



Kursleiter: Manuel Geissberger

Datum: 02.04.2024

Thema: Kurs Spieleentwicklung mit Pico-8

Spieleentwicklung mit Pico-8 2024 / Saturn91

Was ist Pico 8



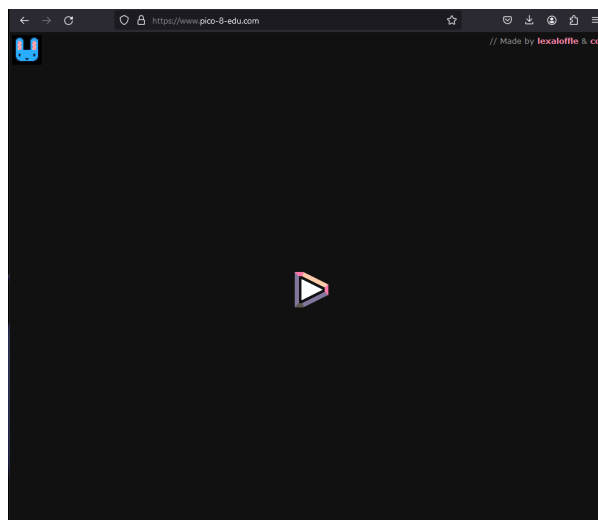
(lose Übersetzung der englischen offiziellen Webseite (lexaloffle.com)[<https://www.lexaloffle.com/pico-8.php>])

PICO-8 ist eine fantasy Konsole zum Erstellen, Teilen und Spielen von kleinen Spielen und anderen Computerprogrammen. Es fühlt sich an wie eine normale Konsole, läuft aber unter Windows/Mac/Linux. Beim Einschalten begrüßt dich das Gerät mit einer Kommandozeile, einer Reihe von Tools zur Erstellung von Cartridges und einem Online-Cartridge-Browser namens SPLORE.

Pico-8 starten

Wir verwenden heute die gratis online version von Pico-8 die "Education" (oder zu Deutsch "Ausbildungs") version. Diese erlaubt uns das komplette Spiel zu erstellen und alle Features der Konsole zu verwenden, AUSSER das exportieren des Spiels als ".exe" file. Dies geht nur mit der bezahlten Version. Wer möchte kann sich am Ende des Tages bei mir melden und dann kann ich gerne dabei helfen eine Version zu erhalten.

click me --> [Pico-8-edu link](https://www.lexaloffle.com/pico-8-edu) <-- click me



Fantasy Konsole?



Eine Konsole ist salop gesagt was du als Nintendo Switch und oder PS4 kennt. Ein Gerät mit dem du (in der Regel) nur Spiele spielen kannst. Vielleicht hast du schon einmal gehört, dass Konsolen auf dem Computer "emuliert" werden können. Für ältere Konsolen (Gameboys, Gamecube, Nintendo64 etc...) findet man online sogenannte "Emulatoren" die es erlauben alte Spiele (z.B. das erste Pokemon) auf dem Rechner zu spielen. Statt einen Emulatoren zu benutzen könnte man in diesem Fall aber auch einfach auf den Flohmarkt oder Ebay gehen und sich das Originalgerät kaufen. Dies sind "echte" Konsolen.

Eine Fantasy Konsole ist eine Konsole, für die es keine Hardware / Originalgeräte gibt. Es gibt nur den Emulator. Zep der Entwickler von Pico-8 war ein grosser Fan vieler dieser Konsolen und hat sich mit Pico-8 den Traum erfüllt selbst eine solche zu entwickeln.

Komandozeile?

Komandozeilen kennst du vielleicht aus "Hacker" Filmen und Serien. Sobald man eine solche offen hat, kann man seine Eltern und Geschwister stark beeindrucken 😊.

Hacker modus

Auf windos einfach einmal "cmd" + enter eintippen, dann in dem schwarzen Fenster dass sich öffnet:

1. `color 0A` eintippen (textfarbe auf grün umstellen)
2. `netstat -a` eintippen (hacker modus starten)
3. Zuschauer versichern dass das oben nur ein harmloses Anzeigen der IP adresse war (was auch der Wahrheit entspricht)

```
C:\Users\manue>color 0A
C:\Users\manue>netstat -a

Active Connections

    Proto Local Address           Foreign Address         State
    TCP    0.0.0.0:135             saturn91sDev:0          LISTENING
    TCP    0.0.0.0:445             saturn91sDev:0          LISTENING
    TCP    0.0.0.0:5040            saturn91sDev:0          LISTENING
    TCP    0.0.0.0:5357            saturn91sDev:0          LISTENING
    TCP    0.0.0.0:7680            saturn91sDev:0          LISTENING
    TCP    0.0.0.0:8090            saturn91sDev:0          LISTENING
    TCP    0.0.0.0:27036           saturn91sDev:0          LISTENING
    TCP    0.0.0.0:49664           saturn91sDev:0          LISTENING
    TCP    0.0.0.0:49665           saturn91sDev:0          LISTENING
    TCP    0.0.0.0:49666           saturn91sDev:0          LISTENING
    TCP    0.0.0.0:49669           saturn91sDev:0          LISTENING
    TCP    0.0.0.0:49670           saturn91sDev:0          LISTENING
    TCP    0.0.0.0:49675           saturn91sDev:0          LISTENING
```

Ok, Spass beiseite was ist eine Komandozeile

Komandozeilen sind die Basis unserer Betriebssysteme. Die ersten Computer waren nur mit Komandozeilen zu bedienen. Man kann mit Komandozeile einen Computer mindestens genau so gut bedienen wie mit der grafischen Oberfläche und der Maus.

Ein paar Operationen die man mit der Komandozeile machen kann:

1. Ordner erstellen
2. Files erstellen
3. Files kopieren
4. Computer herunterfahren
5. Netzwerk einstellungen anzeigen
6. Versuchen herauszufinden ob mein Drucker mit meinem Netzwerk verbunden ist
7. ...

Wie gesagt im Prinzip alles was auch über die grafische Oberfläche möglich ist.

Wie genau funktioniert die Kommandozeile in Pico-8?

Sobald man auf (Pico-8-edu)[<https://www.pico-8-edu.com/>] den play button gedrückt hat, kommt man in die Komandozeile von Pico-8. In der Komandozeile können nun verschiedene Komandos benutzt werden. Unten nur ein paar Beispiele die wir heute noch brauchen werden.

1. `save mein_projekt` -> herunterladen des aktuellen projekts
2. `load` -> File explorer öffnen um bestehende Datei von der Festplatte zu laden
3. `load mein_projekt` -> öffnen der Datei "mein_projekt.p8" aus dem Download Ordner

Pico-8 Spiele bibliothek Splore (nur gekaufte version)




Ein sehr interessanter Befehl ist `splore` der in Pico-8-edu leider nicht funktioniert. Mit diesem Befehl können die von aderen Usern programmierten Spiele gespielt werden.

Dieser Befehl erlaubt es dir Spiele anderer Entwickler herunter zu laden, zu spielen und ihren Code zu studieren / kopieren.

Was kann Pico-8 (und was nicht)

Pico-8 ist eine moderne Game engine, die 8Bit systeme emuliert. Auf gut Deutsch, eine moderne Game engine die so tut als sei sie ein Computer der vor etwa 30 Jahren gebaut wurde.

Dass man mit einem 30 Jahren alten Computer kein Fortnite oder minecraft programmiert dürfte glaube ich klar sein. Lass uns aber mal anschauen was für Spiele mit Pico-8 gemacht werden können.

Screenshot	Beschreibung
	Das Spiel was wir heute grösstenteils heute programmieren werden. Hier sehen wir das finale Produkt, dass ich an einem Wochenende erdacht und entwickelt habe. Satellite Catcher
	Ein 2D dungeon crawler. Zu diesem Spiel gibt es ein online tutorial dass einen Schritt für Schritt durch den Entwicklungsprozess führt. porklike - spiel / Pico-8 roguelike -tutorial
	Ein pseudo 3D U Bahn simulator, der Entwickler dieses Spiel kennt Pico-8 seit Jahren und ist ein profesioneller Entwickler, solche Projekte brauchen sehr viel Zeit! cab-ride

Was haben diese Spiele gemeinsam?

Pico-8 Spezifikationen

1. Bildschirmgrösse: 128x128
2. Grafiken: pixelart
3. Sound Effekte: einfache 8bit
4. Gesamtes Spiel mit code und grafik daten befindet sich in den oben sichtbaren "Cartridge" Bildern.

Wie bereits angetönt, damit progammieren wir nicht dass nächste Fortnite, aber wir schaffen es in der Zeit die wir zur Verfügung haben tatsächlich ein Spiel zu programmieren.

Dann lass uns starten 😊

Lets start coding!

Nun starten wir mit dem Programmieren des Spiels.

Vorwort

Beim Programmieren ist es wichtig, dass wir beinahe jeden Buchstaben und insbesondere Sonderzeichen exakt so kopieren wie es in diesem Tutorial vorgegeben wird. Ich empfehle daher die Codebeispiele die in diesem Skript abgedruckt sind 1:1 zu kopieren (CTRL+C) und dann in Pico-8 einzusetzen (CTRL+V).

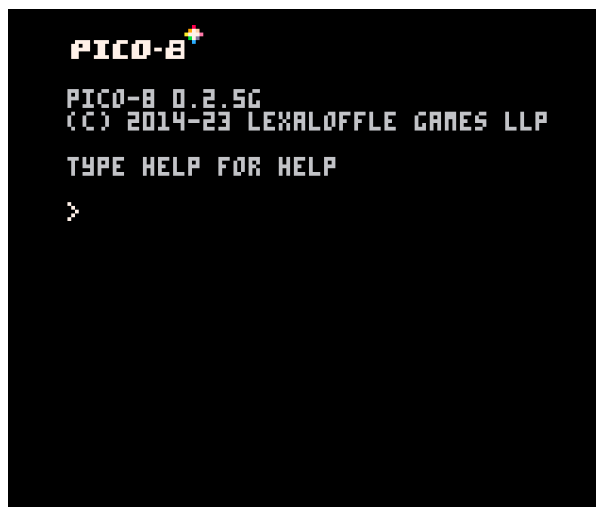
Sollte etwas nicht funktionieren wie im Script beschrieben, gerne entweder das Kapitel "Debugging / Fehlersuch" durchlesen, und oder mich um Hilfe fragen.

print("hallo")

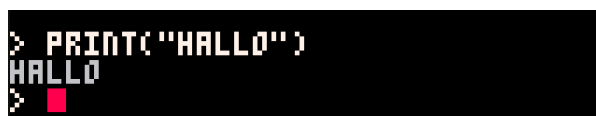
Als erstes schauen wir an wie wir in Pico-8 programmieren. Dazu starten wir die Pico-8-edu, oder wer hat die Vollversion.

click me --> [Pico-8-edu link](#) <-- click me < h4>

1. Pico-8 starten
2. (nur für Pico-8 edu) Play button drücken
3. Nachdem die kurze Intro Animation abgespielt wurde sollte es wie auf dem bild unten aussehen. Evtl. seht ihr jedoch eine andere version (unten:) die versions Unterschiede könnt ihr ignorieren. Auf der Edu version im Browser werdet ihr ausserdem zusätzlich einen pinken Teext "USING TEMPORARY DISK" sehen.



