



Beschreibung

Damit wir unser Level auch gewinnen und somit abschließen können, müssen wir noch eine **Winning Condition** einbauen.

Dafür bauen wir zunächst einen **Winning Screen**, der erscheint, wenn das Level erfolgreich abgeschlossen wurde.

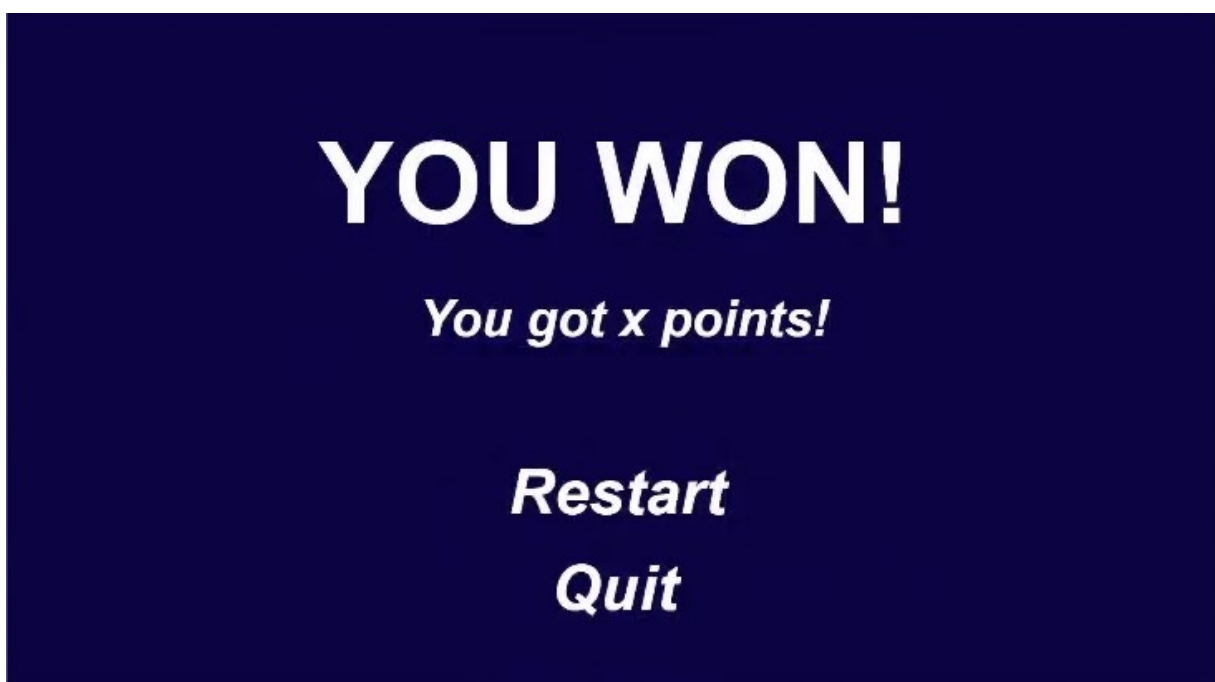
Damit wir zeigen können, dass das Spiel gewonnen wurde, müssen wir erstmal einen extra **Win Screen** bauen. Dafür erstellen wir zunächst einen neuen Layer, den wir „**WinScreen**“ nennen.

Als Nächstes brauchen wir für unseren **Win-Screen** einen Hintergrund. Ihr könnt euren eigenen Hintergrund dafür erstellen oder einen fertigen dafür verwenden.

In unserem Beispiel erstellen wir uns schnell einen einfarbigen Hintergrund als Tiled Sprite und verwenden hierfür den Piskel Editor.

