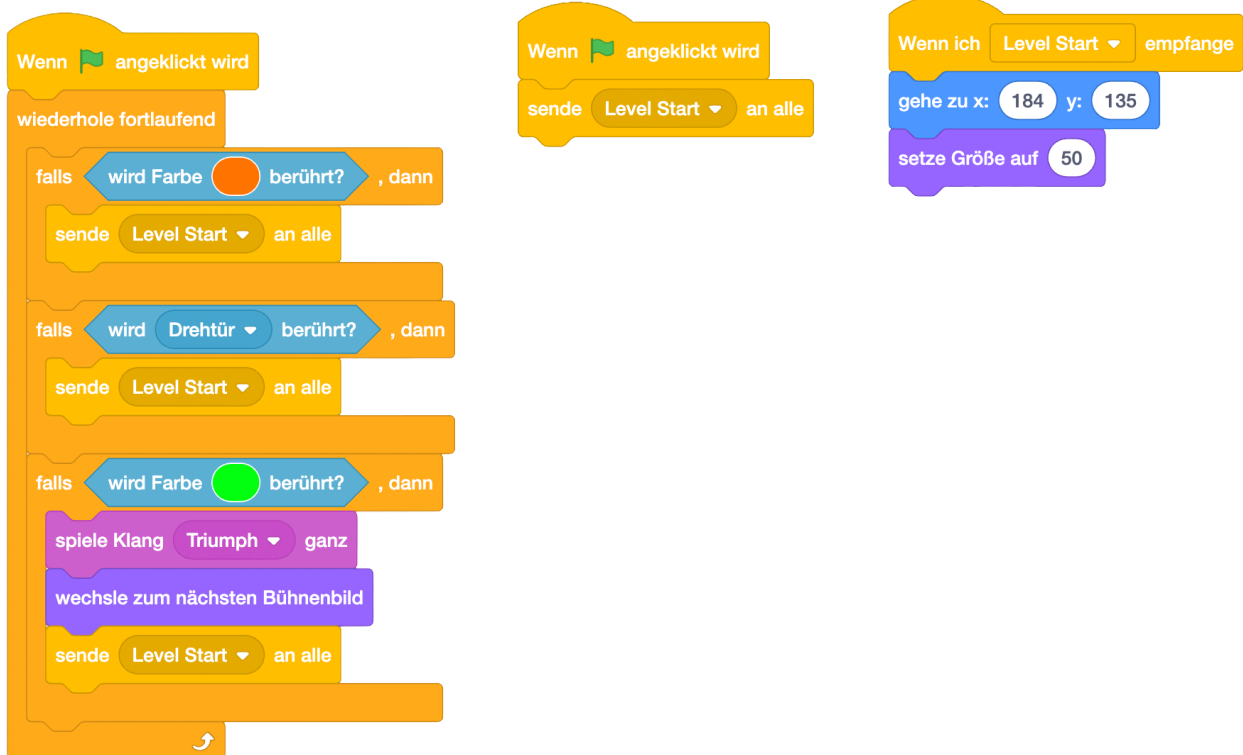
```

Wenn [ ] angeklickt wird
  wiederhole fortlaufend
    falls wird Farbe [ ] berührt? , dann
      spiele Klang Triumph ganz
      wechsle zum nächsten Bühnenbild
      sende Level Start an alle
  
```

Dieser Code ist einfacher lesbar, da an jeder Stelle, wo das Level gestartet wird, nur ein einziger Block (sende "Level Start" an alle) benötigt wird. Die Details, was genau beim Level-Start zu tun ist, werden nur an einer Stelle und nicht immer wieder erklärt.

Wenn die Position für den Level-Start geändert werden soll, dann braucht das jetzt nur noch an einer Stelle und nicht überall verstreut im Code an vielen Stellen geändert zu werden.

3. Schleifen zusammenfassen



Der alte Code hatte drei Aufgaben, die in separaten Schleifen immer wieder ausgeführt wurden:

- Überprüfung, ob die Höhlenwand (Farbe) berührt wurde
- Überprüfung ob die Drehtür berührt wurde
- Überprüfung, ob das Ziel (Farbe) berührt wurde

Im neuen Code machen wir das in einer einzigen Schleife. Die Reihenfolge der drei "falls... dann..."-Blöcke spielt keine Rolle.