4. fange einmal an zu tippen und gib `print("hello world")` ein (beachte dass automatisch Grossbuchstaben verwendet werden... dies ist so bei Pico-8, Grossbuchstaben (shift) werden in Pico-8 zu "komischen" Zeichen) dann mit "Enter" bestätigen. Danach erscheint unten eine neue Zeile:



5. Wenn ihr eine Meldung "SYNTAX ERROR" seht, habt ihr einen Fehler gemacht, in der Regel habt ihr ein oder mehrere Zeichen vergessen zu tippen. In meinem Beispiel habe ich das " ' " vor der Klammer vergessen. Auf jeden Fall solltet ihr Zeichen für Zeichen überprüfen ob ihr das richtige abgetippt habt.

```
> PRINT("HALLO")
SYNTAX ERROR
UNFINISHED STRING NEAR '"HALLO'
>
```

6. Glückwunsch das war bereits die erste Zeile code die ihr in Pico-8 habt laufen lassen.

Aufgabe

- 1. was musst du tun um hallo name zu printen?
- 2. versuch mal absichtlich einen Fehler zu machen und überlege dir ob du die Fehlermeldung verstehst.

a + b

Pico-8 kann auch als Taschenrechner verwendet werden. Lass es uns versuchen.

- 1. tippe a=1 + enter
- 2. tippe b=2 + enter
- 3. tippe c=a+b + enter
- 4. tippe print(c) um das ergebnis zu auszugeben (auszudrucken englisch -> print)

Ergebnis:

```
> A = 1
> B = 2
> C = A+B
> PRINT(C)
3
```

Aufgabe

- 1. Könnte man auch direkt die Rechnung im print ausgeben? Wie?
- 2. Hat jemand eine Idee wie man multiplikationen eingeben könnte?
- 3. Divisionen?
- 4. Minus?

Weitere Kommandos

Die folgenden Kommandos bitte einmal ausprobieren.

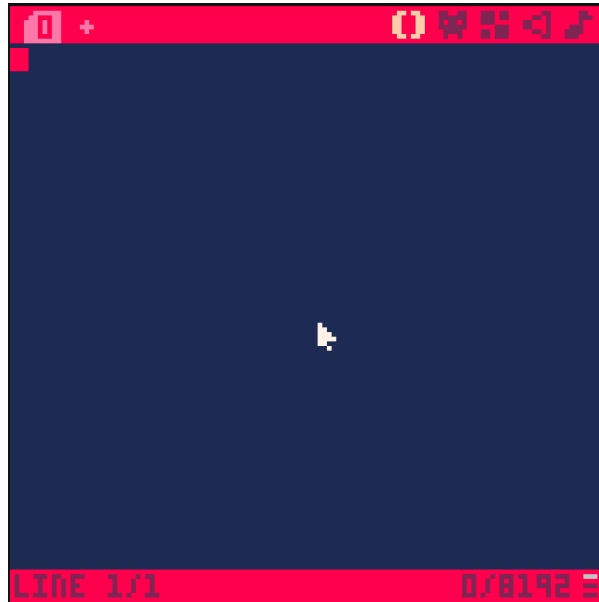
Kommando	erwarteter effekt
cls	Bildschirm leeren
print("hallo",20,20,9)	Hallo auf den Bildschirm schreiben print(text,x-Pos,y-Pos,farbe)
rectfill(0,0,100,100,11)	Rechteck auf den Bildschirm zeichnen rectfill(x-Pos1,y-Pos1,x-Pos2,y-Pos2,farbe)
circ(80,80,40,1)	Kreis zeichnen (circ(x-Pos,y-Pos,radius,farbe))
circfill(40,40,40,2)	Kreis füllen circfill(x-Pos,y-Pos,radius,farbe)

unser erstes Programm

Was wir in den vorherigen Abschnitt gemacht haben ist direkt mit der engine zu interagieren und ihr mit Programmier code zu sagen was sie tun soll. Das kann unter Umständen bereits nützlich sein, aber wir können die oben gemachten Beispiele noch effizienter implementieren.

Dafür werden wir nun erstmals in die Programmiersicht wechseln.

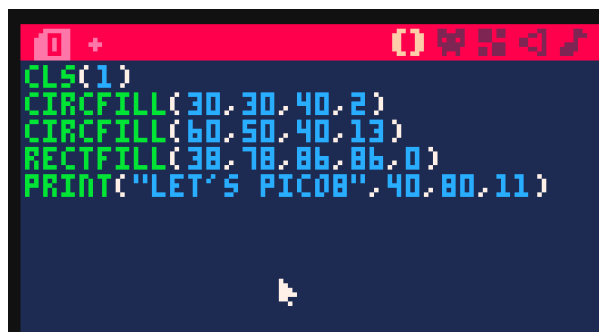
Um zur Programmiersicht zu gelangen benutze die Taste "ESC" oben links auf der Tastatur.



Wir schreiben nun unser erstes Programm. Dazu bitte folgendes abtippen. (Ja ihr könnt es auch kopieren)

```
cls(1)
circfill(30,30,40,2)
circfill(60,50,40,13)
rectfill(38,78,86,86,0)
print("let's Pico8",40,80,11)
```

Dass sieht dann im Editoren so aus:



Nun lassen wir das Programm einmal laufen. Dazu nutzen wir den Command:

CTRL + S (speichern) CTRL + R (run)

Alternativ können wir auch mit "ESC" zurück in die Konsole gelangen. Dann mit den Commands "save" + ENTER und "run" + ENTER um das Programm zu starten.

Das Resultat sollte so aussehen.



GRATULIERE DU HAST DEIN ERSTES PROGRAMM GESCHRIEBEN!!

Gut, aber mit Microsoft Powerpoint krieg ich das auch hin... ist das nicht ein wenig kompliziert? Ja, da hast du recht. Aber lass uns erstmal die Zeilen auseinander nehmen bevor wir was interessanteres schreiben.

Klassenaufgabe

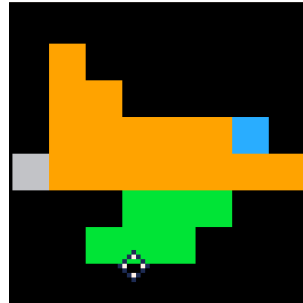
1. in Pico-8 den Code anschauen und mit den "Kommandos" von weiter oben vergleichen. Warum ist was wo?
2. Habt ihr eine Idee warum die Schrift über den Kreisen gezeichnet wird?

Fazit

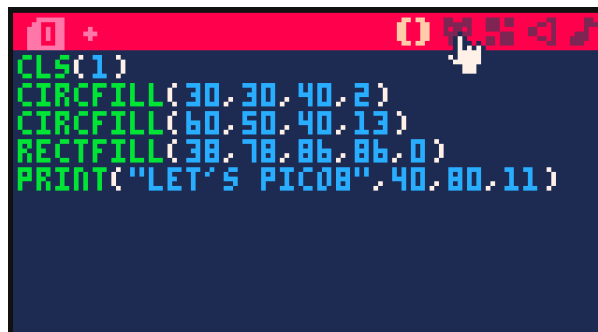
Mit verschiedenen Kommandos kann man einer Game engine sagen was sie tun / anzeigen soll. Mehrere Kommandos zusammen sind das was wir ein Programm nennen. Ein Computerspiel ist im Grunde genauso so ein Programm. Lass uns nun im nächsten Kapitel anschauen wie ein solches Computerspiel Programm aufgebaut ist.

Sprites oder "Bilder" zeichnen

Nun kommen wir zu einem sehr tollen Abschnitt. Ihr dürft nun die Grafiken zeichnen die ihr für den Rest des Projekts verwenden möchtet.



Um euer eigenes Raumschiff zu zeichnen könnt ihr in Pico 8 oben rechts im Editoren das Icon "Sprites" anklicken.



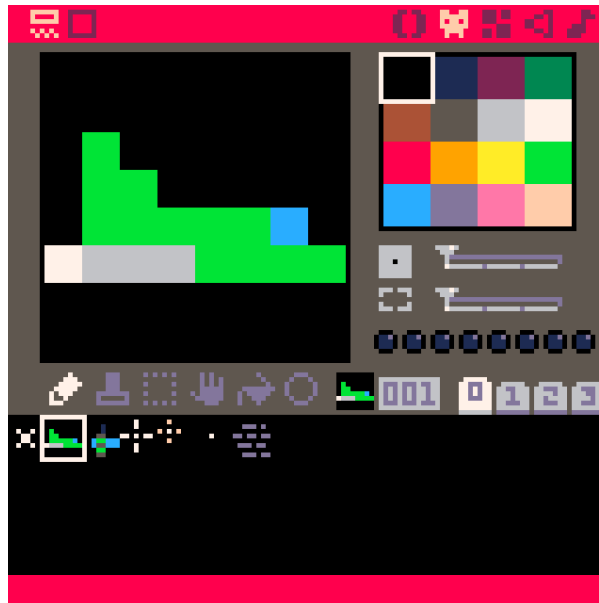
Danach öffnet sich für euch der sogenannte Spriteeditor.



Zeichnet nun folgende Dinge von links nach rechts:

1. euren Spieler character (Ein Raumschiff) in knalligen Farben
2. etwas zum Aufsammeln (in meinem Fall ein Satellit) ebenfalls knallig aber andere Farben als der Spieler
3. Ein paar hintergrund Objekte (in meinem Fall Sterne) in eher gedeckten Farben

Bei mir sieht dass dann so aus



Nun werden wir einmal speichern was wir bis jetzt gemacht haben. Dazu einmal Escape drücken bis du die Konsole oder das Terminal siehst. Dort den Befehl "save meinspiel-sprites.p8" und dann ENTER drücken. Es sollte dann eine Datei "meinspiel-sprites.p8" gedownloadet werden.

Laden funktioniert ähnlich. Um eine vorher heruntergeladene Version zu laden, gib einfach "load meinspiel.p8" ein und dein Spiel wird wieder geladen.

Speicherort: Dateien können nur vom download ordner geladen werden und werden auch immer dort gespeichert. Andere Dateien findet Pico-8 nicht.

Sprites zeichnen mit Pico-8

Nun wollen wir zumindest einmal das Spielsrpite zeichnen.

1. geht wieder in die Konsole (oder Terminal) und gebt ein "spr(1,20,10)"
2. der Spieler wird oben links gezeichnet.
3. Welche werte musst du wohl ändern um den Spieler in der Mitte des Bildschirms zu zeichnen (Tipp, der Bildschirm von Pico-8 ist 128x128 gross, sprites sind 8x8 gross)

Das Endresultat sollte so aussehen



Wenn du herausgefunden hast wie du das Sprite in der Mitte zeichnen kannst

1. Wechsle in den Code Editoren.
2. lösche allen bisherigen Code
3. Schreibe in der ersten Zeile `cls()` um den Bildschirm zu löschen
4. füge nur den Command hinzu um das Sprite in der Mitte des Bildschirms zu zeichnen
5. Drücke **CTRL + S** (speichern) und **CTRL + R** (run) um das Programm zu starten. Du solltest dann das Sprite auch wieder in der Mitte des Bildschirms sehen.

```
cls()
spr(1,?,?) --? mit den werten für x und y ersetzen ;-)
```

Mit dieser Funktion können wir also Sprites auf den Bildschirm zeichnen.

Variablen

Wenn wir einen Wert mehrfach benötigen, oder zischen speichern wollen, können wir beim Programmieren sogenannte Variablen einsetzen. Wir werden variablen nun verwenden um unseren Spieler auf dem Bildschirm zu positionieren. Dazu erstellen wir nun zwei variablen.