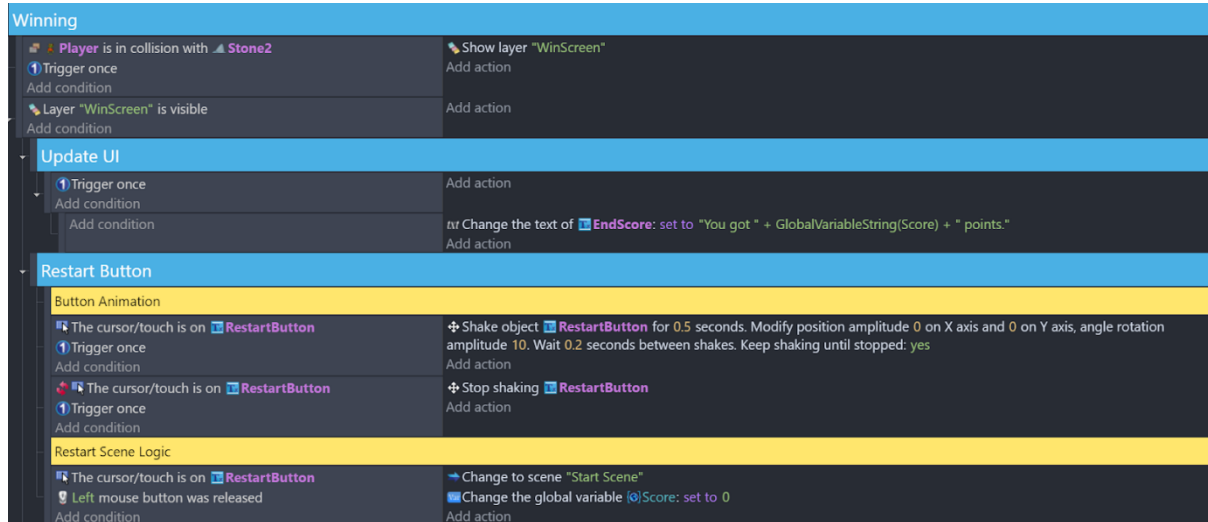
Anschließend fügen wir noch weitere Text-Elemente und Buttons, nämlich einen **RestartButton**, um das Spiel neu zu starten und einen **QuitButton**, um das Spiel zu beenden, hinzu.

Euer Winning Screen kann dann am Ende ungefähr so aussehen:





Als Nächstes bauen wir die Logik des Winning Screens. Dafür gehen wir wieder ins Eventsheet und legen fest, ab wann der Spieler gewinnt.



Danach legen wir ein paar Events für unser UI an, das angezeigt wird, sobald man das Spiel gewinnt.

Damit die Buttons noch dynamischer aussehen, fügen wir noch eine weitere Extension hinzu, und zwar die „**Shake Object Extension**“. Diese weisen wir unserem Restart Button und auch dem Quit Button hinzu, damit sich diese Bewegen sobald der Mauszeiger diese berührt.

Stellt sicher, dass Ihr die „**Shake Extension**“ sowohl dem **Restart Button** als auch den **Quit Button** als Behaviour hinzugefügt habt, ansonsten findet ihr die Option unter „**Add Action**“ nicht.

HINWEIS:

*Manchmal kann es vorkommen, dass nach dem Installieren von Extension nicht sofort in der Liste angezeigt wird. Ihr müsst dann erneut auf „**Add a new behavior to the object**“ wo es dann direkt in der Liste unter dem ersten Tab „**Installed behaviors**“ zu finden sein sollte. Nachdem es da angeklickt wird, sollte es funktionieren. Nach dem Kopieren des ersten Buttons, und nachdem man alles von **RestartButton** auf **QuitButton** geändert hat, kann es sein, dass das Shake Behavior wieder aus „**Installed behaviors**“ hinzugefügt werden muss.*

Im nächsten Kapitel lernen wir dann, wie man einen Loosing Screen hinzufügt, sobald man alle Leben verliert und das Spiel verliert.



Ziele

In dieser Einheit solltet ihr gelernt haben wie man einen Winning und Loosing Screen mit Buttons baut und wie man eine Winning und Loosing Condition hinzufügt.



Aufgabe

Fügt eurem Level einen Win-Screen mit einem Restart und einem Quit Button sowie einem End Score hinzu, sobald man das Ende des Levels erfolgreich erreicht hat.

Fügt eurem Level anschließend einen Loose-Screen und Loosing Condition basierend auf dem WinScreen hinzu, der erscheint sobald man alle Leben in dem Level verloren hat.