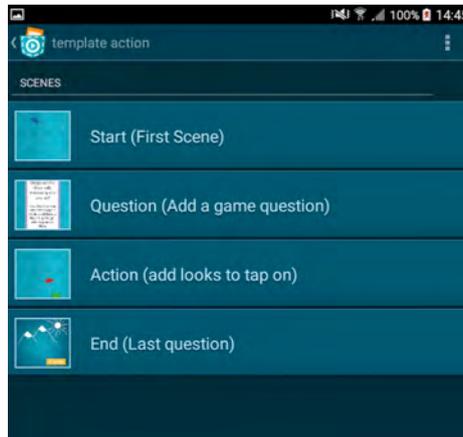


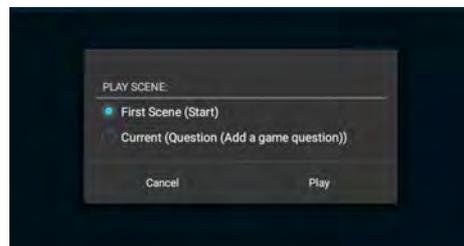
# Template Action

The Action template contains 4 scenes:

- Start (First Scene)
- Question (Add a game question)
- Action (add looks to tap on)
- End (Last Scene)

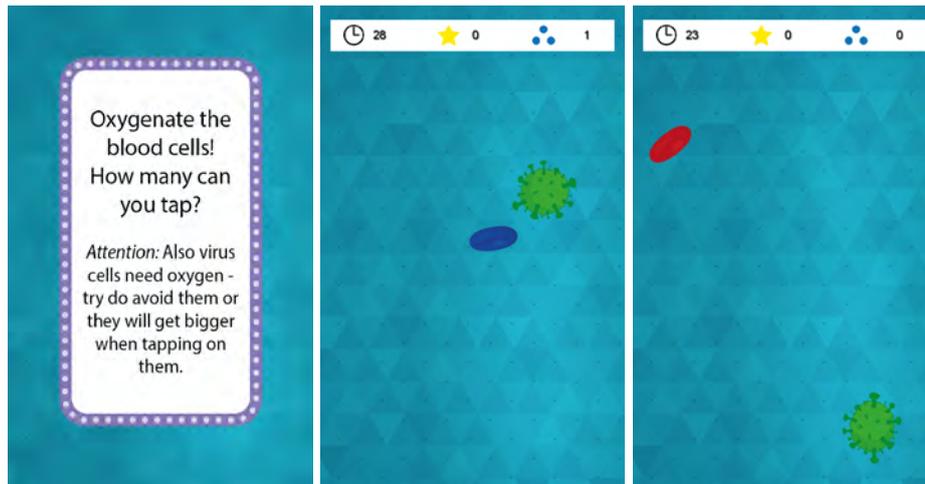


Jede dieser Szenen ist ein in sich abgeschlossenes Programm und kann separat mit dem Play Button gestartet werden.



## Game-Play:

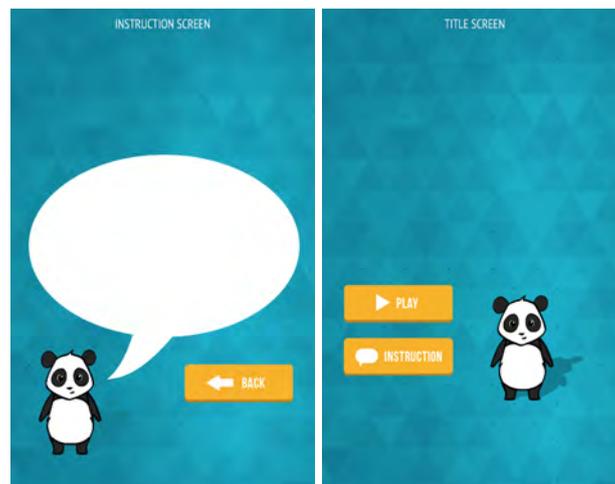
Die Frage am Anfang des Spieles beschreibt welche Objekte und warum angetippt und nicht angetippt werden dürfen. Während des Spieles werden dir verschiedene „Head-Up-Display“ HUD-Elemente angezeigt wie ein Timer, ein Highscore und der aktuelle Score (Beschreibung von Dom einfügen?). Der Timer gibt dabei an wie lange du Zeit hast. Dieser ist mit 30 Sekunden gestellt. Der Highscore-Wert wird mit jedem Neustart gespeichert (Restart-Button am Ende) und man kann versuchen, beim nächsten mal besser zu sein. Im Spiel geht es darum den roten Blutkörperchen Sauerstoff zuzuführen (über Antippen). Vermeiden sollte man die Viruszelle, da diese durch Sauerstoff zu wachsen beginnt. Mit jedem angetippten Blutkörperchen erhöhen sich die Punkte um 1 und mit jeder angetippten Viruszelle verringern sie sich um 1.