1. `player_x` die x Koordinate des Spielers
2. `player_y` die y Koordinate des Spielers

Im Code sieht dass wie folgt aus

```
--definieren der variablen
player_x = 60
player_y = 60

cls()
```

```
--benutzen der variablen  
spr(1,player_x,player_y)
```

nicht vergessen den Code zu testen. Dazu wie immer **CTRL S** & **CTRL R** der Spieler sollte in der Mitte des Bildschirms angezeigt werden.

--> Nun bitte das Spiel wieder speicher und downloaden (in Terminal **save meinspiel-variablen.p8**) <--

Was man in variablen speichern kann

Variablen können viele verschiedene Werte speichern. Die einfachsten sind texte und zahlen. Diese werden wir in diesem Kurs am häufigsten verwenden.

```
ein_text = "hallo ich bin ein Text"  
eine_zahl = 123  
  
print(ein_text) --wird "hallo ich bin ein Text anzeigen"  
print(eine_zahl) --wird "123" anzeigen
```

Wir können den Wert von Variablen auch ändern. Dies werden wir im nächsten Kapitel verwenden um den Spieler zu bewegen

Konzept "Gameloop" oder Game schlaufe

In einem Spiel werden nicht nur Bilder angezeigt sondern es werden "bewegte" Bilder angezeigt. Ein vergleichbares Beispiel ist zum Beispiel ein Film.

Klassenaufgabe

1. Wie genau kommen bewegte Bilder, oder Filme auf den Bildschirm. Geht davon aus dass ihr den Film von Hand zeichnen müsstet um die sache zu vereinfachen.
2. Wer hat schon einmal von 60 FPS gehört oder von **frames per second**

Bewegung in Spielen

Um ein bewegtes Bild in Spielen darzustellen müssen wir ein Grafikelement (zum Beispiel ein Rechteck) nacheinander an verschiedenen Positionen zeichnen. Wir müssen Code mehrfach aufrufen. Dies wird bei Spielen mit der Game loop gemacht.

!! Vergewissert euch dass ihr gespeichert und das Spiel als "mainspiel-variablen.p8" gedownloaded habt.

Nun erweitert ihr euren Code wie folgt

```
--definieren der variablen  
player_x = 60
```

```
player_y = 60

cls()

--benutzen der variablen
spr(1,player_x,player_y)

counter = 0
function _draw()
    counter = counter + 1
    --fuege "hello " und counter zusammen (z.B. "hello 0")
    print("hello " .. counter)
end
```

Klassenaufgabe:

1. lasst das Programm laufen
2. was seht ihr
3. habt ihr eine Vermutung was der neue Teil im Code macht?
4. warum sehen wir den Spieler am Anfang, aber nur kurz?

update und draw Funktionen

Wir haben im letzten Kapitel bereits die Funktion `_draw` benutzt die mit 30fps aufgerufen wird. Das heisst 30 mal die Sekunde. Es gibt neben `_draw` noch zwei weitere Funktionen.

1. `_init` (läuft am anfang einmal)
2. `_draw` (auf den Bildschirm zeichnen)
3. `_update` (hier findet unsere Gamelogik statt)

Diese drei Funktionen zusammen können unseren ganzen Spiele code beinhalten. Im folgenden werden wir sie dazu brauchen um unseren Spieler zu bewegen.

Schritt für Schritt zum bewegten Spieler

1. lösche allen Code der momentan im Code editoren ist.
2. Als erstes definieren wir wieder die beiden Variablen für die Spieler position. Beachte dass wir sie dieses mal mit dem Wert 0 initialisieren.

```
player_x = 0
player_y = 0
```

3. Nun verwenden wir darunter die `_init` funktion um den Spieler in die Mitte des Bildschirms zu setzen.

```
function _init()
    player_x = 60
    player_y = 60
end
```

4. Als nächstes fügen wir die `_update` funktion hinzu mit dem Code der den Spieler in X richtung (nach rechts) bewegen wird

```
function _update()  
  player_x = player_x + 1  
end
```

5. Schlussendlich fehlt noch unsere altbekannte `_draw` funktion

```
function _draw()  
  cls()  
  spr(1,player_x,player_y)  
end
```

6. Was erwartet ihr passiert nun wenn ihr das Spiel laufen lasst?
7. finden wir es mit `CTRL + S` und `CTRL + R` heraus.

Falls ihr einen Fehler bekommt oder sich der Spieler nicht bewegt, vergleicht einmal den Code unten mit eurem. Zum besseren Verständniss habe ich mit `--` kommentare hinzugefügt. Dass sind Texte die Pico-8 ignoriert und die ihr verwenden könnt um Notizen in eurem Code zu haben und Dinge (für später?) zu dokumentieren.

Tipp in meinem aktuellen Steam Spiel befinden sich ganz viele Kommentare die mir schon oft das Leben gerettet haben 😊

```
player_x = 0  
player_y = 0  
  
--diese function laeuft am anfang des spiels einmal durch  
function _init()  
  player_x = 60  
  player_y = 60  
end  
  
--diese function wird abwechslungsweise mit _draw 30 mal pro sekunde ausgefuehrt  
function _update()  
  player_x = player_x + 1 --vergroessere x um 1 mit jedem frame  
end  
  
--diese function wird abwechslungsweise mit _update 30 mal pro sekunde ausgefuehrt  
function _draw()  
  cls() --bildschirm leeren  
  spr(1,player_x,player_y)  
end
```

Tastatur input

Wir wissen nun wie wir unseren Spieler bewegen können. Die Bewegung ist zugegebenermaßen ein wenig langweilig. Was fehlt ist dass wir den Spieler kontrollieren können. Wir brauchen Informationen welche Tasten unser (menschlicher) Spieler betätigt. Lass uns doch kurz anschauen welche Taste wir bei Pico-8 zur Verfügung haben.

Hier möchte nun zum ersten mal auf das Pico-8 Cheatsheet (zu deutsch Spickzettel) hinweisen in dem die wichtigsten Befehle und Funktionen der Engine aufgelistet sind.

Online findet ihr diesen Spickzettel hier

click me --> [Cheat sheet](#) <-- click me

. Ich habe jedoch auch eine Kopie auf der online version dieses Scripts hinzugefügt. Im folgenden werde ich jeweils jene Auschnitte abbilden die wir gerade benötigen.



Wir sehen hier zwei Funktionen

- `btn(...)` **button (down)** (ist immer "true" wenn der Button lange gedrückt wird)
- `btnp(...)` **button pressed** (wird nur einmal kurz "true" sein)

Oben sehen wir welche Taste für was benutzt wird.

```
local up = btn(2)      --Pfeiltaste ^
local left = btn(0)    --Pfeiltaste >
local down = btn(3)    --Pfeiltaste v
local right = btn(4)   --Pfeiltaste >

local button0 = btn(4) --"C" auf der Tastatur
local buttonX = btn(5) --"X" auf der Tastatur
```

lass uns dass einmal testen. Dazu könnt ihr getrost den Code in eurem Programm noch einmal überschreiben



```
--diese funktion einfach mal kopieren ;- )
function print_input(name,btnId)
  if btn(btnId) then
```



```
        print(name..": true")
    else
        print(name..": false")
    end
end

function _draw()
    cls()
    print_input("up",2)
    print_input("left",0)
    print_input("down",3)
    print_input("right",1)

    print_input("C",4)
    print_input("X",5)
end

--kein _update und keine _init function!!!
```

Wenn ihr alles richtig kopiert hat sollte das laufende Programm so aussehen (in meinem Beispiel sind eine Pfeiltaste und X gerade gedrückt).



```
UP: TRUE
LEFT: FALSE
DOWN: FALSE
RIGHT: FALSE
C: FALSE
X: TRUE
```

Nun was macht dieser Code genau? Lass ihn uns einmal genauer unter die Lupe nehmen.

Ich habe da ein wenig vorgegriffen und eine Funktion implementiert. Funktionen sind Programmcode den wir mehrmals verwenden möchten. Vorweg könnt ihr den Teil einmal ignorieren, was Funktionen genau sind und wie man sie verwendet werden wir im nächsten Kapitel genauer anschauen.

Die Input Funktion btn / btnp

Die Funktion btn lässt uns auslesen ob eine der verfügbaren Tasten gedrückt ist. Wir werden dass nun an einem einfacheren Beispiel zeigen.

Dazu brauchen wir einen kurzen Einblick in boolsche Variabeln. Zu deutsch Variabeln die entweder 0 oder 1, ja / nein, oder im Programmierumfeld auch "TRUE" oder "FALSE" genannt (zu deutsch Wahr/Falsch).

Wenn ich jetzt einen von euch Frage ob er gerade die Taste X auf seinem Laptop drückt, wird er mir mit ja oder nein antworten - und nein vielleicht ist keine plausible Antwort 😊.

Das gleiche macht die Funktion btn. Lass uns mal sehen wie das im Code aussieht.

Das unten ist wieder ein minimalistisches Beispiel.

```
function _update()  
  print(btn(5)) --x taste  
end
```

Wenn wir dieses laufen lassen wird Pico-8 immer false anzeigen, ausser wenn wir die X Taste gedrückt haben. Dann wird true angezeigt.

Fazit: die Funktion btn(5) fragt "den Computer" ob die Taste X gedrückt worden ist

Den Spieler mit den Pfeiltasten bewegen

Wie im vorherigen Kapitel gelernt, können wir mit btn abfragen ob Tasten gedrückt sind. Um die Pfeiltasten abzufragen können wir laut Pico-8 Cheat sheet die Adressen 0-3 abfragen.

Wir wissen nun wie wir diese Information erlangen können. Was noch fehlt ist wie wir dem Computer sagen sollen was er mit dieser Funktion anfangen soll.

Denken wir uns einmal in folgende Lage hinein. Wir haben zwei Schüler Karli und Lotti. Karli steht mit dem Rücken zu Lotti, Lotti hat eine Tastatur in der Hand. Nun sollen Lotti und Karli unser Programm simulieren.

Lotti wird auf der Tastatur eine der Pfeiltasten drücken. Lotti darf aber nichts sagen ausser ja und nein.

Wie kann nun Karli wissen welche der Tasten betätigt wurde?

Karli muss Lotti fragen: "...". Lotti -> Nein / Ja

lass uns zusammen mal eine Antwort finden

So bei unserem Computer ist es genau gleich. Ein Programm kann nicht wissen was für eine Taste benutzt wird wenn es den Computer nicht fragt ob die Taste gedrückt ist oder nicht. Unsere Funktion btn(5) ist diese Frage für die Taste "X".

Nun wenn Karli wissen möchte wohin er sich bewegen soll muss er für alle Richtungen fragen:

1. "ist die Pfeiltaste - hoch gedrückt"
2. "ist die Pfeiltaste - link gedrückt"
3. "ist die Pfeiltaste - unten gedrückt"
4. "ist die Pfeiltaste - rechts gedrückt"

Und dann WENN eine der Taste gedrückt ist, bewegt sich Karli in die Richtung.

