



Beschreibung

Events geben euren Spiele Objekten Leben und sorgen dafür, dass diese auf Input und auf andere Objekte reagieren und interagieren.

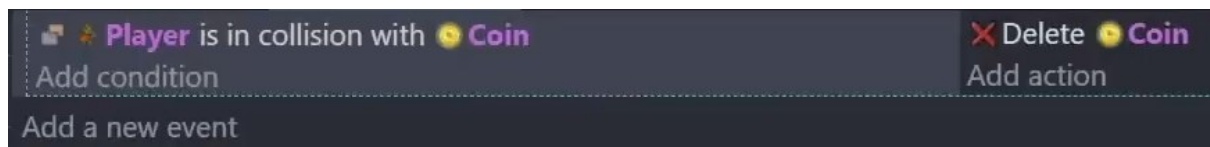
Events basieren auf Bedingungen, die auch Conditions genannt werden.

Wenn eine Bedingung zutrifft, also "true" ist, dann wird eine Action ausgeführt.

Deswegen kann man sie wie logische Bausteine betrachten.

Um ein Event einzubauen gehen wir ins Event Panel und klicken auf "Add new Event".

In unserem Beispiel soll die Münze gelöscht werden, mit dem die Spielfigur kollidiert.



- Unsere Condition ist in diesem Fall: "When Player is in collision with Coin"
- Dann folgt die Action: "Delete Coin"

Mit dieser Logik könnt ihr alle möglichen Events in das Spiel einbauen, zum Beispiel für das wechseln von Animationen.



Ziele

In dieser Einheit habt ihr die grundlegenden Events kennengelernt und solltet wisst wo sich das Event Panel befindet.

Events die ihr für die nächste Einheit eingebaut haben solltet:

- die Münze wird eingesammelt, wenn der Spieler sie berührt
- Der Spieler hat eine Laufanimation die in die Richtung flippt in die er läuft
- Der Spieler bleibt stehen wenn er nicht läuft



Aufgabe

Erstellt ein Event bei dem euer PlayerObject eine Münze einsammelt, ein Event bei dem die Laufanimation eures Frosches stehen bleibt und Events bei dem sich die Laufrichtung ändern, in welche sich die Spielfigur bewegt.