### Szene Start

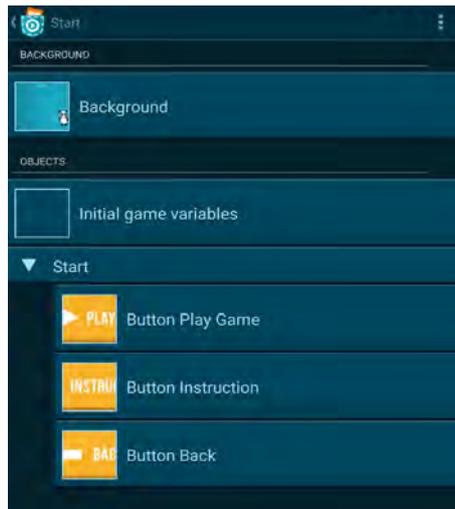
Diese Szene beinhaltet die Einleitung des Action Games.

### Game-Play:



Die Szene enthält folgende Objekte:

- Background
- Initial game variables
- Gruppe Start
  - Button Play Game
  - Button Instruction
  - Button Back

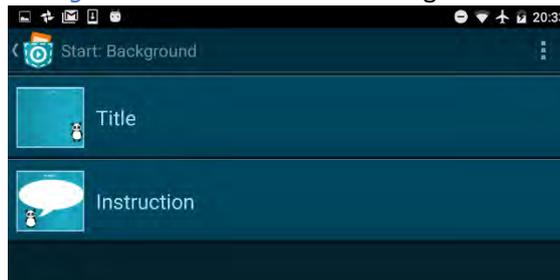


Objekt *Background* hat zwei Aussehen *title* und *instruction* welche geändert werden können.

### ToDo -1:

Bearbeiten/Ersetzen der Hintergründe im Objekt *Background*

1. Öffne das Objekt *Background* und wechsele in Hintergründe



2. Hintergrund *title*: Gib deinem Quiz einen Namen/Titel.  
Du hast 2 Möglichkeiten:
  - a. Füge den Namen über Pocket Paint hinzu
  - b. Lösche das Bild und füge dein eigenes Titelbild hinzu
3. Hintergrund *instruction*: Ergänze eine Anleitung:
  - a. Füge einen Anleitungstext in Pocket Paint hinzu
  - b. Lösche das Bild und füge deinen eigenes Bild mit Anleitung hinzu

Objekt *Initial game variables* zum initialisieren der Variablen wie die Variable *score* oder Variable *hi-score* für den Highscore.

In der Gruppe *Start* sind 3 Objekte (Buttons) zu finden:

- Objekt *Button Play Game*: Zum Starten des Spieles – Startet Szene 2 *Question*
- Objekt *Button Instruction*: Leitet zum Erklärungsbildschirm weiter
- Objekt *Button Back*: Um vom Erklärungsbildschirm wieder zum Titelbildschirm zu gelangen

### Szene Question

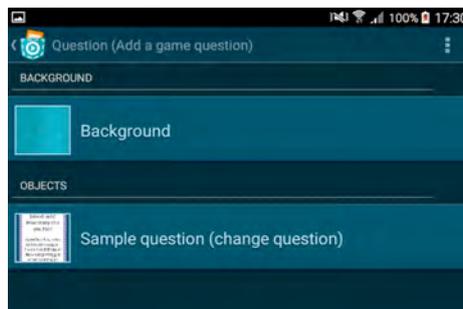
Diese Szene enthält die Frage zum Spiel. Überlege dir dazu welche Elemente du im Spiel antippen darfst und welche nicht.

