

Lösungen - Der Teleporter

2. Teleporter animieren

```

Wenn  angeklickt wird
  wiederhole fortlaufend
    drehe dich um 10 Grad
    ändere Effekt Farbe um 1
  
```

4. Welche Figur muss handeln?

Wenn Fledi den Teleporter-Start berührt, muss sie zur Position des Teleporter-Ziels bewegt werden - also sind diese drei Figuren beteiligt. Da die Position von Fledi verändert werden muss, muss das Skript in der Figur Fledi das Skript für diese Logik enthalten.

5. Teleport-Logik bauen

```

Wenn  angeklickt wird
  sende Level Start an alle
  wiederhole fortlaufend
    falls wird Farbe  berührt?, dann
      sende Level Start an alle
    falls wird Farbe  berührt?, dann
      spiele Klang Triumph ganz
      wechsle zum nächsten Bühnenbild
      sende Level Start an alle
    falls wird Drehtür berührt?, dann
      sende Level Start an alle
    falls wird Teleporter Start berührt?, dann
      gehe zu Teleporter Ziel
  
```

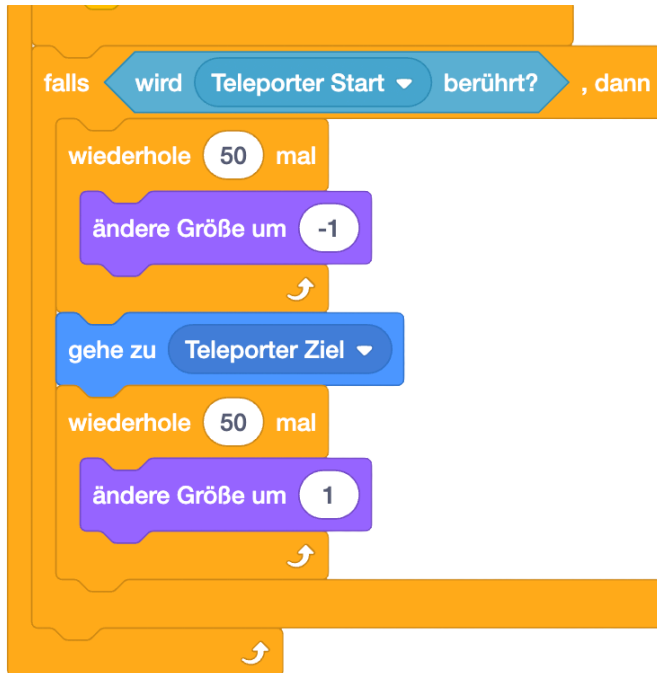
neu hinzugefügt

Wir ergänzen die Logik von der Figur Fledi, in der wir überprüfen, ob Fledi irgendwas berührt. Bisher haben wir hier die Berührung der Höhlenwand, des Ziels und der Drehtür getestet. Jetzt testen wir auch, ob der Teleporter-Start berührt wird. Wenn ja, geht Fledi zum Teleporter-Ziel.

Die Reihenfolge der "falls... dann..."-Blöcke spielt keine Rolle.

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

6. Teleportieren animieren



7. Teleporter nur im richtigen Level anzeigen

In diesem Beispiel gehen wir davon aus, dass die Figur nur im Level 4 gezeigt werden soll. So eine Logik brauchen wir sowohl im Teleporter-Start als auch im Teleporter-Ziel.

