



Beschreibung

Damit wir auch weiter entfernte Plattformen erreichen können und um etwas die Dynamik und Möglichkeiten unseres Spiels zu erweitern verleihen wir unserem Charakter die Fähigkeit mehrfach in der Luft zu springen. Bei einem zweiten Sprung in der Luft, sprechen wir vom Double Jump.



Ziele

Löse die folgenden Aufgaben:

- Füge dem PC eine Instanzvariable **isJumpReady** hinzu. Sie soll vom Typ **Boolean** sein und mit `False` initialisiert werden.
- Füge dem PC eine Instanzvariable **jumpCount** hinzu. Sie soll vom Typ **Number** sein und mit **0** initialisiert werden. Die Variable soll die Sprünge in der Luft zählen. Ihr könnt die Anzahl später nach Belieben erhöhen.
- Implementiere den Double jump. Denke daran, das folgende Bedingungen erfüllt sein sollten:
 - Ein Double Jump ist nur dann möglich, wenn zuvor vom Boden abgesprungen wurde und sich der PC noch in der Luft befindet.
 - **isJumpReady** soll beim Loslassen der Sprungtaste in der Luft auf `true` gesetzt werden.
 - Wenn ohne Bodenkontakt nochmal gesprungen werden soll, muss dies beim **Playerhavior** hier aktiviert werden mit `Playerbehavior.setCanJump()`.
 - Die Anzahl der Sprünge in der Luft muss beschränkt werden. Das heißt bei einem Double Jump darf **jumpCount** nicht größer als 1 sein.
 - Das Berühren des Bodens setzt **isJumpReady** und **jumpCount** wieder zurück