### Game Play:

Am Anfang des Spieles wird eine Frage definiert, welche zum Lerninhalt passt. Möchtest du dieses Ziel nur in der Instruction erklären, so lösche diese Szene einfach aus deinem Spiel.

Diese Szene hat folgende Objekte:

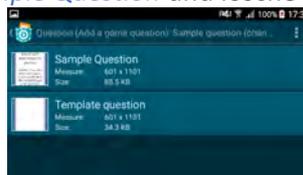
- Background
- Sample Question



### ToDo - 3:

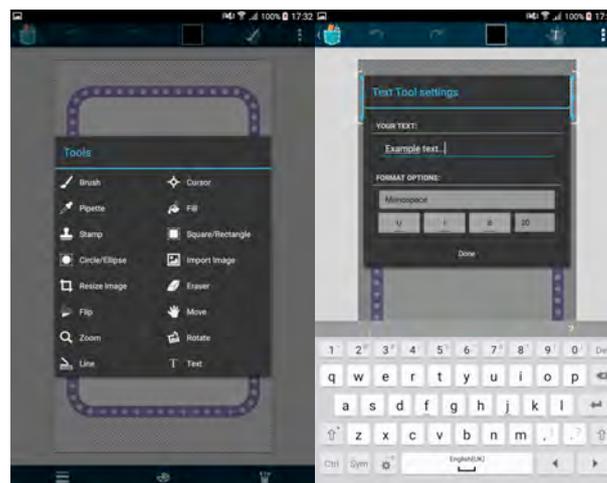
Ändere die Frage

1. Wechsle dafür in Objekt *Sample Question* und lösche das erste Aussehen *Sample Question*



2. Bearbeite das Aussehen *Template question* in Pocket Paint mit dem Text Tool

Pocket Paint



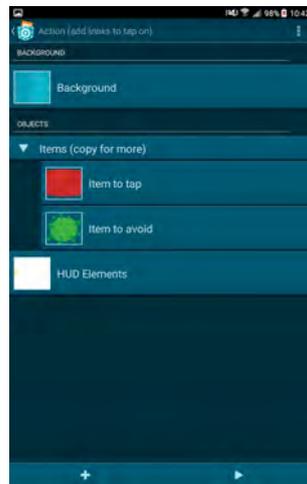
### Szene Action

Diese Szene enthält das Action Spiel zum Thema Biologie. Füge hier deine Objekte hinzu.

Diese Szene enthält die folgenden Objekte:

- Background
- Gruppe: Items

- Item to tap
- Item to avoid
- HUD Elements



Gruppe *Items* beinhaltet ein Objekt *Item to tap* welches man antippen soll und ein Objekt *Item to avoid* welches man nicht antippen soll. In beiden Objekten befindet sich je eine lokale Variable *tapped correct* oder *tapped wrong*. Lokal bedeutet, dass diese nur im jeweiligen Objekt verwendet werden kann. Somit können diese Objekte ohne Probleme beliebig oft kopiert werden. Solange die Objekte nicht angetippt werden (Variable *tapped correct/wrong* ist false) bewegen die Objekte sich „schlängelnd“ über den Screen und prallen vom Rand ab. Sobald ein Objekt angetippt wurde (*Variable tapped correct/wrong* ist true) wird Feedback gegeben (Aussehen *blood cell oxidised* oder Viruszelle wird größer bzw. Aufnahme *WaterDrop/beep*) und die Variable *score* wird um 1 erhöht oder verringert. Nach dem Antippen verschwindet das Objekt und taucht an einer Zufallsposition wieder auf.

