A mazing Library

Idee

Unsere Idee war ein Bibliothekslabyrinth, in dem der Spieler ein Tor erreichen muss um das Level zu beenden.

Das erste Level soll ein einfaches Labyrinth ohne Hindernisse sein.

Für das zweite Level haben wir uns überlegt einen Bücherwagen als bewegliches Hindernis über eine Kreuzung fahren zu lassen.

Im dritten Level muss bevor das Tor erreicht werden kann, ein bestimmter Punkt passiert werden.

Level 4 soll eine Kombination aus Level 2 und Level 3 sein.

Umsetzung

1. Labyrinth
2. Spieler
3. Steuerung und Kollision
4. Tor
5. Bücherwagen: Steuerung und Kollision

Screenshot

Als erstes Hindernis ist ein Bücherwagen geplant, der sich relativ zum Spieler bewegt. *Gezeichnet wird der Bücherwagen genau wie der Spieler. --> Graphik*   
Der Wagen soll sich nur bewegen, wenn der Spieler sich bewegt, daher reagiert er auf Tastendruck. Hier haben wir den Code des Spielers als Vorlage genommen und so umgeändert, dass der Wagen nach rechts fährt wen die Pfeiltasten … gedrückt werden und nach links wenn Pfeil Hoch und Runter gedrückt werden.

1. Knopf und Blockade (Kollision)
2. Grafik

Nach erfolgloser Recherche wie wir unsere Bilderladen können, haben wir im Code von Elena… und Sarah… geschaut und mit *context.drawImage* eine gute Möglichkeit gefunden. Damit unsere Bilder in der richtigen Größe und an der richtigen Position gezeichnet werden, haben wir *context.drawImage* in eine Funktion geschrieben mit den Angaben x, y, w, h.

Unsere Bilder haben wir von folgender Website, die Bilder unter freier Lizenz anbietet:

Bobek Ltd. (2016): Public Domain Pictures. URL: <http://www.publicdomainpictures.net/>

1. Benachrichtigung am Ende