Dass heisst in unserer _update Funktion formulieren wir jetzt einmal diese vier Fragen. Aber da wir nur die Fragen stellen wird noch nichts passieren 😊.

```
function _update()  
  local up = btn(2)      --Pfeiltaste ^  
  local left = btn(0)    --Pfeiltaste >  
  local down = btn(3)    --Pfeiltaste v  
  local right = btn(4)   --Pfeiltaste >  
end
```

Das Programmatische WENN (if)

Wir wenden uns nun einer sehr mächtigen grund Operation im Programmieren zu und zwar `if` englisch für "WENN". Ich gebe euch einmal ein Beispiel.

```
local myVariable1 = true
local myVariable2 = false

if myVariable1 then
  print("variable 1")
end

if myVariable2 then
  print("variable 2")
end
```

Was denkt ihr wird von unserem Programm ausgegeben wenn wir dass laufen lassen.

- a) "variable 1"
- b) "variable 2"
- c) "variable 1" gefolgt von "variable 2"

Und nun wo wir wissen was, warum?

Mit der `if` Operation können wir Code laufen oder nicht laufen lassen WENN Bedingungen erfüllt oder eben nicht erfüllt sind.

Kommen wir noch einmal zurück zu unserem Beispiel mit Lotti und Karli.

- Karli möchte wissen WENN er laufen darf
- Karli fragt ob Btn "up" gedrückt ist, WENN der gedrückt wäre dürfte er laufen oder?

Dann schauen wir uns doch einmal folgenden Code an.

```
local playerX = 0
local playerY = 0

function _init()
  playerX = 64
  playerY = 64
end

function _update()
  local up = btn(2)
  local left = btn(0)
  local down = btn(3)
  local right = btn(1)
```

```
if up then
  --TODO move player up
end

if left then
  --TODO move player left
end

if down then
  --TODO move player down
end

if right then
  --TODO move player right
end
end

function _draw()
  cls()
  spr(1,playerX,playerY)
end
```

basierend auf obigem Code und dem Wissen dass wir bereits haben... wie bewegen wir nun den Spieler nach rechts wenn die Taste "right" gedrückt wurde?

Lösung

Im folgenden erweitern wir unseren bisherigen Code soweit, dass der Spieler sich komplett in alle 4 Richtungen bewegen kann.

```
local playerX = 0
local playerY = 0

function _init()
  playerX = 64
  playerY = 64
end

function _update()
  local up = btn(2)
  local left = btn(0)
  local down = btn(3)
  local right = btn(1)

  if up then
    playerY = playerY -1
  end

  if left then
```

```
    playerX = playerX -1
end

if down then
    playerY = playerY +1
end

if right then
    playerX = playerX +1
end
end

function _draw()
    cls()
    spr(1,playerX,playerY)
end
```

Dass ist jetzt noch ein wenig langsam, wir können jetzt noch eine Geschwindigkeitsvariable `speed` einbauen die die Geschwindigkeit des Spielers vorgibt.

Wir fügen also oben eine Variable `speed` hinzu und setzen sie auf 2

```
local speed = 2
```

wo müssen wir diese Variabel nun hinzufügen?

Den Player im Spielfeld halten

Momentan kann der Spieler das Spielfeld ungehindert verlassen. Um das zu verhindern können wir ganz einfach seine x und y Position begrenzen. Dazu verändern wir den Code im Player Tab indem wir folgende Zeilen unten in "update_player" hinzufügen.

```
--spieler im spielfeld halten
if player.pos.x < 0 then player.pos.x = 0 end
if player.pos.y < 0 then player.pos.y = 0 end
if player.pos.x > 120 then player.pos.x = 120 end
if player.pos.y > 120 then player.pos.y = 120 end
```

Funktionen allgemein

Im nächsten Kapitel werden wir anfangen unser nächstes Feature einzubauen. Den Satelliten, den es einzusammeln gilt. bevor wir dass aber machen möchte ich euch das Konzept von Funktionen näher bringen, so dass wir unseren Code ein wenig besser aufräumen können.

Lass uns wieder einmal ein Stück code anschauen.

```
--funktion definieren
function sayHello()
  print("hello")
end

--funktion verwenden
sayHello()
```

Was denkt ihr macht dieser Code?

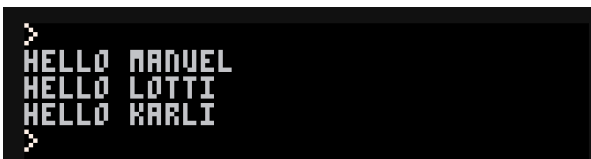
Eine Funktion kann verwendet werden um ein Codestück zu "verpacken" so dass man es an einer anderen Stelle wieder verwenden kann.

Im obigen Beispiel macht das noch nicht allzu viel Sinn, lass uns nun ein Beispiel anschauen bei dem das mehr Sinn ergibt. Interessant wird es nämlich wenn wir anfangen Parameter zu übergeben.

```
function sayHello(name)
  print("hello " .. name)
end

sayHello("manuel")
sayHello("lotti")
sayHello("karli")
```

Wie sieht das Resultat dieses Programm code aus?



```
>
HELLO MANUEL
HELLO LOTTI
HELLO KARLI
>
```

Wir können also Funktionen Parameter zu übergeben, um den selben code mit verschiedenen Werten laufen zu lassen. Dies werden wir später noch benötigen.

Wir räumen auf!

Wir werden jetzt Funktionen verwenden um unseren Code ein wenig aufzuräumen. Das Ziel ist es dass all unser "Player" code in einem eigenen File sein wird.

Um ein neues File zu erstellen stellt sicher dass ihr wieder im Editoren seid.

Nun ersetzen wir allen code den wir haben mit dieser leeren Vorgabe.

```
--main

function _init()
```

```
end

function _update()

end

function _draw()

end
```

beachtet dass auch die hier bekannten 3 Funktionen eben Funktionen sind! Sie müssen aber nicht von uns aufgerufen werden, sondern Pico-8 macht das für uns. `_init` einmal am Anfang und dann abwechselnd `_update` und `_draw`

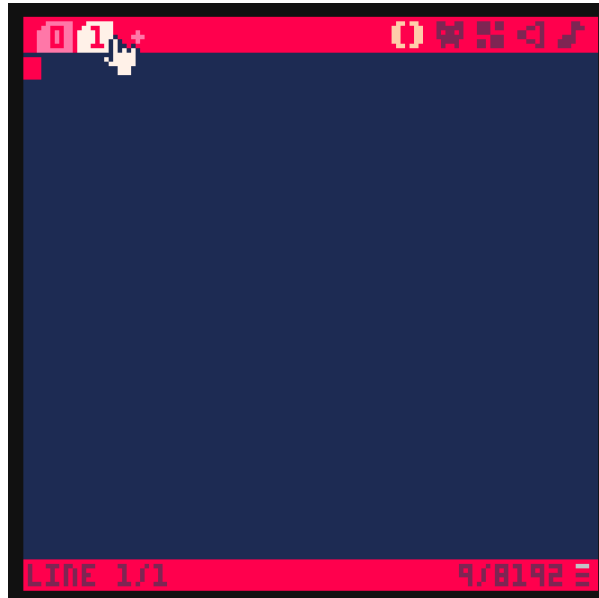
beachtet auch den Kommentar `--main` dieser muss ganz oben stehen, er definiert den "Namen" unserer momentanen Datei. Dies wird euch später helfen zu identifizieren welcher Code wohin kommt.

Die Player Datei

Nun fügen wir ein neues "Tab" oder eine neue "Datei" hinzu. Betätigt dazu dass kleine plus ganz oben.



Danach solltest du ein neues leeres Tab sehen **1** sehen.



Wir kopieren folgenden Code in dieses Tab hinein. Vieles davon dürfte euch bereits bekannt vorkommen.

```
--player
local playerX = 0
local playerY = 0
local playerSpeed = 2

function init_player()
    playerX = 64
    playerY = 64
end

function update_player()
    local up = btn(2)
    local left = btn(0)
    local down = btn(3)
    local right = btn(1)

    if up then
        playerY = playerY - playerSpeed
    end

    if left then
        playerX = playerX - playerSpeed
    end

    if down then
        playerY = playerY + playerSpeed
    end

    if right then
        playerX = playerX + playerSpeed
    end
end

function draw_player()
```



```

cls()
spr(1,playerX,playerY)
end

```

beachte auch hier wieder den Kommentar `--player` ganz oben

Wenn ihr nun alles richtig gemacht habt solltet ihr nun wenn ihr nun die Maus über die beiden Tabs bewegt, jeweils ein Anzeige sehen die euch den Inhalt der beiden obersten Kommentare "player" und "main" anzeigt. Damit könnt ihr später schnell herausfinden wo ihr welchen Code finden könnt. Wie schon einmal erwähnt, Kommentare machen euch das Leben einfacher.



Dieser Code wird nun noch nicht funktionieren. Wir müssen den Spielercode noch verwenden. Genau genommen müssen wir die drei Funktionen `init_player` `update_player` und `draw_player` noch aufrufen.

Wo müssen wir die drei Funktionen im Player file wohl aufrufen?

Das neue main file

```

--main

function _init()
  init_player()
end

function _update()
  update_player()
end

function _draw()
  draw_player()
end

```

Der Rückgabewert einer Funktion

Funktionen können auch wie Variablen einen Wert zurückgeben. Am einfachsten kann man das mit einem Beispiel zeigen.

```

function add(a, b) --english für "plus" order +
  return a + b
end

print(add(1,3)) --dies wird "4" ausgegeben

```

Dies wird oft verwendet um Berechnungen anzustellen. Wir schauen uns dazu später noch ein Beispiel (`get_rnd_screen_pos()` welche immer eine Position auf dem Bildschirm zurückgeben wird).

`return` wird die Funktion immer beenden

wichtig zu verstehen ist, dass eine Funktion immer nur einen Wert zurückgeben kann. Schauen wir uns dazu mal das untere Beispiel an:

```
function test()  
    return 1    --diese Funktion wird immer am 1. return beendet,  
                --der 1. Wert wird in diesem Fall zurückgegeben  
    return 2  
    return 3  
end  
  
local value = test() --value wird immer 1 sein in diesem Beispiel
```

Es mag Situationen geben in denen es Sinn machen kann mehrere `return` werte zu haben. Dazu braucht es aber in der Regel ein wenig Logik um dies zu ermöglichen. Ein Beispiel sind zum `if` statements. Wir werden dies später benötigen um zu überprüfen ob unser Raumschiff mit dem Satelliten "kollidiert" um Punkte zu vergeben.

Unten ein einfaches Beispiel

```
function player_collides_with_satelite()  
    local playerCollides = --TODO logik  
  
    --diese Funktion wird hier nur mit TRUE beendet wenn der Spieler mit dem  
    Satelliten kollidiert  
    if playerCollides then return true end  
  
    --Nur wenn das obere "IF" die Funktion mit true beendet hat wird hier mit  
    FALSE beendet  
    return false  
end  
  
--isPlayerReallyColliding wird manchmal true und manchmal falsch sein  
local isPlayerReallyColliding = player_collides_with_satelite()
```

Fazit Funktionen

Funktionen sind code den man mehrmals aufrufen kann

Funktionen erlauben es uns den Code aufzuräumen

Funktionen können Parameter übernehmen die man in der Funktion verändern kann

Funktionen können EINEN Wert zurückgeben, die Rückgabe eines Wertes beendet die Funktion. Der Code darin stoppt.

zufällige Position

Nun schreiben wir eine Funktion mit der wir eine zufällige Position generieren können. Diese werden wir später verwenden um:

1. Satelliten (unsere Punkte) im Level zu platzieren
2. Sterne im Hintergrund zu platzieren.

Nun fragt ihr euch vielleicht wie man mit einem Computer Programm zufällige Dinge generieren kann. Lass uns einmal versuchen wie ein richtiger Programmierer vorzugehen und suchen kurz im Internet nach einer Lösung.

