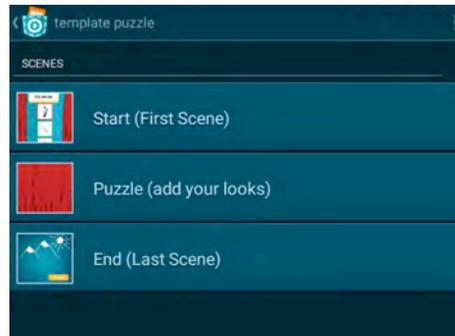


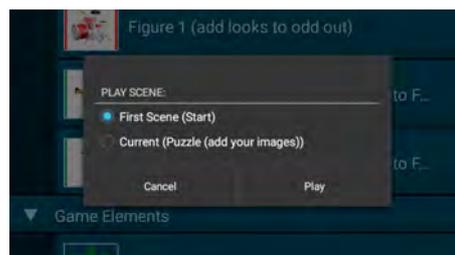
# Template Puzzle

Das Quiz Template besteht aus 3 Szenen:

- Start (Erste Szene)
- Puzzle (Füge deine Aussehen hinzu)
- Ende (Letzte Szene)

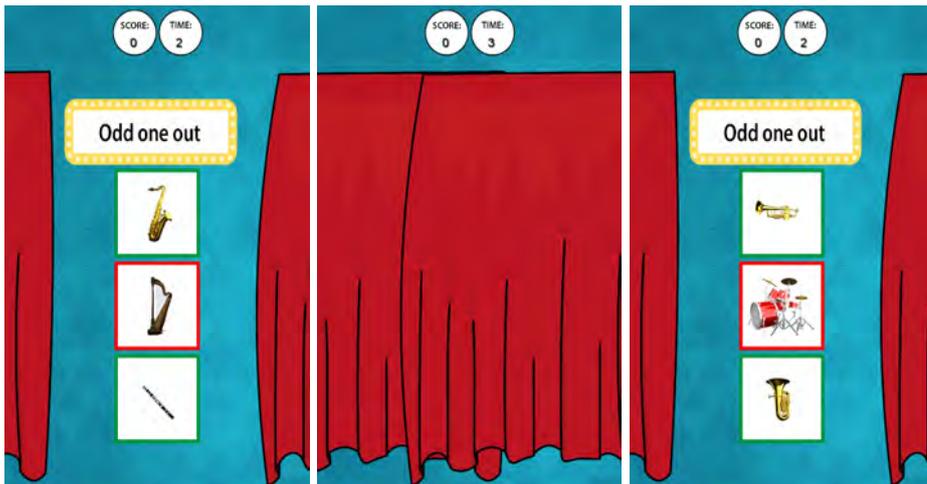


Jede dieser Szenen ist ein in sich abgeschlossenes Programm und kann separat mit dem Play Button gestartet werden.



## Game-Play:

Am Anfang des Spieles siehst du einen roten Vorhang (Bild 1). Tippe auf den Vorhang um das Spiel zu starten. Dieses Beispiel zeigt zwei Musikinstrumente welche der gleichen Instrumentengruppe angehören und eines das nicht dazugehört (Bild 2). Die zwei zusammengehörigen Instrumente sind zum besseren Verständnis je mit einem grünen Rahmen versehen und jenes welches ausgegrenzt (angetippt) gehört mit einem roten Rahmen. Der Timer zeigt dir, dass du drei Sekunden Zeit hast um dich zu entscheiden. Wählst du das falsche Bild oder wartest du länger als drei Sekunden schließt sich der Vorhang wieder und ein Punkt wird abgezogen. Die drei Bilder werden solange angezeigt bis du das richtige gewählt hast. Mit dem richtigen Bild bekommst du einen Punkt und wirst zu den nächsten Bildern weitergeleitet (Bild 3). Die Anordnung der Bilder ändert sich mit jedem Spiel.



