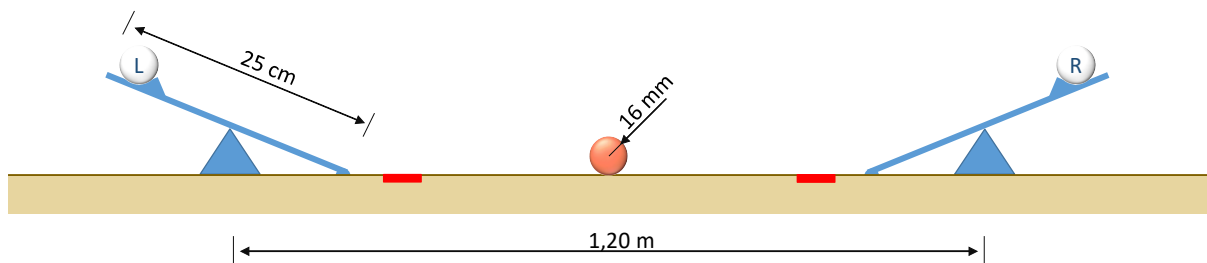


### Das Spiel

Das Spiel stellt die vereinfachte Variante eines beliebten Kinderspiels dar. Statt der Hütchen verwenden wir hier Tennisbälle, die von einer federnden Wippe abgeschossen werden können. Das Spielziel besteht darin, einen (roten) Tennisball, der sich auf dem Spielfeld frei bewegen kann, so zu treffen, dass er in Folge des Zusammenpralls über eine (rot gekennzeichnete) Trennlinie geschoben wird.

Treffer 0:0



Es spielen zwei Parteien. Sieger ist, wer zuerst den roten Ball über die gegnerische Trennlinie geschoben hat. Um den Spielfortschritt besser beobachten zu können, werden die Treffer gezählt und auf dem Monitor angezeigt

### Übungsziel

Kennenlernen der Programmiersprachen „processing“ oder „p5.js“. Es ist Ihre Entscheidung, für welche Programmierumgebung Sie verwenden wollen.

Richten Sie sich einen Ordner in Ihrem persönlichen Verzeichnis ein, in den Sie zukünftig alle sketches (Programmentwürfe) und Ergebnisse (z.B. Screenshots oder verbale Vermerke) speichern. Starten Sie processing bzw. p5.js und speichern Sie die sich öffnende erste Skizze sofort unter Ihrem Namen bzw. Ihrer Matrikelnummer in Ihrem Verzeichnis. Bitte benennen Sie die Datei nach folgendem Schema:

**name(oder Matrikelnr.)\_Übung\_x.pde/js** (x: Nummer der aktuellen Übung)

### 1. Aufgabe

Versehen Sie Ihren ersten Programmentwurf mit einem Header, der Ihren Namen, Ihre Matrikelnummer und das aktuelle Datum enthält. Speichern Sie erneut. Hinweis: Speichern Sie jedes

# Gaming - Übungsaufgaben

## 1. Übung

Volkmar Naumburger

---

Übungsergebnis unter einem eigenen Namen ab. Löschen oder überschreiben Sie nie Programme älterer Übungen!

## 2. Aufgabe

Planen Sie ein maßstabsgerechtes Szenarium auf der Grundlage der oben angegebenen Größen. Öffnen Sie eine Arbeitsfläche hinreichender Größe. Entwickeln Sie ein Programm, das die Situation im oben gezeigten Bild maßstabsgerecht darstellt.