Aufgabe: Googelt mal nach wie man mit Computern zufällige Dinge generieren kann. Ich empfehle euch noch nicht weiter zu lesen und selbst einmal zu versuchen. In 10min lösen wir es auf.

Stichworte:

- Zufall in Programmen
- Zufall in Spieleprogrammieren
- Zufallszahlen in der Programmierung
- Wie kann ich eine Ja/Nein frage zufällig lösen in der Programmierung
- english: Random events in games
- english: Random numbers
- english: how can I answer a yes / no question in programming

Machmal hilft es den Namen von bekannten Game engines mit der Frage zu verbinden.

Etwa: wie generiert man etwas zufälliges in Pico-8. (wahlweise auch Unity / Unreal als Engine einsetzen)

im Programmieren hilft es oft auf englisch zu suchen wenn man auf Deutsch nichts findet

nichts gefunden? Überlege dir einmal wie du für die Aufgabenstellung "zufällige Position in Pico-8" Chat gpt fragen würdest

click me --> Handy 10min timer :D <-- click me < h4>

Lösung

hey nicht schummeln 😊 sind die 10min schon um?

lass uns einmal zusammen sammeln bevor wir fortfahren.

1. es gibt zufallszahlen in der Programmierung. egal in welcher Sprache es wird immer eine funktion geben welche eine zufällige Zahl zwischen 0 und 1 ausgibt (z.B. 0.765443)
2. Diese Funktionen heissen in der Regel z.B. `math.random()`, `random()` `Random.new()` oder ähnliches.
3. In Pico-8 heisst die Funktion `rnd()`.

lass uns einmal eine Random funktion ausprobieren. Dazu könnt ihr mit "ESC" einfach einmal ins temrinal von Pico-8 gehen.

Im Terminal tippt ihr einmal folgenden Code ein:

`print(rnd())` + Enter, lasst dies etwa 3-4 mal laufen

Tipp mit der Pfeiltaste nach oben könnt ihr nach dem ausführen den letzten Command nocheinmal wiederholen

```
> PRINT(RND())  
0.5108  
> PRINT(RND())  
0.6012  
> PRINT(RND())  
0.3613  
> PRINT(RND())  
0.0022  
>
```

In meinem Fall haben wir zufällige Zahlen erhalten zwischen 0 und 1. Diess können wir nun programmatisch nutzen um Fragen zu beantworten.

Unten ein einfaches Beispiel:

```
if rnd() > 0.5 then print("ja") else print("nein") end
```

bevor wir das laufen lassen, was macht dieser Code wohl?

Lösung

wenn wir diesen Code laufen lassen dann erhalten wir entweder die Ausgabe "ja" oder "nein". Ich habe das unten ein paar mal laufen lassen.

```
> IF RND() > 0.5 THEN PRINT("JA"  
  ) ELSE PRINT("NEIN") END  
JA  
> IF RND() > 0.5 THEN PRINT("JA"  
  ) ELSE PRINT("NEIN") END  
NEIN  
> IF RND() > 0.5 THEN PRINT("JA"  
  ) ELSE PRINT("NEIN") END  
NEIN  
> IF RND() > 0.5 THEN PRINT("JA"  
  ) ELSE PRINT("NEIN") END  
JA  
> IF RND() > 0.5 THEN PRINT("JA"  
  ) ELSE PRINT("NEIN") END  
JA  
>
```

wenn ihr dass nächste mal eine Zufallsantwort benötigt 😊 so gehts.

Um unsere "get random position funktion" zu programmieren brauchen wir aber eine andere Funktion. Lass uns die im Folgenden Abschnitt Programmieren.

Zufalls Positionen

In diesem Abschnitt schreiben wir endlich die Funktion die es uns erlaubt Dinge zufällig auf dem Bildschirm zu platzieren. Das ist im Grunde ganz einfach wenn wir die `rnd` Funktion verwenden.

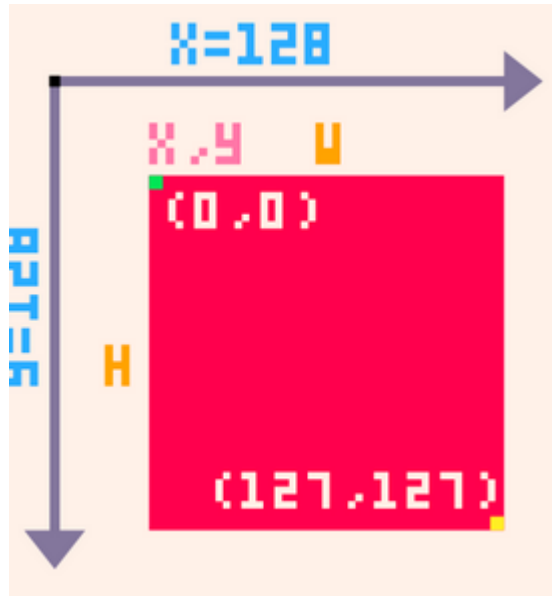
Zwischenziele:

1. verstehen was eine Zufällige Position genau ist
2. Zahl zwischen 0 und 128
3. zufällige POsition generieren
4. Unsere Funktion wird wie folgt aussehen.

```
--diese funktion gibt eine zufällige Position auf dem Bildschirm zurück  
--verwendet wird sie so:  
--pos = getRndScreenPos()  
--pos.x und pos.y können dann verwendet werden um etwas auf dem Bildschirm zu  
zeichnen  
function get_rnd_screen_pos()  
  xPos = ...  
  yPos = ...  
  --TODO ein wenig code...  
  return {x=xPos,y=yPos}  
end
```

Zufällige Bildschirm Position verstehen

Ok wie definiert sich ein Position auf dem Bildschirm in Pico-8? Auch dazu haben wir einen Hinweis auf dem Cheatsheet.



Im Bild oben findet ihr ein grünes und ein gelbes Pixel. eines Oben links (0,0) und eines unten rechts (127,127).

Hinweis: merkt euch dass y von oben nach unten geht, aber wie jemand der schreibt oben startet!
Grössere Y Positionen sind weiter unten.

Hinweis merkt euch dass x von links nach rechts verläuft, wie beim Schreiben. started ihr oben links.
Grössere X Positionen sind weiter rechts.

Basierend auf den oben genannten Tatsachen können wir folgendes Zusammenfassen:

1. wir wollen zufällige Positionen zwischen 0,0 und 127,127 generieren um eine zufällige Bildschirm Position zu erhalten.
2. X geht von links nach rechts
3. Y geht von Oben nach unten

Zahl zwischen 0 und 128 generieren

Ok wir wissen jetzt was wir brauchen. Jeweils eine zufällige Zahl zwischen 0 und 127 für beide Achsen X/Y.

Wir wissen auch schon dass wir mit `rnd` Zahlen von 0-1 generieren können... Wie kriegen wir aus 0-1 eine Zahl 0-127?

Wer findet die Lösung ohne zu spicken. Vielleicht hilft euch ein Dreisatz?

Lösung: 0-1 kann ganz einfach in 0-127 verwandelt werden. Wir multiplizieren einfach 127 zum resultat

Im Code sieht dann so aus `*` ist gleich bedeutend mit einer Multiplikation `2*3=6` lässt sich mit Lua schreiben als `local a = 2*3` wobei a dann den Wert 6 hat.

Diese Funktion platzieren wir in einem neuen Tab "---util" was auf english soviel heisst wie Werkzeuge.
Hier platzieren wir Funktionen die wir überall im code benutzen wollen.

```
--util

function get_rnd_screen_pos()
    return {
        x = rnd() * 127,
        y = rnd() * 127
    }
end
```

im oberen code verwende ich eine neue Art Variablen zu deklarieren. Anstelle von einer separaten Variable X (z.B. `StarX`) und Y (z.B. `StarY`) können wir so die Position direkt in einem "object" oder auch einer Variable unterbringen.

wenn `pos = {x=1,y=2}` dann kann ich später mit `pos.x` und `pos.y` die entsprechenden Werte auslesen. Dies erleichtert uns die Arbeit, weil wir so nur eine Variabel handeln müssen.

Ausserdem verwenden wir das erste mal `return` dies wird verwendet, damit die Funktion `get_rnd_screen_pos()` verwendet werden kann um eine neue Position zu generieren. Dass sieht dann so aus: `newPos = get_rnd_screen_pos()` nun sind in `newPos.x` und `newPos.y` jeweils ein Wert zwischen 0-127 gespeichert

Dass war jetzt zugegebenermassen ein wenig viel auf einmal. Aber lass uns dass noch einmal langsam zusammen fassen.

Satelit platzieren

Nun schreiben wir unser Sateliten Code.

1. Satelit auf zufälliger Bildschirm position platzieren - beim Start des Spiels

Lass uns ersteinmal ein neues Tab "Satelite" erstellen. (Dazu wieder oben neben den Zahlen das kleine Plus drücken)

Sateliten Tab

Vorher sicherstellen dass euer Satelit die richtige Sprite id hat



```
--satelite
satelite = {
  pos={
    x = 0,
    y = 0
  },
  sprite = 2 --sprite id des Sateliten!
}

function spawn_satelite()
  satelite.pos = get_rnd_screen_pos()
end

function draw_satelite()
  spr(satelite.sprite,satelite.pos.x,satelite.pos.y)
end
```

So lass uns mal anschauen was dieser Code macht. Wer möchte einmal erklären was er sieht?

Wo müssen wir jetzt welche Funktion aufrufen damit wir am Anfang einen Sateliten auf den Bildschirm zeichnen?

Lösung, functionen in main verwenden

Wir müssen die Funtionen wie folgt unten einbinden.

1. Da wir nur am Anfang EINEN Sateliten Spawnen wollen, müssen wir die spawn Funktion in `_init()` einfügen, so dass sie dann wenn sie den Player platziert auch den Sateliten platziert.
2. da ws sich bei der Funktion "draw_satelite()" um eine draw function handelt, kommt diese in die `_draw()` die in jedem Frame aufgerufen wird (30/s).
3. Beachte dass wir den Player am Ende zeichnen, wenn er zuletzt gezeichnet wird, dann wird er immer VOR dem Sateliten gezeichnet und wird nie durch ihn verdeckt. Das ist Wichtig da wir ihn immer sehen wollen!

```
--main

function _init()
  init_player()
  spawn_satelite()
end

function _update()
  update_player()
end

function _draw()
  cls()
  draw_satelite()
  draw_player()
end
```

Sateliten fangen

Mein ursprüngliches Spiel heisst ja "Satelite Catcher" also Sateliten fänger. Wir können bis jetzt einen Sateliten spawnen, aber noch nicht fangen. Als nächstes werden wir uns darum kümmern.

Dazu müssen wir uns kurz mit Kollisionen auseinander setzen. Ich habe dazu ein kleines Test Programm geschrieben.

Dieses findet ihr hier:

click me --> [Saturn91's collision example](#) <-- click me < h4>

Und jetzt zeig ich euch eine der coolsten Features von Pico-8.

Pico-8 lässt euch jede "Cart" die ihr auf [lexaloffle](#) findet downloaden. Und danach könnt ihr euch den code anschauen. Lass uns im nächsten Kapitel einmal das Collision example herunterladen und die benötigte Funktion extrahieren.

