

Arbeitsblatt: Einstieg in die Spieleprogrammierung mit C++

Aufgabe 1: GitHub-Repos vorbereiten & Shooter starten

1. Öffne GitHub und lade folgende Repositories herunter:

- shooter
- pong_complete

2. Kopiere beide Projekte nach:

C:\Users\telente\Documents\Visual Studio 2022\My Exported Templates\

3. Öffne Visual Studio 2022.

Erstelle ein neues Projekt basierend auf dem Template Shooter.

Aufgabe 2: Kommentare im Pong-Spiel einfügen

Öffne das pong_complete Projekt.

Füge in der .cpp Datei des Spiels aussagekräftige Kommentare ein, die wichtige Stellen im Code erklären.

Aufgabe 3: Shooter-Projekt analysieren und erweitern

Teil 1: Modul-Dateien umbenennen

Im Shooter-Projekt wurden zwei Module x und y genannt.

Benenne diese Dateien korrekt, nachdem du ihren Inhalt überprüft hast.

Teil 2: Score anpassen

In game.cpp:

Wenn der Benutzer einen kleinen Meteor trifft: +10 Punkte

Wenn der Benutzer einen mittleren Meteor trifft: +20 Punkte

Wenn der Benutzer einen großen Meteor trifft: +40 Punkte

Aufgabe 4: Bewegung des Raumschiffs ergänzen

Überlege, wo sich der Code zur Bewegung des Raumschiffs befinden müsste.

Füge anschließend die Bewegung in alle vier Richtungen (links, rechts, oben, unten) hinzu.

Aufgabe 5: Meteore umranden

Sorge dafür, dass alle Meteore im Spiel einen schwarzen Umfang haben.