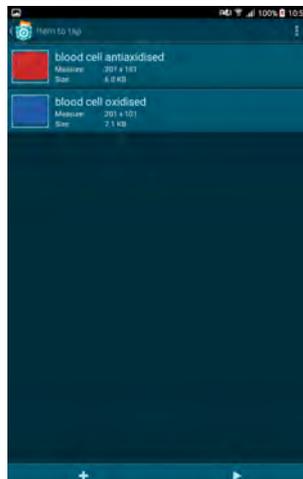
Im Objekt *HUD-Elements* wird die Variable *timer* mit 30 Sekunden festgelegt und auch die restlichen HUD Elemente platziert und angezeigt. Erreicht die Variable *timer* den Wert 0 so wird die Scene *End* gestartet.

Bearbeite die Szene *Action*

#### ToDo - 4:

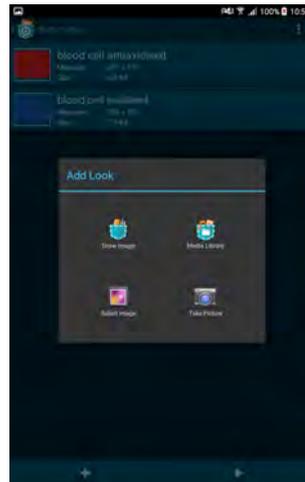
Füge deine Aussehen hinzu welche Angetippt werden dürfen

1. Öffne Objekt *Item to tap* und wechsele zu Aussehen.



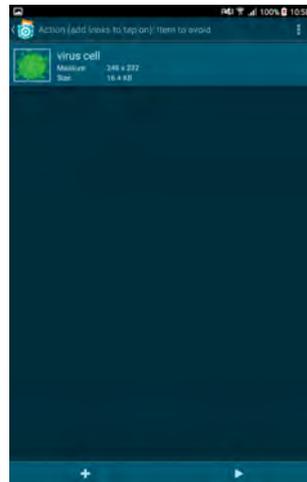
2. Lösche beide Aussehen und erstelle stattdessen zwei neue Aussehen. Das erste repräsentiert den Status nicht angetippt und das zweite angetippt.

3. Du kannst dafür ein neues Aussehen über verschiedene Arten einfügen: Pocket Paint (Draw image), Media Library, Device oder ein Kamerabild



Füge deine Aussehen hinzu welche nicht Angetippt werden dürfen

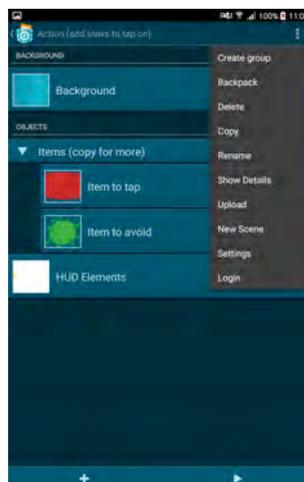
1. Öffne Objekt *Item to avoid* und wechsele zu Aussehen.

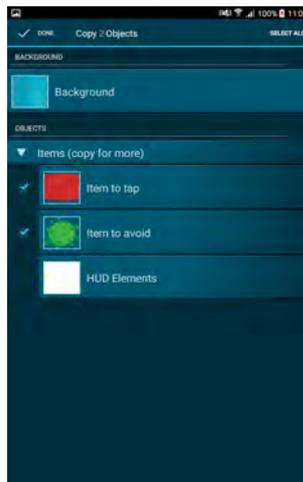


2. Lösche das Aussehen und erstelle stattdessen ein neues Aussehen mit dem + Button. Dieses wird beim Antippen die Größe ändern. Du kannst dies natürlich im Code ändern und auch hier das Aussehen verändern.