Pico-8 Programm code von anderen Spielen anschauen

Wir könnten dieses Kapitel auch "Arbeiten wie ein Programmierer" oder "Verantwortungsvolles ~~stehlen~~ wieder verwenden von Code".

Rechtliches

Ich habe das im letzten Satz absichtlich sehr negativ formuliert. Natürlich ist Stehlen von etwas was jemand anderer Gemacht hat nie etwas Gutes... Nur müssen wir in diesem Kontext "Stehlen" ein wenig genauer definieren.

In der Softwarebranche ist es Gang und Gäbe dass man sich anschaut wie ein/e anderer Ingenieur/in etwas gelöst hat. Und es ist auch legitim Teile von Code unverändert in seinem eigenen Projekt zu verwenden. WENN die sogenannten Lizenzen unter denen das Projekt veröffentlicht wurde dies erlauben ODER wenn ihr die kopierten Zeilen nur verwendet um zu lernen.

Ich versichere euch, dass alle Spiele auf Lexaloffle zumindest zum Erlernen von Programmieren heruntergeladen und angeschaut werden dürfen. Ich wäre jedoch vorsichtig grosse Teile eines Spiels zu kopieren, es leicht umzubauen und danach als Teil meines Spiels wieder zu veröffentlichen. Grundsätzlich gilt, wenn Code kopiert wird mindestens den originalen Entwickler in einem Kommentar und oder im release Text des Spiels zu erwähnen.

Solange ihr nur Projekte macht die ihr nie veröffentlicht, könnt ihr im Prinzip kopieren soviel ihr wollt



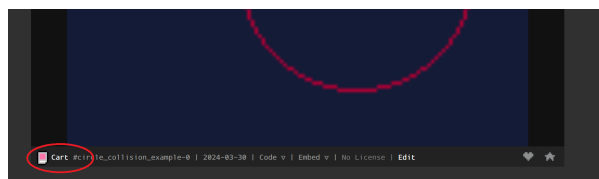
noch ein Tipp wenn ihr ein Spiel veröffentlicht sind allgemeine Codes wie jetzt eben diese Kollision Funktion, oder ein Partikelsystem (also Grund mechaniken die in tausenden von Spielen vorkommen) eher unkritisch zu kopieren. Schwieriger wird wenn eine Funktion ein einzigartiges Spiel ausmacht.

beim kopieren von Kunst und Music ist sehr viel mehr Vorsicht geboten! Als Beispiel, jedes Spiel mit Mario, Luigi o.ä. wird sobald es ein wenig bekannter ist von Nintendo start abgemahnt und kann viel Geld kosten...

Ok genug rechtliches Geschwaffel, lass uns kopieren!!

Um den sogenannten Quellcode einer "Cartridge" oder "Cart" von der Lexaloffle Seite genauer zu untersuchen müssen wir nur Zugriff auf die Bilddatei **p8.png** erhalten.

1. Wir gehen als erstes auf die Lexaloffle seite auf der das Spiel gepostet wurde. ([link](#))
2. Unter der Cartridge seht ihr ein kleines Bild neben dem **cart** steht, dort drauf klicken um das Bild zu sehen.



3. Nun sehen wir eine Seite auf der nur das Bild zu sehen ist. Dieses können wir jetzt mit einem rechtsklick und Bild herunterladen auf unseren Rechner holen. Stellt sicher dass es sich danach im Download Ordner befindet.

4. Nun folgt ein sehr wichtiger Schritt !!Speichern eures Projektes!! Dazu mal wieder mit **ESC** ins Terminal wechseln und **save EIN_GUTER_NAME.p8** eingeben und JA ihr sollt einen eigenen Namen verwenden 😊 in meinem Fall **save mein_spiel_rnd_pos.p8**.

```
> SAVE MEIN_SPIEL_RND_POS.P8
SAVED MEIN_SPIEL_RND_POS.P8
> █
```

5. stellt sicher das da **saved NAME.p8** steht und keine Fehlermeldung 😊
6. Nun könnt ihr einfach die gedownloadete Datei **circle_collision_example-0.p8.png** auf Pico-8 ziehen.
7. Alternativ könnt ihr auch **load** + ENTER eintippen, danach die richtige Datei im Verzeichnis suchen und verwenden
8. Das Endresultat sollte auf jeden fall so aussehen:

```
> LOAD
LOADED CIRCLE_COLLISION_EXAMPLE-
0.P8.PNG (1220 CHARS)
> █
```

9. Nun können wir mit CTRL + R die Cartridge laufen lassen. Danach schauen wir uns den Code einmal an.
10. nun kopieren wir die ganze **circ_col(c1, c2)** Funktion und kopieren sie in unser Projekt (**util tab**).
11. Nun werden wir die Funktion in unserem Projekt verwenden.

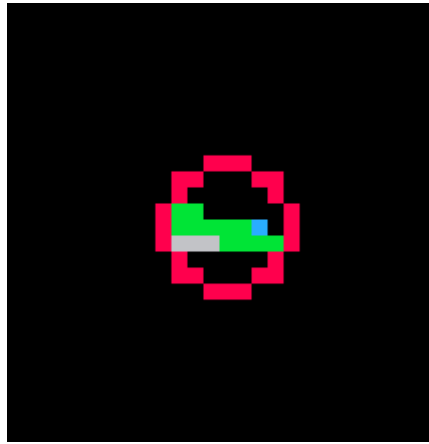
Falls die Funktion nicht mehr online verfügbar sein sollte:

```
function circ_col(c1, c2)
  local dx = c1.pos.x - c2.pos.x
  local dy = c1.pos.y - c2.pos.y
  local distance = sqrt(dx*dx + dy*dy)
  return distance <= (c1.r + c2.r)
end
```

Player Kollider implementieren

So nun gilt es nur noch das gelernte zu kombinieren dazu wollen wir folgende Zwischenschritte erreichen:

1. Einen Kreis (**circ**) am richtigen Ort Zeichnen um den Player und den Sateliten (unten ein Beispiel für den Player)



2. Die beiden Kreise auf Kollision überprüfen mit der gerade importierten Funktion `circ_col`
3. Die Kreise zwar nicht mehr zeichnen, aber weiterhin auf Kollision überprüfen.
4. Den Satelliten an einem anderen Ort auf dem Bildschirm platzieren.

Implementation

Schritt 1 Zwei Kreise zeichnen (Zur Erinnerung: `circ(xPos,yPos,radius)`) an der Position des Spielers und des Satelliten. Wie machen wir dass?

Aufgabe: Im Plenum besprechen und oder selbst versuchen, danach weiter im Text 😊

1. Im `player` Tab fügen wir einen Kreis hinzu.

```
--player
player = {
    pos={x=0,y=0},
    r = 4, --needed for collision
}

function init_player()
    player.pos.x = 64
    player.pos.y = 64
end

function update_player()
    local up = btn(2)
    local left = btn(0)
    local down = btn(3)
    local right = btn(1)

    if up then
        player.pos.y -= 1
    end

    if left then
        player.pos.x -= 1
    end

    if down then
```

```

    player.pos.y += 1
end

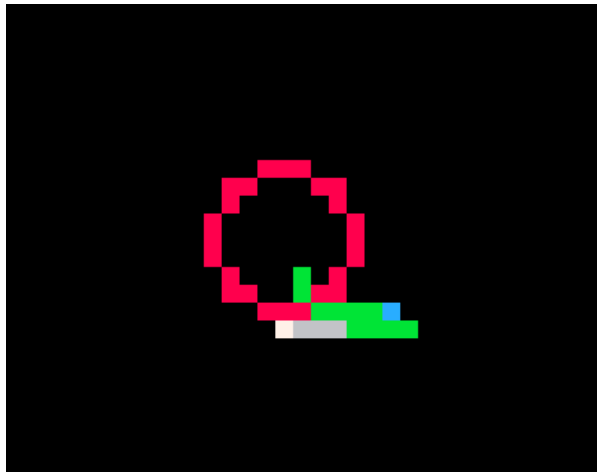
if right then
    player.pos.x += 1
end

end

function draw_player()
--spieler sprite
spr(1,player.pos.x,player.pos.y)
--kollisionskreis
circ(player.pos.x,player.pos.y,player.r,8)
end

```

Das Endresultat sieht nun so aus - nicht ganz so wie erwartet oder?



Da Sprites nicht mittig sondern mit dem links oberen Pixel positioniert werden und Kreise mit dem Mittelpunkt müssen wir eine kleine Korrektur vornehmen. Da wir für unsere importierte Funktion `circ_col` die "pos" verwenden müssen, müssen wir das Sprite ein wenig nach links oben verschieben. Dies machen wir mit einer Offset variabel.

```

player = {
    pos={x=0,y=0},
    r = 4, --needed for collision
    spr_offset = {x=-4,y=-4} --offset so sprite gets drawn in correct position
}

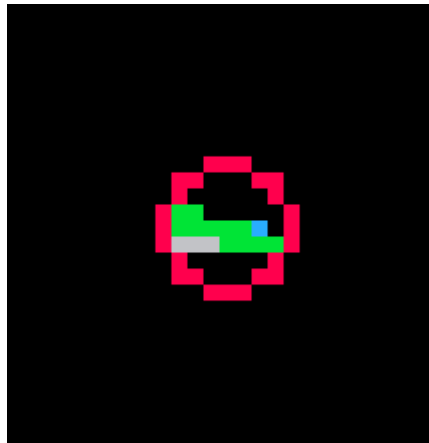
[...]

function draw_player()
--spieler sprite
spr(1,player.pos.x+player.spr_offset.x,player.pos.y+player.spr_offset.y) --use
offset here!

--kollisionskreis
circ(player.pos.x,player.pos.y,player.r,8)
end

```

Ok so wird ein Schuh draus!



Nun machen wir das selbe für den Satelliten:

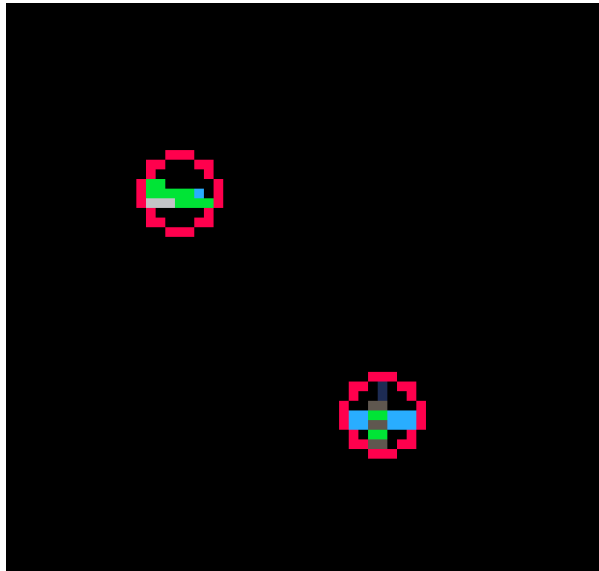
```
--satelite
satelite = {
  pos={
    x = 0,
    y = 0
  },
  r = 4, --needed for collision
  spr_offset = {
    x = -4,
    y = -4
  },
  sprite = 2 --sprite id des sateliten!
}

function spawn_satelite()
  satelite.pos = get_rnd_screen_pos()
end

function draw_satelite()

  spr(satelite.sprite,satelite.pos.x+satelite.spr_offset.x,satelite.pos.y+satelite.spr_offset.y)
  circ(satelite.pos.x,satelite.pos.y,satelite.r)
end
```

Dass müsste dann so aussehen:



Nun fehlt noch der eigentliche Kollisionscheck. Dazu müssen wir jetzt die beiden Objecte (Kreise) Player und Satellite noch mit der Funktion `circ_col` überprüfen.