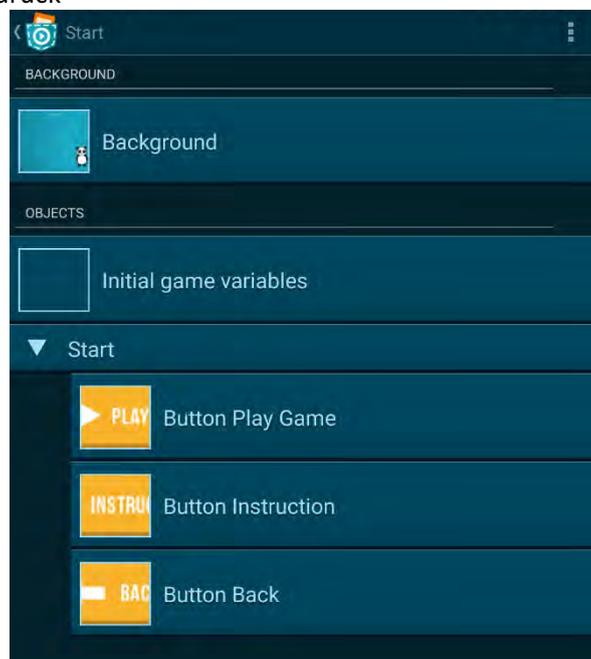
### Szene Start (First Scene)

Diese Szene beinhaltet die Einleitung des Puzzles.

#### Szene: Start

Die Szene enthält folgende Objekte:

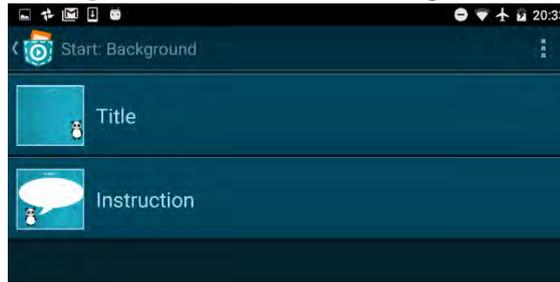
- Hintergrund
- Initialisieren der Variablen
- Gruppe Start
  - Button Spiel starten
  - Button Anleitung
  - Button Zurück



#### ToDo -1:

Bearbeiten/Ersetzen der Hintergründe im Objekt [Hintergrund](#)

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



2. Hintergrund *Titel*: 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 *Anleitung*: Ergänze eine Anleitung:
  - a. Füge einen Anleitungstext in Pocket Paint hinzu
  - b. Lösche das Bild und füge deinen eigenen Bild mit Anleitung hinzu

#### OBJEKT: Initial game variables

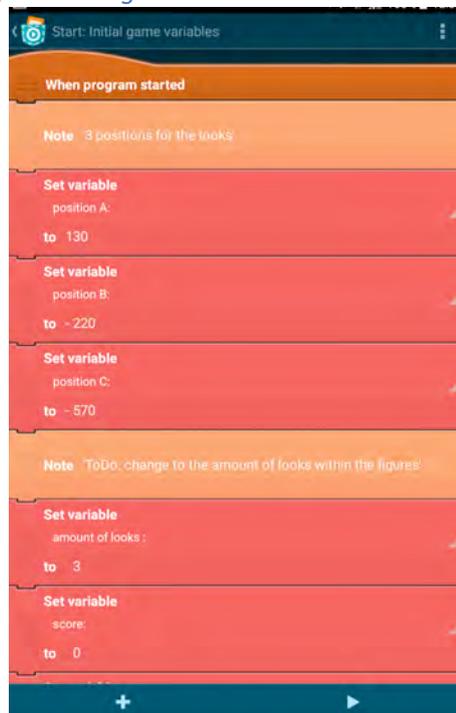
Das Objekt *initial game variables* dient dazu, um Variablen wie die Position der Figuren (*position A*, *position B* und *position C*), *amount of looks*, Variable *score*, *timer* und *look number* zu initialisieren.

#### OBJEKT: Initial game variables

##### ToDo - 2:

Ändern der Variable *amount of looks*

1. Öffne das Objekt *initial game variables* und wechsele in Skripte

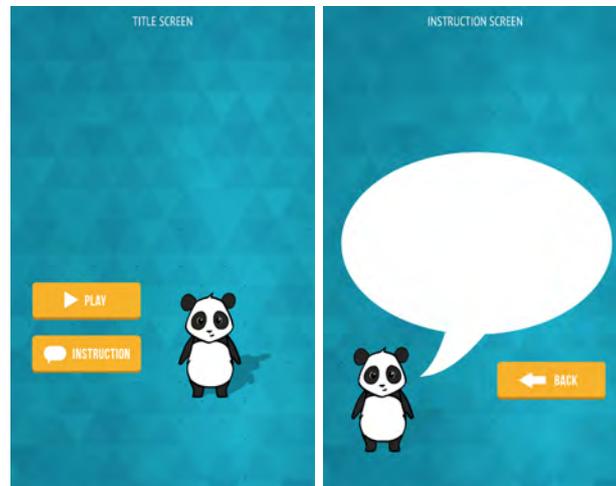


2. Ändere die Variable *amount of looks* je nachdem wie viele Aussehen du pro Figur in deinem Puzzle hinzufügst. Mit jedem zusätzlichen Aussehen erhöht sich die Anzahl der Runden um eins.

