Garbage Collector Guide

Dieses Dokument dient als umfassender Leitfaden für *Garbage Collector*. Hier findest du alle wichtigen Informationen zu den Spielmechaniken, der Benutzeroberfläche und hilfreiche Tipps, um alle Herausforderungen erfolgreich zu meistern. Egal, ob du gerade erst anfängst oder ein erfahrener Spieler bist – dieser Guide hilft dir dabei, das Beste aus deinem Spielerlebnis herauszuholen.

Viel Spaß beim Spielen und Erfolg beim Einsammeln des Mülls!

Inhalt

[Titlescreen 2](#_Toc183971584)

[Level-Auswahl 2](#_Toc183971585)

[Benutzerinterface 3](#_Toc183971586)

[Lebensanzahl & Batterieleistung 3](#_Toc183971587)

[Levelfortschritt 4](#_Toc183971588)

[Speichern von einzelnen Bäumen 4](#_Toc183971589)

[UML-Bausteine 5](#_Toc183971590)

[Aktion 5](#_Toc183971591)

[Bedingung 5](#_Toc183971592)

[Loop 6](#_Toc183971593)

[Andere Bäume verwenden 6](#_Toc183971594)

[Call Stack & Konsole 7](#_Toc183971595)

## Titlescreen

Der Titelbildschirm ist die erste Ansicht des Spiels. Hier kannst du ein neues Spiel starten oder die Einstellungen anpassen. Der Titelbildschirm dient als zentrale Anlaufstelle, bevor du ins Spiel eintauchst.

Ein Bild, das Text, Screenshot, Cartoon, Clipart enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

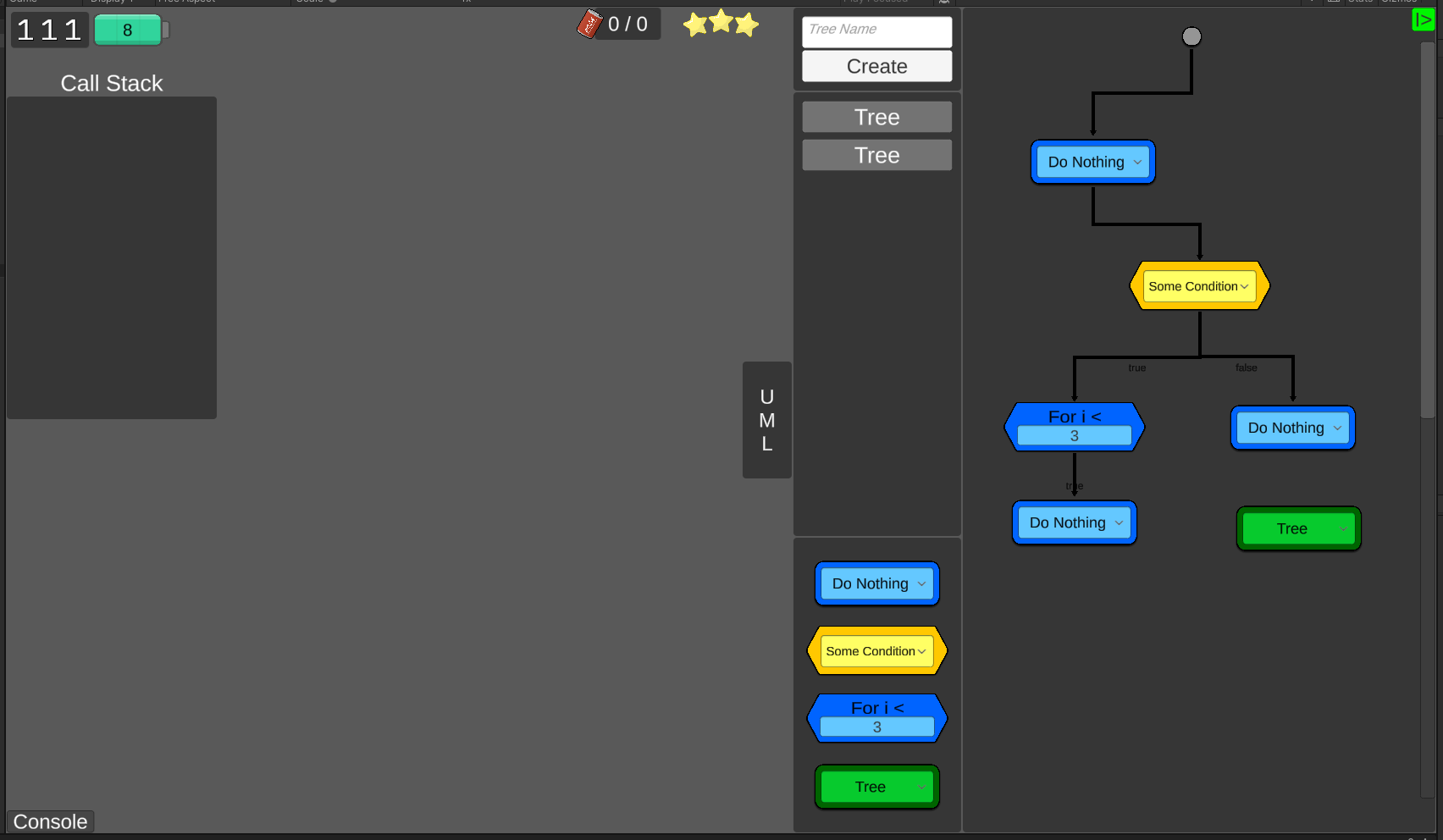
## Level-Auswahl

In der Level-Auswahl kannst du aus verschiedenen Szenarien wählen, die du spielen möchtest. Jedes Level bietet einzigartige Herausforderungen und erfordert unterschiedliche Strategien, um erfolgreich zu sein. Wähle ein Level aus, indem du es anklickst. Nachdem du ein Level abgeschlossen hast, wird das Nächste freigeschaltet.