Dazu die Funktion `update_player` im Playertab wie folgt ergänzen.

```
function update_player()

[...]
```

--pruefen ob spieler ueber satelite
`satelite_catched = circ_col(player,satelite)`

```
if satelite_catched then
    spawn_satelite() --sateliten neu platzieren
end
end
```

Dies sollte nun den Satelliten auf einer neuen Position auf dem Bildschirm positionieren wenn wir mit ihm kollidieren. Lasst uns dies nun testen.

hat alles funktioniert?

Aufräumen

Die beiden Kreise über dem Satelliten und dem Player haben wir nur gezeichnet um zu wissen dass sich diese am richtigen Ort befinden, wir können sie nun also wieder rauslöschen. Dazu in den beiden draw functions (`draw_satelite` und `draw_player`) die Linie mit dem `circ` herauslöschen (oder in einen Kommentar verwandeln)

Danach solltet ihr zwar die Kreise nicht mehr sehen, aber der Satellit müsse bei Überlappung mit dem Player immer noch neu positioniert werden.

```
function draw_player()
--spieler sprite
spr(1,player.pos.x+player.spr_offset.x,player.pos.y+player.spr_offset.y)
```

```
--kollisionskreis
--circ(player.pos.x,player.pos.y,player.r,8) auskommentieren oder löschen
end

function draw_satelite()

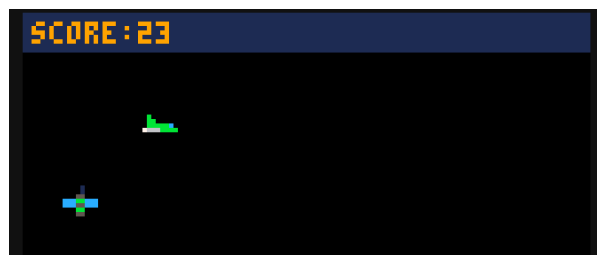
spr(satelite.sprite,satelite.pos.x+satelite.spr_offset.x,satelite.pos.y+satelite.spr_offset.y)
--circ(satelite.pos.x,satelite.pos.y,satelite.r)
end
```

UI Punkte anzeigen

Bis jetzt haben wir nur die absolute Kern Spielmechanik umgesetzt, in unserem Fall den Spieler zu bewegen und die Sateliten einzufangen. Nun wenden wir uns den Dingen zu die zwar nicht direkt zum Kern des Spiel gehören, jedoch das Spiel vervollständigen.

Wir fangen mit dem Punktesystem an. Jedes Mal wenn ein Satelit gefangen wird, sollen die Punkte um +1 nach oben. Dass zeigen wir dann oben im Spielfeld an.

Dass Endziel wird so aussehen:



Folgende Zwischenziele gilt es zu erreichen.

1. Eine Variable für Punkte einführen
2. Punkte/Variabel bei Spielstart auf 0 setzen
3. Jedes Mal wenn der Spieler einen Sateliten fängt die Punkte um eins nach oben zählen
4. Punkte in der UI anzeigen
5. Sound effekt abspielen wenn ein Satelit gefangen wird

lass uns vorab für jedes Zwischenziel einmal überlegen wie wir vorgehen könnten

Neues Tab UI

Wir fügen ein neues Tab **UI** hinzu welches allen Code enthalten soll.

Neue Variable hinzufügen

Im neuen UI Tab fügen wir nun unsere **score** variable hinzu

Variable beim Start auf 0 setzen

Im neuen UI Tab eine funktion **init_ui** hinzufügen, in dieser setzen wir **score = 0**.

Sateliten fangen erhöht Punkt

Im Code identifizieren wann wir einen Sateliten fangen. Tipp, momentan spawnen wir zu dem Zeitpunkt einen neuen Sateliten. Der code dazu wäre dann `score += 1`

Punkte in der UI anzeigen

Wir können im UI tab eine neue Funktion `draw_ui` hinzufügen. In dieser kommt nun der Code um die Punkte anzuzeigen. Dass machen wir mit der bereits bekannten Funktion `print(text,xPos,yPos,Farbe)`. Diese soll nun einfach die Punkt oben links anzeigen.

Um die Sichtbarkeit zu erhöhen können wir auch hinter dem Text noch ein Rechteck in der Farbe 1 (blau) zeichnen. Dazu können wir die altbekannte Funktion `rectfill` verwenden. ich habe euch die Positionen direkt ausgerechnet.

```
rectfill(0,0,128,8,1)
--TODO print function
```

UI Tab Programm

```
--ui
score = 0

function init_ui()
    score = 0
end

function draw_ui()
    rectfill(0,0,128,8,1)
    print("score: "..score,2,2,9)
end
```

Punkte erhöhen Programm code

Um die Punkte zu erhöhen wenn ein Satellite gefangen wird müssen wir im `player_update` eine Zeile einfügen. Und zwar machen wir das im gleichen IF in dem wir auch den Sateliten an eine neue Position bewegen.

```
function update_player()

    [...]

    if satellite_catched then
        spawn_satelite() --sateliten neu platzieren
        score += 1 --punkte zaehlen
    end
end
```

Nun sollten die Punkte bei euch hochgezählt und angezeigt werden.

Kleiner Bug-fix

hat jemand eine Idee was für ein Problem wir jetzt mit den Satelliten haben, nachdem wir oben einen 8px hohes Rechteck eingefügt haben?

Da wir nun die oberen 8pixel unsers Spielfelds durch UI verdecken kann es vorkommen, dass unser Satellite genau unter dem Balken gezeichnet wird. Um das zu beheben müssen wir die Funktion `get_rnd_screen_pos` ein wenig beheben.

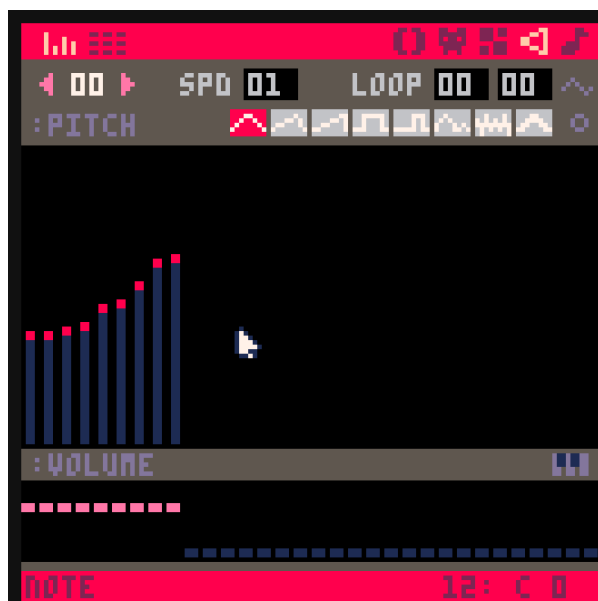
```
--util
function get_rnd_screen_pos()
    return {
        x = rnd() * 120 + 4,
        y = rnd() * 108 + 8 --screenpos without UI
    }
end
```

Bonus Soundeffekte

Nun kann wer mag noch einen Soundeffekt hinzufügen wenn der Spieler einen Satelliten fängt. Dazu gehen wir in das Soundeffekt Menu (siehe Bild unten)



Dann zeichnen wir darunter mit der Maus eine einfache Form, etwa so:



Tipp mit SPACE könnt ihr einen Sound effekt abspielen

Schlussendlich müssen wir den Sound effekt nur noch im Spiel einbauen. Dazu müssen wir uns die Nummer oben links im Editor merken. (In diesem Fall 00)



Dann gehen wir nocheinmal in unsere `update_player` funktion und setzen am gleichen Ort wie dort wo wir die Punkt zaehlen `sfx(0)` ein um den 0. Sound effekt den wir gerade gezeichnet haben abzuspielen.

```
function update_player()

[...]
```

```
if satellite_catched then
  spawn_satellite() --sateliten neu platzieren
  score += 1
  sfx(0)
end
end
```

Explosionen

So nun nachdem wir etwas zum gewinnen im Spiel eingebaut haben, brauchen wir noch etwas zum verlieren. Wir implementieren Explosionen. Dieser werden wir durch farbige wachsende Kreise implementieren. Wenn der Spieler sich in einer Explosion drin befindet, dann zeigen wir den momentanen Punkte stand an und zeigen einen Game Over Bildschirm.

Das wird am Ende dann so aussehen

TODO ADD IMAGE

Dazu wollen wir folgende Zwischenschritte implementieren.

1. Ein neues Tab `Explosion`
2. Wir lernen Arrays kennen und fügen einen Array `explosion` hinzu.
3. Wir zeichnen alle Explosionen in ein dem array mit der Funktion `draw_explosions()` als kleine blinkende Kreise
4. Wir fügen Eine Funktion hinzu welche uns erlaubt an einer zufälligen Position auf dem Bildschirm eine Explosion zu spawnen
5. nach 2s lassen wir die kleinen Blinkenden Explosionen verschwinden und lassen für 1s die echte Explosion anzeigen
6. Wenn der Spieler mit einer der Explosionen kollidiert pausieren wir das Spiel und zeigen einen Text `game over` und die Endpunktzahl an mittig im Spiel.

Neues Tab Explosion

Wie gehabt fügen wir ein Tab ein und setzen in der ersten Linie einen Kommentar `--explosion`

Arrays oder Listen

In unserem Spiel wollen wir mehr als nur eine Explosion auf dem Bildschirm haben, deshalb müssen wir den Code ein wenig anders gestalten als für den Satelliten und den Player. Wir brauchen eine Liste von Explosionen. Dazu verwendet man beim Programmieren `arrays`. Lass uns einmal ein Beispiel für einen sogenannten array anschauen:

```
names = {"Karli", "Lotti", "Hugo"}
```

wie ihr seht haben wir nun eine Variable die mehrere Objekte enthält. In unserem Fall mehrere Namen.

Wir können einmal schauen was passiert wenn wir im Terminal folgendes eingeben:

```
names = {"Karli", "Lotti", "Hugo"} + ENTER  
print(names) + ENTER
```

```
> NAMES = {"KARLI", "LOTTI", "HU  
GO"}  
> PRINT(NAMES)  
[TABLE]  
>
```

anstelle wie bisher wenn wir eine Variable ausgeben steht nun "table", dies weil unsere Variable von geschweiften Klammern umgeben ist.

Wir können nun ein beliebiges Element dieser Liste im Terminal ausgeben mit folgendem Code:

```
names = {"Karli", "Lotti", "Hugo"} + ENTER  
print(names[1]) + ENTER
```

Dies sieht dann so aus, probiert auch was passiert wenn ihr 2, 3 und 4 (achtung solange ist unsere Liste gar nicht) versucht auszugeben

Für die Werte 1-3 (welche existieren in unser liste) sollte es so aussehen

```
> NAMES = {"KARLI", "LOTTI", "HU  
GO"}  
> PRINT(NAMES[1])  
KARLI  
>
```

Für Werte grösser (> 3) oder kleiner als unsere Liste (<1) wird `NIL` angezeigt, was beim Programmieren als "nichts" verstanden werden kann.

```
> PRINT(NAMES[4])  
[NIL]  
>
```

Um alle Namen im Terminal auszugeben brauchen wir ein neues Werkzeug aus dem Programmierwerkzeugkasten. Die **FOR**-Schleufe.