#### Gruppe: Start

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

- Objekt *Button Play game*: Zum Starten des Spieles – Startet Szene 2 *Puzzle (Füge Aussehen hinzu)*
- Objekt *Button Instruction*: Leitet zum Erklärungsbildschirm weiter
- Objekt *Button Back*: Um vom Erklärungsbildschirm wieder zum Titelbildschirm zu gelangen



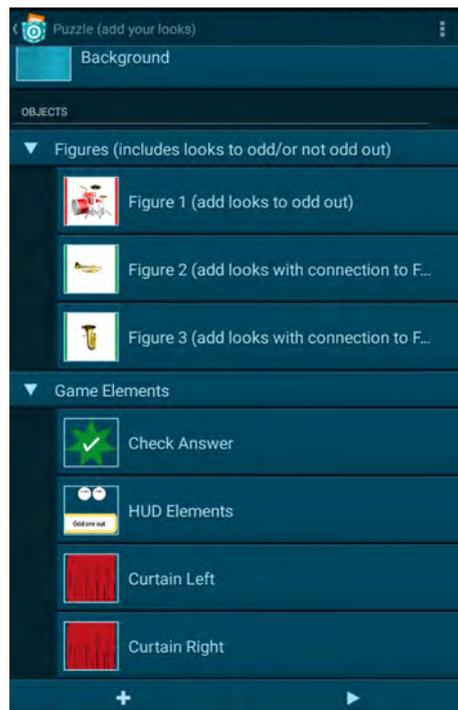
### Szene Puzzle

Diese Szene enthält das Puzzle Spiel.

Diese Szene enthält das Puzzle Spiel. Dieses funktioniert nach dem „Odd one out“-Prinzip oder auf Deutsch „Schließe eines aus“. Dabei bekommt man eine Reihe von drei Bildern. Zwei davon haben etwas gemeinsam und eines passt nicht zu diesen.

Diese Szene enthält die folgenden Objekte:

- Hintergrund
- Gruppe: Figuren
  - Figur 1
  - Figur 2
  - Figur 3
- Gruppe: Game Elemente
  - Überprüfe Antwort
  - HUD Elemente
  - Vorhang Links
  - Vorhang Rechts



### Gruppe: Figures

Objekt *Figur 1*, *Figur 2* und *Figur 3* gehören zusammen. Das Objekt *Figur 1* behaltet die Aussehen welche ausgegrenzt werden sollen. Somit wird immer wenn dieses Objekt angetippt wird die Nachricht *richtig* versendet. Die Aussehen der Objekte *Figur 2* und *Figur 3* haben eine Verbindung und gehören nicht ausgegrenzt. Somit wird immer wenn diese Objekte angetippt werden die Nachricht *falsch* weitergeleitet. Jedes zusätzliche Aussehen repräsentiert eine Runde. Daher solltest du in jeden dieser drei Objekte immer gleich viele Aussehen haben.

Die erste Runde besteht hier aus

- dem Aussehen *Aussehen 1 zum Ausgrenzen* von Objekt *Figur 1*
- dem Aussehen *Aussehen Runde 1* von Objekt *Figur 2* und
- dem Aussehen *Aussehen Runde 11* von Objekt *Figur 3* usw.

Die Position der Bilder verändert sich mit jeder Runde mit der Nachricht *vertausche Antworten*. Die unterschiedlichen Positionen wurden in der ersten Szene festgelegt (Variable *Position A*, *Position B* und *Position C*).

### Gruppe: Game Elements

Das Objekt *Überprüfe Antwort* empfängt entweder die Nachricht *richtig* oder *falsch*. Je nachdem wird das entsprechende Feedback gegeben (Aussehen *Antwort richtig*, *Antwort falsch* und Klang *Aufnahme richtig*, *Aufnahme falsch*). Zusätzlich erhöhen sich bei einer richtigen Antwort die Variable *Punkte* um 1 und bei jeder falschen Antwort Variable *Punkte* um -1.