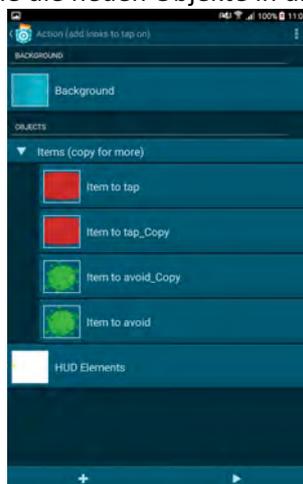
Kopiere die Objekte *Item to tap* und *Item to avoid*

1. Damit das Spiel schwieriger wird, kopiere beide Aussehen über das Menü (drei Punkte) kopieren

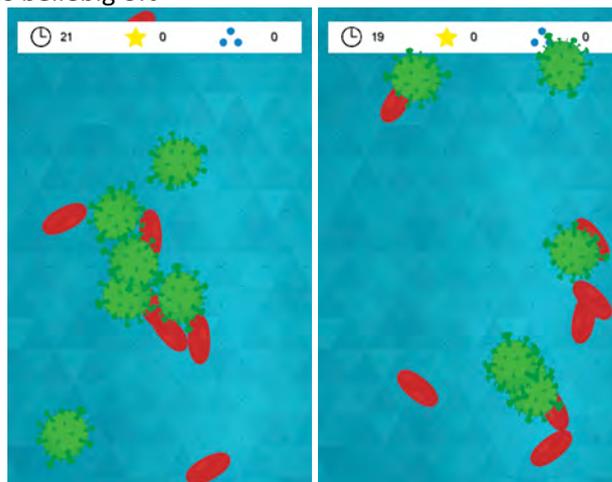




- Bestätige mit Fertig und ziehe die neuen Objekte in die Gruppe Items



- Wiederhole dies beliebig oft



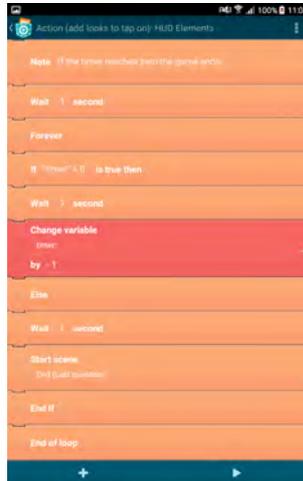
**ToDo-5:**

Du kannst im Objekt *HUD Elements* die Variable *timer* nach belieben ändern, um das Spiel kürzer oder länger zu gestalten.

### ToDo-6:

Du kannst auch mehrere solcher Mini-Action Games hintereinander einfüge.

1. Kopiere dazu die Szene *Action*
2. Wechsle in die ersten Szene *Action* in das Objekt *HUD Elements*
3. Ändere nach Ablauf des timers die zu startende Szene auf deine neue erstellte Szene um.

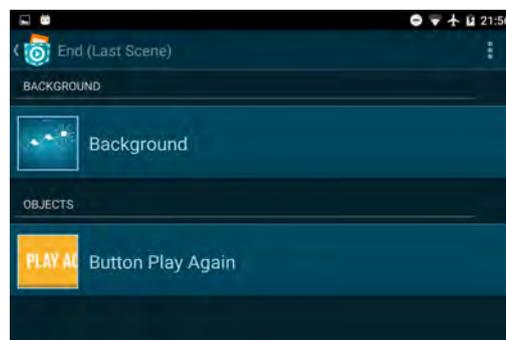


4. Achtung: Du solltest für deine weitere Szene eine neue Score Variable erstellen welche du am Screen anzeigt zB Variable *score 2*, damit dein erster Score nicht überschrieben wird. Für den Highscore werden beide *score* Variablen dann zusammengezählt.

### Szene Ende

Diese Szene enthält folgende Objekte:

- Background
- Button Play Again



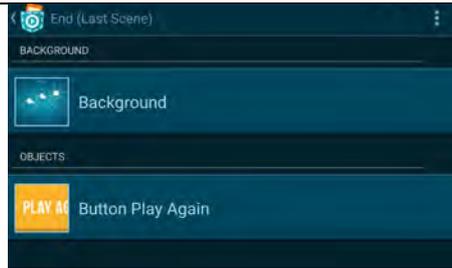
Objekt *Button Play again* startet wieder die zweite Szene sprich Action. Außerdem wird überprüft, ob die Variable *score* größer ist als die Variable *hi-score* und gegebenenfalls neu gesetzt. Danach wird die Variable *score* wieder auf 0 gesetzt.

