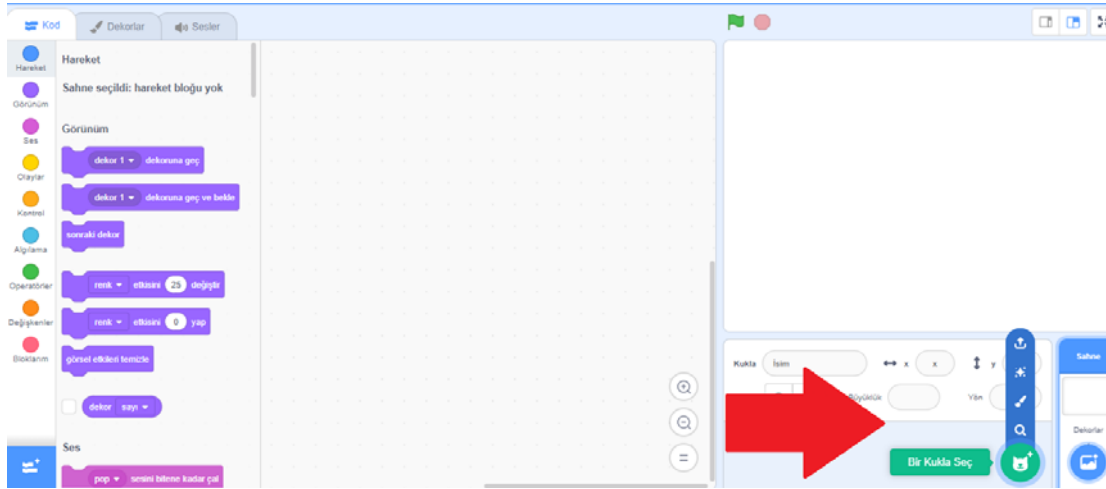
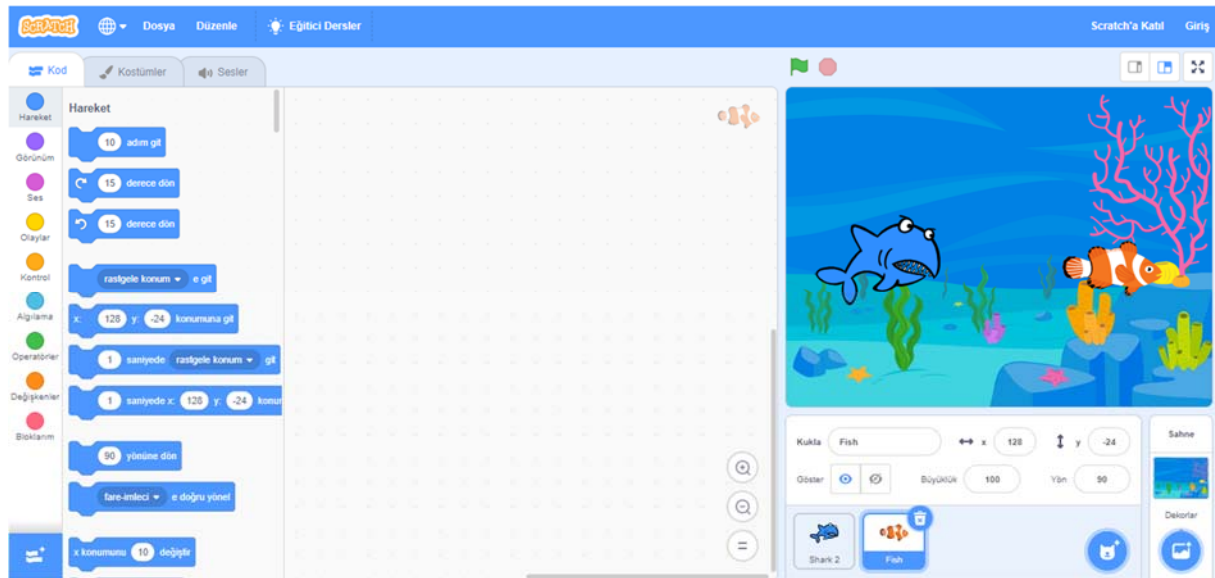


Fischfressspiel

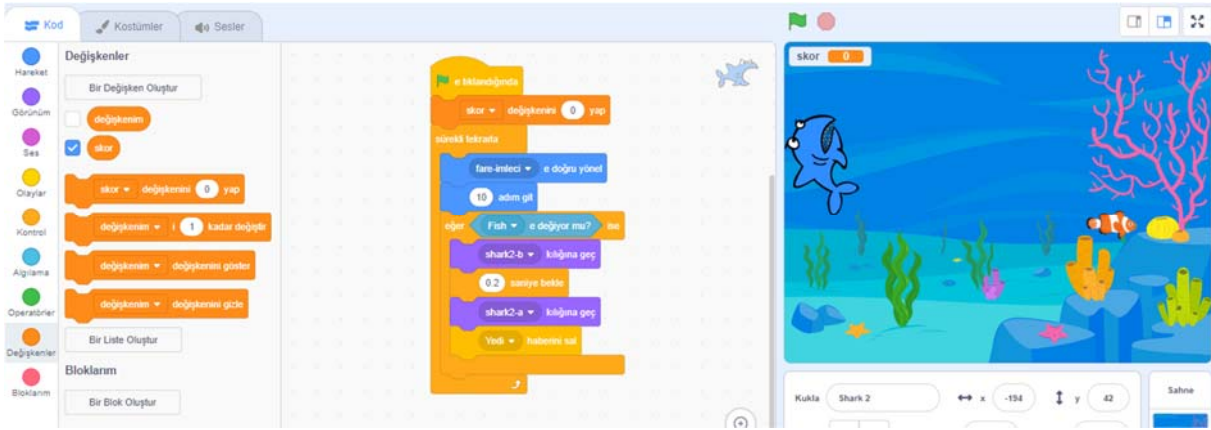
Zuerst holen wir unsere Puppen.



Wir haben in diesem Event zwei Puppen, eine ist Shark 2 und die andere ist Fish. Dann wählen wir aus den Dekoren unser Dekor Underwater 1 aus.



Um nun jedes Mal, wenn wir Fisch essen, die Punktzahl um 1 zu erhöhen, weisen wir unserer Marionette Shark 2 aus dem Abschnitt „Variablen“ eine Punktevariable zu und setzen sie zunächst auf 0. Schließlich veröffentlichen wir die Nachricht Seven, damit Fish versteht, dass er besiegt wurde.



Es ist Zeit, die Codes unserer Fische zu schreiben. Wir möchten, dass sich unsere Fische zufällig im Wasser bewegen. Außerdem möchten wir, dass es schwingt und hüpfet, wenn es den Rand erreicht. Wir brauchen die Hilfe der Betreiber, damit unser Fisch wie ein echter Fisch torkelt. Wir kombinieren den Zufallszahlen-Auswahlbefehl, den wir von hier erhalten haben, mit dem Rotationsbefehl in den Bewegungen und schreiben die Zufallszahlen so, dass sie zwischen -40 und 60 liegen.



Wenn dann die Nachricht kommt, dass unser Fisch von Shark 2 gefressen wurde, geben wir die notwendigen Codeblöcke ein, um uns zu verstecken und 2 Sekunden später an einem anderen Ort wieder aufzutauchen. Darüber hinaus nehmen wir den erforderlichen Codeblock aus dem Abschnitt „Variablen“ und fügen ihn unserem Code hinzu, sodass sich unsere Score-Variable um 1 erhöht, wenn wir die Nachricht von sieben erhalten.