Gruppe *Game Elemente* beinhaltet zusätzlich die folgenden Objekte:

- Objekt *HUD Elemente*:

Zeigt die Variable *Punkte* an und zeigt und definiert die Variable *Timer*, welcher mit der Nachricht *show timer* neu startet. Zusätzlich werden hier die Positionen der Figuren nach jeder Runde mit einer Zufallsvariable *Verschiebe Antworten* gewechselt (Nachricht *Definiere Verschiebung* und *Wechsle zur nächsten Runde Aussehen*). Ist die Variable *Anzahl der Aussehen* gleich der Variable *Aussehen Nummer* so wird die letzte Szene *Ende* aufgerufen.

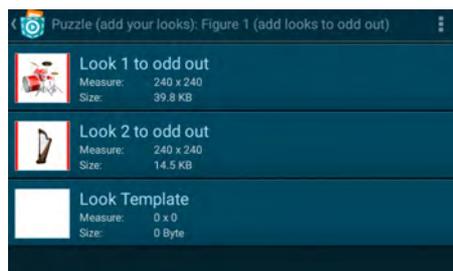
- Objekt *Vorhang links / Vorhang rechts*: Der Vorhang wird mit Antippen geöffnet (Nachricht *Öffne Vorhang*) und schließt sich wenn eine Frage beantwortet wurde oder die Variable *Timer* abgelaufen ist (Nachricht *Schließe Vorhang*)

Bearbeite die Szene *Puzzle*.

### ToDo - 3:

Lösche die bestehenden Beispielbilder

1. Wechsle dafür in Objekt *Figur 1*, *Figur 2* und *Figur 2*
2. Lösche unter Aussehen jeweils die ersten zwei Aussehen im Objekt.

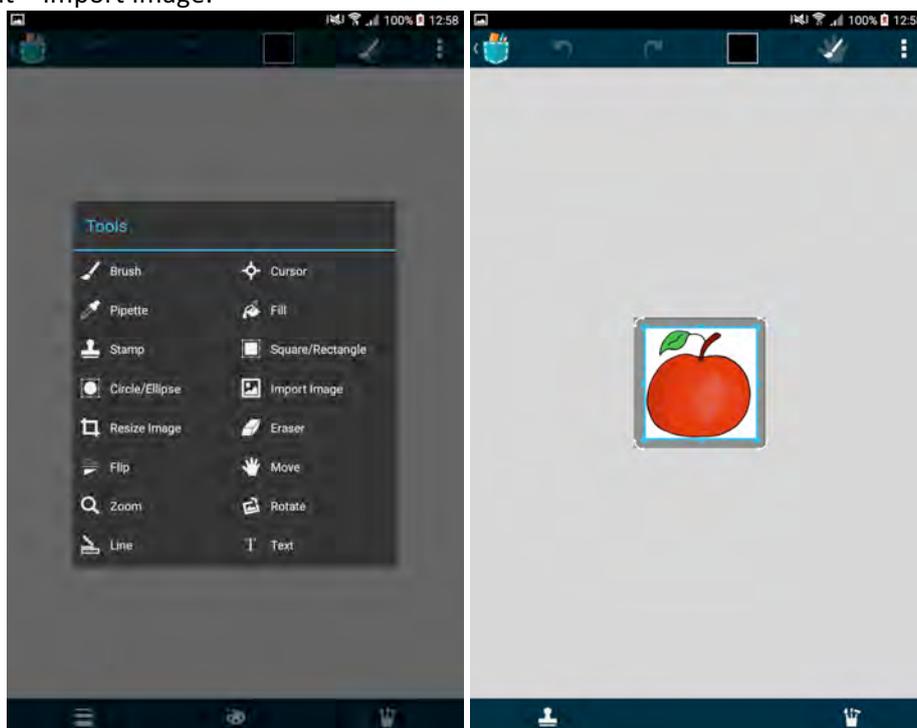


### ToDo - 4:

Füge deine Aussehen hinzu

1. Öffne Objekt *Figur 1* und wechsle zu Aussehen.
2. Bearbeite das Aussehen *Look Template* in Pocket Paint und füge dein Aussehen hinzu welches nicht zu den anderen beiden Aussehen passen soll. Du kannst auch direkt dein eigenes Aussehen mit den + Button hinzufügen. Achte darauf, dass die Aussehen circa die Größe 240 x 240 haben, damit sich die Figuren im Spiel nicht überschneiden.