## Benutzerinterface

Das Benutzerinterface (UI) gibt dir während des Spiels wichtige Informationen. Hier siehst du deinen Fortschritt, verbleibende Leben, verfügbare Ressourcen und Aktionen, die du durchführen kannst. Orientiere dich regelmäßig am UI, um den Überblick zu behalten.



### Lebensanzahl & Batterieleistung

Die Lebensanzahl deines Roboters wird in diesem Spiel als Oktalzahl dargestellt. Achte darauf, wie sich diese Zahl verändert, um deine verbleibenden Chancen einzuschätzen. Die Batterieanzeige zeigt an, wie viel Energie dein Roboter noch hat. Jede Aktion des Roboters verringert die Batterieleistung, also plane deine Züge effizient, um Energie zu sparen.

Ein Bild, das Uhr, Screenshot, Digitale Uhr, Zahl enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

### Levelfortschritt

Der Levelfortschritt hängt davon ab, ob du alle Müllhaufen im Level einsammelst. Um ein Level erfolgreich abzuschließen, müssen alle Müllhaufen entfernt werden. Am Ende erhältst du eine Sterne-Bewertung, die von zwei Faktoren abhängt: der verbleibenden Batterieleistung und der Lebensanzahl. Je höher beide Werte, desto besser dein Rating!

Ein Bild, das Schrift, Logo, Grafiken, Symbol enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

### Speichern von einzelnen Bäumen

Im Spiel kannst du spezifische Baumstrukturen speichern, um sie später wiederzuverwenden. Dies hilft, Zeit zu sparen und bewährte Strategien effizient einzusetzen.

Ein Bild, das Text, Schrift, Flashspeicher, Screenshot enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

<vllt nu a bild after bug-solution>

Ein Bild, das Text, Screenshot, Schrift, Grafiken enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

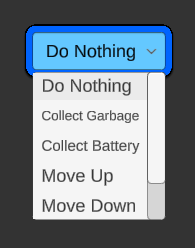
## UML-Bausteine

Während des Spiels verwendest du UML-Bausteine, um Befehle zu erstellen:

* **Aktion**: Repräsentiert eine spezifische Bewegung oder Interaktion des Roboters.
* **Bedingung**: Ermöglicht Entscheidungen basierend auf bestimmten Situationen.
* **Loop**: Führt wiederholte Aktionen aus, bis eine bestimmte Bedingung erfüllt ist.
* **Bäume wiederverwenden**: Wähle bereits gespeicherte Bäume aus.

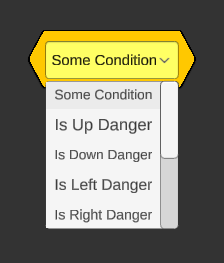
### Aktion

Beim Aktions-Baustein handelt es sich um Befehle, die eine direkte Bewegung oder Interaktion des Roboters auslösen. Typische Beispiele sind das Vorwärtsbewegen oder Einsammeln von Müll. Verwende diesen Baustein, um den Roboter gezielt zu steuern.



### Bedingung

Der Bedingungs-Baustein ermöglicht es, Entscheidungen auf Basis der aktuellen Spielsituation zu treffen. Zum Beispiel kann der Roboter prüfen, ob ein bestimmter Bereich frei ist oder ob sich Müll in Reichweite befindet. So lassen sich intelligente Abläufe programmieren.



### Loop

Mit dem Loop-Baustein kannst du Befehle wiederholen, bis eine bestimmte Bedingung erfüllt ist. Dies ist besonders nützlich, um repetitive Aufgaben wie das Sammeln von Müll in einer Reihe effizient zu lösen. Wenn du den Loop verwendest, sparst du übrigens mehr Batterieleistung vom Roboter, anstatt jeden einzelnen Schritt einzeln zu verwenden.

Ein Bild, das Screenshot, Electric Blue (Farbe), Text, Schrift enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

### Andere Bäume verwenden

Dieser Baustein erlaubt es dir, bereits erstellte Befehlsbäume wiederzuverwenden. Du kannst so Zeit sparen und getestete Strategien in neuen Situationen anwenden, ohne sie erneut zusammenstellen zu müssen.

Ein Bild, das Text, Screenshot, Schrift, Grafiken enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

## Call Stack & Konsole

Der Call Stack zeigt dir, welche Aktionen gerade aktiv sind und wie sie nacheinander ausgeführt werden. Die Konsole liefert dir wichtige Debug-Informationen, wie Fehlermeldungen oder Hinweise, die dir helfen, Probleme zu lösen.

Ein Bild, das Text, Screenshot, Software, Multimedia-Software enthält.

Automatisch generierte Beschreibung