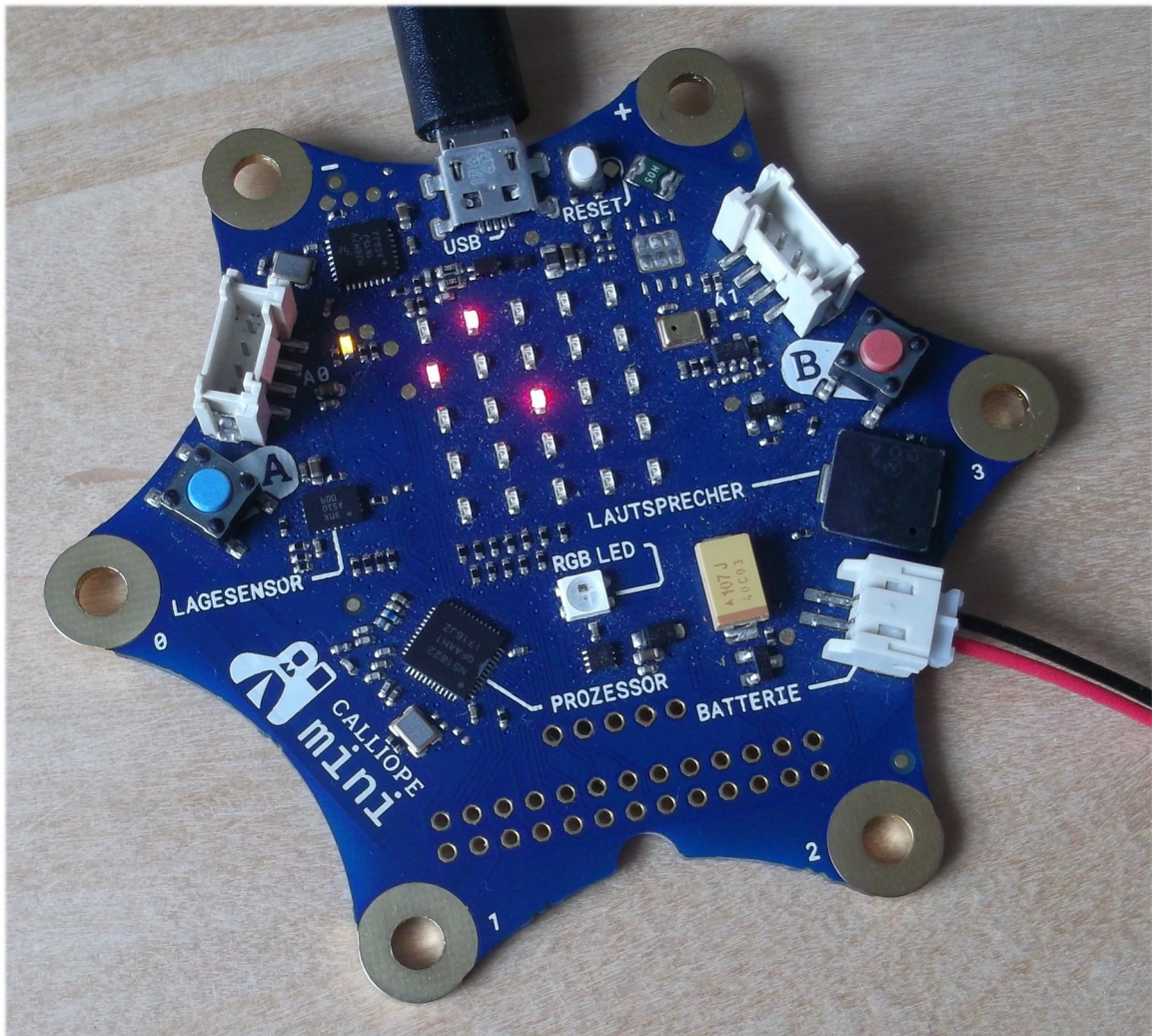


Fangmich!

MakeCode

Variable: warten, zeit, x, y, matter, antimatter



beim Start

setze warten ▾ auf 5000

setze zeitz ▾ auf Laufzeit (ms)

setze antimatter ▾ auf erzeuge Sprite an Position x: 2 y: 2

Aufruf setzen

setze matter ▾ auf erzeuge Sprite an Position x: x ▾ y: y ▾

dauerhaft

wenn Laufzeit (ms) - ▾ zeitz ▾ \geq ▾ warten ▾ dann

setze zeitz ▾ auf Laufzeit (ms)

