



Beschreibung

Bisher hat sich unsere ganze Entwicklung in einem Skript abgespielt. Für komplexere Spiele wird es hilfreich sein, weitere Skripte zu erstellen und einzubinden auch um das Spiel Wartbar und erweiterbar zu halten. Den Zugriff auf diese Skripte stellen wir über Objekte her.

in diesem Tutorial werden wir die UI in ein separates Skript auslagern.



Ziele

Löse die folgenden Aufgaben:

- Erstelle ein neues Sprite Objekt mit dem Namen **uiController** und ziehe ihn in die Szene
- Erstelle ein neues Eventsheet bei den **External Events** und nenne es **uiController** und binde es in Deine Hauptszene ein, in der Dein Spiel läuft.
- Öffne das neue Eventsheet **uiController** und erstelle einen neuen JavaScript Block.
- Damit das neue Skript auch vom alte gefunden wird, muss es dort noch verlinkt bzw. inkludiert werden. Gehe zu Deinem bisherigen Skript und verlinke den **uiController** mit diesem. Achte darauf, dass der **Include events from** Block ganz oben vor Deinem Code liegt.
- Verschiebe die Funktion **isClicked** sowie den Code zur Abfrage der Buttons in dem **isClicked** verwendet wird in das **uiController** Skript.
- Verschiebe die Variablen **btn_start** und **btn_quit** ebenfalls in den **uiController**.
- Erweitere den **uiController** um eine public Methode **isClicked** und ersetze damit die kopierte **isClicked** Funktion.
Die Methode muss einmalig bei Spielstart (`isFirstFrame()`) deklariert werden.
- Ändere alle Aufrufe von `isClicked()` zu `uiController.isClicked()` um die neue Funktion zu verwenden.



Optional

- Erweitere den ***uiController*** um zwei weitere Methoden
 - ***showRestartMenu***
 - ***hideRestartMenu***
- Ersetze mit den neuen Methoden die bisherigen Ausdrücke zum Ein- und Ausblenden des Layer ***MenuStart***.