Pocket Paint – Import Image:



Tipp: Tippe nochmals auf das Bild um es zu bestätigen

1. Öffne Objekt *Figur 2* und *Figur 3* und wechsele zu Aussehen.
2. Bearbeite das Aussehen *Look Template* in Pocket Paint und füge in beiden Figuren an der gleichen Stelle die Aussehen hinzu welche eine Verbindung haben.

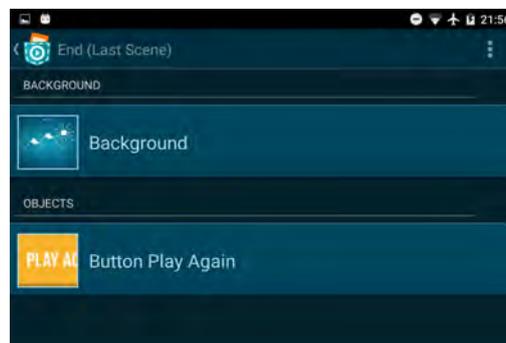
**ToDo-5:**

Siehe **ToDo-2**: Setze die Variable *Anzahl der Aussehen* auf die Gesamtanzahl deiner Aussehen pro Objekt *Figur*.

### Szene Ende

Diese Szene enthält folgende Objekte:

- Hintergrund
- Button Neustart



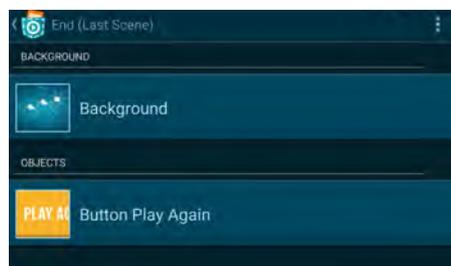
Objekt *Button Neustart* startet wieder die zweite Szene sprich das Puzzle.

Ändere die Szene *Ende*

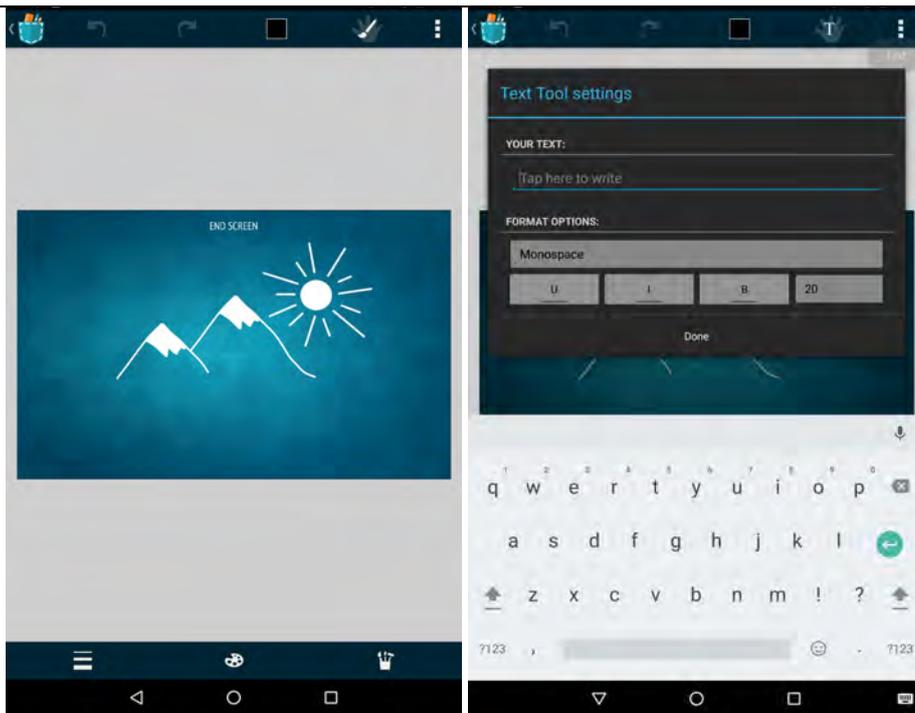
**ToDo - 8:**

Ändere den Ende-Bildschirm

3. Öffne das Objekt *Background* und gehe zu den Aussehen.
4. 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