Ändere die Szene *Ende*

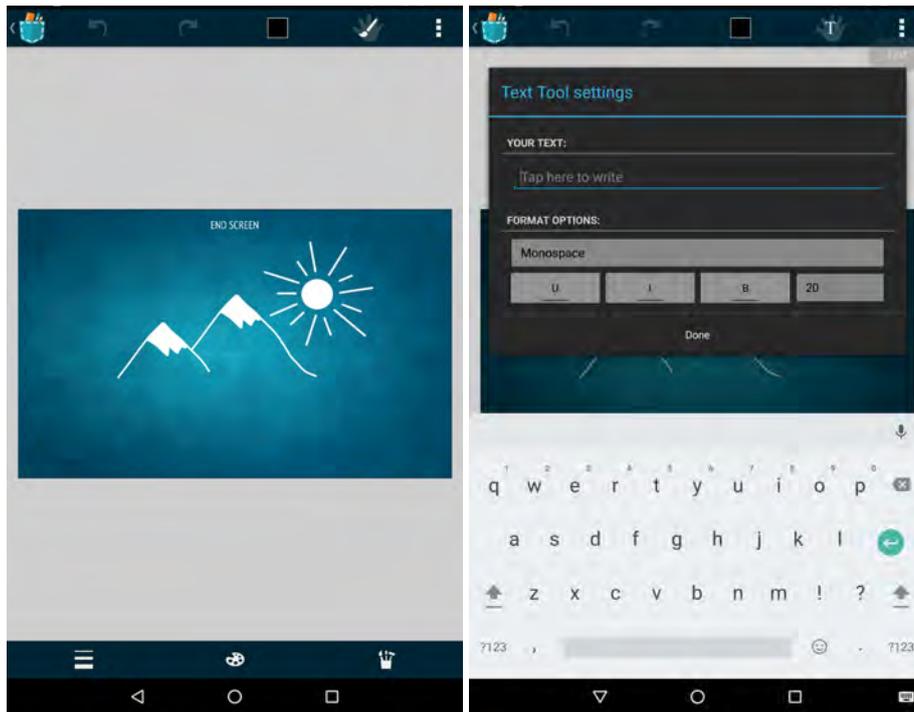
### ToDo - 8:

Ändere den Ende-Bildschirm

1. Öffne das Objekt *Background* und gehe zu den Aussehen.
2. Ändere hier das Aussehen *Background* mit Hilfe von Pocket Paint. Unter Verwendung des Textwerkzeugs kannst du einen eigenen Text hinzufügen.

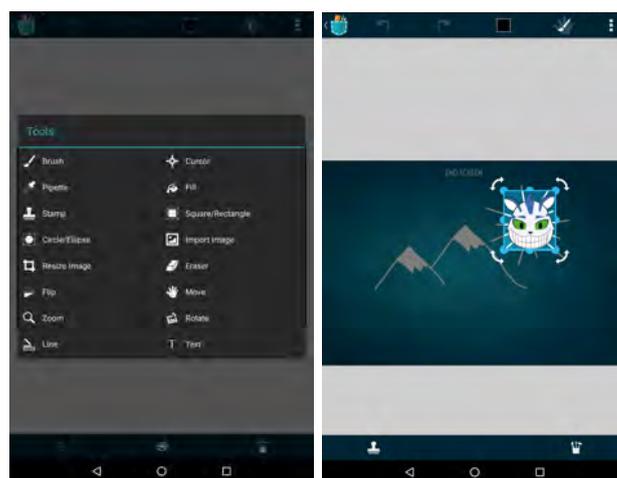


Pocket Paint:



Zusätzlich kannst du auch das Bild austauschen:

1. Dazu verwendest du die Funktion Import image – Bild importieren



### ToDo - 9:

Zeige deinen Score und Highscore an

1. Wenn du willst kannst du mit dem Data-Brick Show Variable beide Variablen zum

Abschluss nochmals anzeigen:



2. Über Pocket Paint kannst du auch noch Labels hinzufügen