Aufruf setzen

matter ▾ setze x ▾ auf x ▾

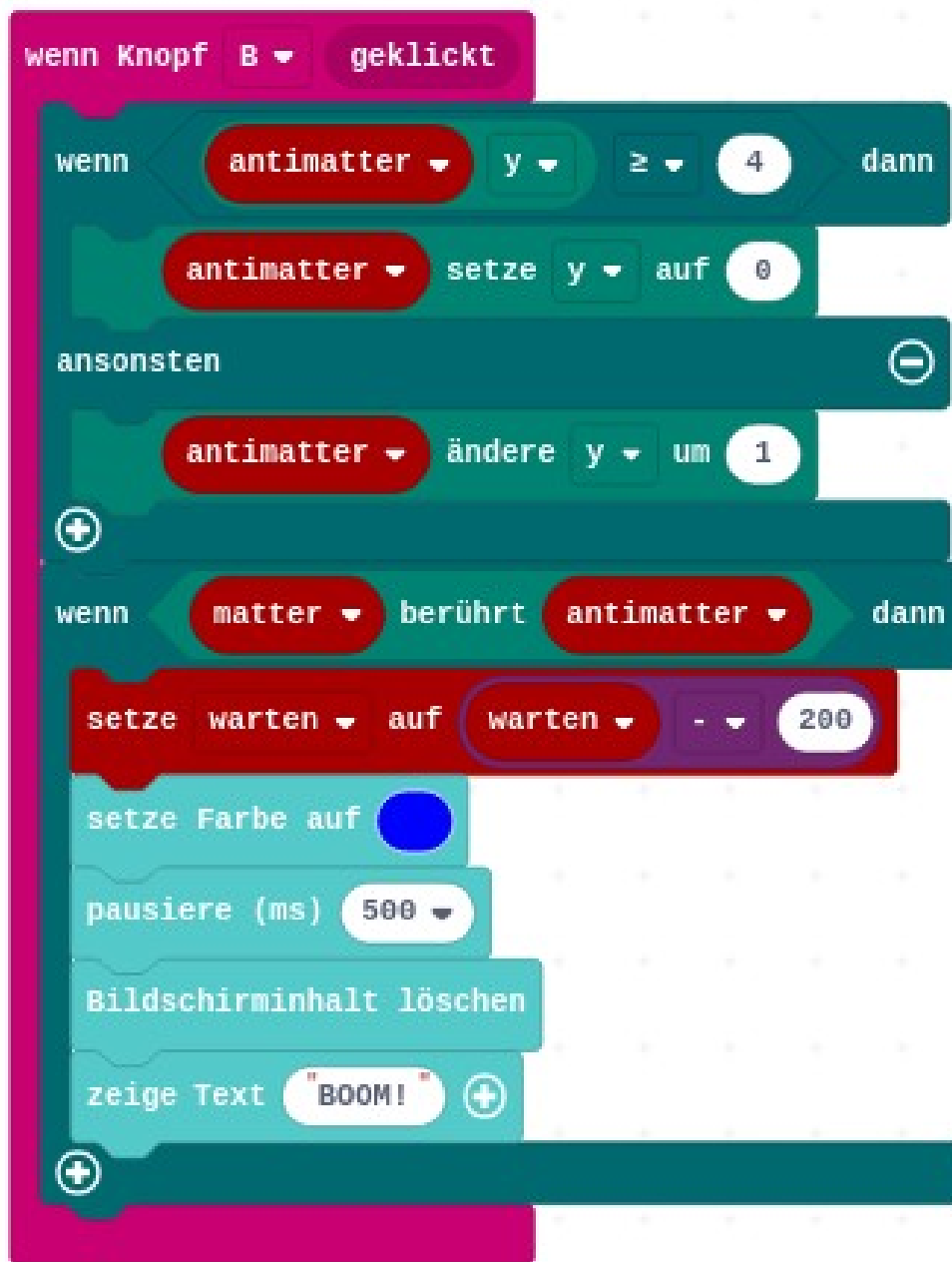
matter ▾ setze y ▾ auf y ▾

eingebaute RGB-LEDs ausschalten



```
Funktion setzen
  setze y auf wähle eine zufällige Zahl von 0 bis 4
  setze x auf wähle eine zufällige Zahl von 0 bis 4
  wenn x = 2 und y = 2 dann
    setze y auf 3
```

```
wenn Knopf A geklickt
  wenn antimatter x  $\geq$  4 dann
    antimatter setze x auf 0
  ansonsten
    antimatter ändere x um 1
  wenn matter berührt antimatter dann
    setze warten auf warten - 200
    setze Farbe auf ●
    pausiere (ms) 500
    Bildschirminhalt löschen
    zeige Text "BOOM!"
```



JavaScript:

```
function setzen () {
  y = randint(0, 4)
  x = randint(0, 4)
  if (x == 2 && y == 2) {
    y = 3
  }
}
input.onButtonEvent(Button.A, input.buttonEventClick(), function () {
  if (antimatter.get(LedSpriteProperty.X) >= 4) {
```

```

    antimatter.set(LedSpriteProperty.X, 0)
  } else {
    antimatter.change(LedSpriteProperty.X, 1)
  }
  if (matter.isTouching(antimatter)) {
    warten = warten - 200
    basic.setLedColor(0x0000ff)
    basic.pause(500)
    basic.clearScreen()
    basic.showString("BOOM!")
  }
})
input.onButtonEvent(Button.B, input.buttonEventClick(), function () {
  if (antimatter.get(LedSpriteProperty.Y) >= 4) {
    antimatter.set(LedSpriteProperty.Y, 0)
  } else {
    antimatter.change(LedSpriteProperty.Y, 1)
  }
  if (matter.isTouching(antimatter)) {
    warten = warten - 200
    basic.setLedColor(0x0000ff)
    basic.pause(500)
    basic.clearScreen()
    basic.showString("BOOM!")
  }
})
let y = 0
let x = 0
let matter: game.LedSprite = null
let antimatter: game.LedSprite = null
let warten = 0
warten = 5000
let zeitz = input.runningTime()
antimatter = game.createSprite(2, 2)
setzen()
matter = game.createSprite(x, y)
basic.forever(function () {
  if (input.runningTime() - zeitz >= warten) {
    zeitz = input.runningTime()
    setzen()
    matter.set(LedSpriteProperty.X, x)
    matter.set(LedSpriteProperty.Y, y)
    basic.turnRgbLedOff()
  }
})
loops.everyInterval(5000, function () {
})

```

Was geht noch

Überlege vor dem Umblättern: Was könnte noch erweitert werden?

Erweiterungen:

Tonausgabe beim bewegen und beim Fangen.

Punktstand anzeige.

Steuerung über Schalter, die an die PIN's angeschlossen sind.

Jetzt wird es nach jedem Fangen schneller. Es könnte aber auch nach Zeit jede minute schneller werden.

???