Die FOR-Schleufe

Mit **for** können wir unter anderem Arrays auslesen. Lass uns dazu ein Beispiel im Terminal anschauen:

```
names = {"Karli", "Lotti", "Hugo"} + ENTER  
for i=1,3 do print(names[i]) end + ENTER
```

```
> NAMES = {"KARLI", "LOTTI", "HU  
GO"}  
> FOR I=1,3 DO PRINT(NAMES[I]) E  
ND  
KARLI  
LOTTI  
HUGO  
>
```

Wir können mit **FOR** also eine Liste auslesen und für jedes Element in der Liste eine Aktion (in diesem Fall print) ausführen. Dies werden wir verwenden um alle Explosionen zu zeichnen.

Erklärung **FOR** lässt sich mit **FÜR** übersetzen **DO** mit **TUE** oder **MACHE**. Wenn wir also übersetzen was in unserem **FOR** Beispiel genau drin steht wäre das etwa: (For) Für eine Variabel i welche von 1 bis 3 geht - mache (do) folgendes und dann wird alles bis zum dazugehörigen **END** ausgeführt.

Damit können wir arbeiten.

Ein letzter Tipp noch, wenn ihr die Länge eines Array braucht, dann könnt ihr **#names** verwenden. Dies erlaubt uns eine **FOR** schleufe auszuführen bei der wir nicht von Anfang wissen wie lange die Liste ist (z.B. weil die Anzahl an Explosionen ändern kann).

Dass kann uns wie folgt helfen:

```
names = {"Karli", "Lotti", "Hugo", "Gertrude"} + ENTER  
--beachte das #names hier!  
for i=1,#names do print(names[i]) end + ENTER
```

neu steht hier (For) Für eine Variabel i welche von 1 bis zur Länge des arrays geht - mache (do) folgendes ...

Damit haben wir nun alles zusammen um unsere Explosionen zu zeichnen.

Explosion Hard coden

hard coden heisst, dass wir vorerst einen Wert ohne Logik einführen (der immer gleich ist). Wir verwenden dass um zu verstehen wie wir die Explosionen programmieren müssen.

Als erstes erstellen wir einen Array der bereits zwei leere Explosionen enthält:

```
--explosions

--dies ist ein Array / eine Liste
explosions = {
  --ACHTUNG noch einmal klammern
  --Nun kommt Explosion 1
  {

    },
  --Dies ist Explosion 2
  {

  }
}
```

Was brauchen unsere Explosionen?

1. Eine position auf dem Bildschirm
2. Einen Radius
3. Eine Farbe
4. Eine Variable die die Funktion blinken lässt, so dass wir wissen wann eine explosion gefährlich ist und wann nicht

```
--explosions

explosions = {
  --achtung noch einmal klammern
  --nun kommt explosion 1
  {
    pos = {x=30,y=40},
    r = 40,
    color = 2,
    blink = true
  },
  --dies ist explosion 2
  {
    pos = {x=100,y=50},
    r = 30,
    color = 8,
    blink = false
  },
}
```

Explosionen zeichnen

Nun fügen erstellen wir die Funktion `draw_explosions`.

1. Funktion im Tab `explosions` einfügen
2. Einen Kreis zeichnen für(!) jede Explosion
3. Blinken implementieren

```
function draw_explosions()
  for i=1,#explosions do
    ex = explosions[i]
    circfill(ex.pos.x,ex.pos.y,ex.r,ex.color)
  end
end
```

Und nun machen wir einen kleinen Ausflug um zu verstehen was Blinken bedeutet.

Blinken

Blinken heisst dass wir etwas - in diesem Falle einen Kreis - für eine Zeit zeichnen und danach für die gleiche Zeitlänge nicht zeichnen.

Wir wissen mittlerweile, dass wir 30 Frames anzeigen pro Sekunde, also 30 mal pro Sekunde wird `_draw` und `_update` aufgerufen. Wir könnten zum Beispiel sagen dass wir aber unsere Blink animation nur 15 frames lange anzeigen und danach 15 frames nicht.

Wir können dafür im `main` Tab eine Variable `_blink_t` einfügen die bei jedem frame eins hoch zählt, hat diese Variable 15 erreicht, wechseln wir eine zweite Variable `_blink` wenn sie `true` ist auf `false` oder umgekehrt.

Lass uns dies in main programmieren

```
--main

--hier unsers blink variable hinzufügen
_blink_t = 0
_blink = true

[...]

function _update()
  _blink_t += 1
  if _blink_t >= 15 then --15 verändern für schnelleres blinken
    _blink_t = 0
    _blink = not _blink --_blink umschalten
  end

  update_player()
end

[...]
```

Nun haben wir eine Variable `_blink` die an und aus ist mit einer definierten Frequenz (momentan 0.5s an und 0.5s aus)

Diese können wir nun verwenden um Elemente im Spiel blinken zu lassen.

Blinkende Explosionen

Um eine Explosion welche ein `.blink = true` hat blinken zu lassen müssen wir unsere `draw_explosions` Funktion anpassen.

```
function draw_explosions()
  for i=1,#explosions do
    ex = explosions[i]
    if not (ex.blink and _blink) then
      circfill(ex.pos.x,ex.pos.y,ex.r,ex.color)
    end
  end
end
```

Ich gebe zu, das **IF** ist ein wenig komplizierter als die bisherigen. Ihr müsst es auch nicht komplett verstehen. Aber am Ende kümmert sich diese Funktion darum, dass sobald eine Explosion mit `.blink = true` nicht gezeichnet wird wenn `_blink = true` ist... Dadurch können wir die Explosion normal anzeigen wenn ihr `.blink` nicht auf `true` ist und sie wird angezeigt wenn `.blink true` ist.

Nun implementieren wir die Spawn Funktion für unsere Explosionen

Dazu werden wir im `--explosions` Tab eine Funktion `spawn_explosion`.

```
--explosions

explosions = {} -- keine explosionen am anfang
explosion_counter = 0 --zaehlt explosion von 1-10 danach von vorne

function spawn_explosion()
  explosion_counter += 1
  explosions[explosion_counter] = {
    pos = get_rnd_screen_pos(),
    color = 9,
    blink = true,
    r = rnd() * 25 + 8,
  }

  if explosion_counter == 10 then --bei 10 von vorne anfangen
    explosion_counter = 0
  end
end
```


schauen wir uns einmal an was diese Funktion genau macht

1. wir verwenden die neue `add` function diese erlaubt uns einem Array ein neues Element hinzu zu fügen.
2. wir fügen dem `explosions` array ein neues Element zu welches:
3. eine zufällige Bildschirmposition hat
4. die Farbe 9 hat
5. von Anfang an `blinked`
6. einen zufälligen Radius 8-33 hat.

Um zu testen ob unsere Funktion funktioniert können wir im `main` tab `_init` eine neue Explosion spawnen

```
function _init()
    init_player()
    spawn_satelite()
    init_ui()
    spawn_explosion() -- hier hinzufügen
end
```

Dies sollte uns zu jedem Spiel start einen blinkenden Kreis hinzufügen.

Explosion nach 2s nicht mehr blinken lassen

Nun müssen wir eine `update_explosions()` Funktion hinzufügen, welche nach 2s unsere Explosion nicht mehr blinken lässt, sondern voll anzeigt. In diesem Zustand wird sie später dem Player gefährlich werden.

Dazu müssen wir ausserdem wissen wann die Explosion gespawnet wurde.

```
--explosions

explosions = {} -- keine explosionen am anfang
explosion_counter = 0

function spawn_explosion()
    explosion_counter += 1
    explosions[explosion_counter] = {
        pos = get_rnd_screen_pos(),
        color = 9,
        blink = true,
        r = rnd() * 25 + 8,
        blink_f = 60 --steht für blink frames für 2s 60 frames (bei 30fps)
    }

    if explosion_counter == 10 then --max array laenge 10
        explosion_counter = 0
    end
end

function update_explosions()
    for i=1,#explosions do
        local e = explosions[i]
```

```

--nur explosionen updaten die noch nicht "none" sind
if e != "none" then
  --am ende die Explosion loeschen
  if e.blink_f <= 0 and not e.blink then
    explosions[i] = "none" --explosion loeschen
  else
    --explosion blinkt nicht mehr / kann spieler gefaehrlich werden
    if not e.blink then
      if circ_col(player,e) then
        player.alive = false
      end
    end
  end

  e.blink_f -= 1 --zeit updaten

  --nach blinken 60 frames (2s) explosion anzeigen
  if e.blink_f <= 0 and e.blink then
    e.blink = false
    e.blink_f = 60
  end
end
end
end
end

function draw_explosions()
for i=1,#explosions do
  ex = explosions[i]
  if ex != "none" then --explosionen mit "none" nicht zeichnen
    if not (ex.blink and _blink) then
      circfill(ex.pos.x,ex.pos.y,ex.r,ex.color)
    end
  end
end
end
end
end

```

Diese Funktion müssen wir jetzt einmal genauer auseinander nehmen.

1. Für jede gespawnte Explosion führen wir den Code ab punkt 3 aus
2. Zuerst speichern wir die aktuelle Explosion in der Variable `e`, dies um weniger schreiben zu müssen
3. Nur Explosionen welche nicht den Wert "none" haben werden upgedatet (das sind gelöschte Explosionen)
4. Wenn die Explosion nicht mehr blinked und ihre Lebenszeit `blink_f` in frames 0 erreicht (dass passiert zweimal) dann löschen wir die Explosion indem wir sie auf "none" setzen.
5. Wenn wir die Explosion noch nicht löschen müssen kommt der rest vom code an Punkt 7
6. Wenn die Explosion nicht mehr blinkt kann sie dem Player gefährlich werden -> collision mit Spieler testen, falls true, spieler mit `.alive = false` inaktiv setzen, Spiel verloren
7. Dann updaten wir die Zeit `blink_f` indem wir in jedem Frame eins abziehen. Erreichen wir 0 UND wir blinken momentan (wie am Anfang) dann deaktivieren wir das Blinken.

Damit dieser Code funktioniert müssen wir 3 weitere Dinge machen.

1. Dem Player eine variable `alive = true` hinzufügen
2. Das Spiel nur updaten wenn der Spieler am leben ist (dadurch "friert das Spiel ein wenn er stirbt")
3. die Funktion `update_explosions` im `main` tab aufrufen

```
--player
player = {
  pos={x=0,y=0},
  r = 4, --needed for collision
  spr_offset = {x=-4,y=-4},
  speed = 2,
  alive = true, --hier alive variable auf true setzen
}
```

```
--main
function _update()
  if not player.alive then return end --wenn der spieler tot ist nicht updaten

  _blink_t += 1
  if _blink_t >= 15 then
    _blink_t = 0
    _blink = not _blink
  end

  update_player()
  update_explosions() --hier die funktion einfügen
end
```

Gameover Menu

Nun können wir wenn der Player gestorben ist ein Gameover Schriftzug anzeigen. Dazu können wir wieder die variable `player.alive` verwenden. Ist diese `false` haben wir verloren und zeigen `game over` an.

Dazu müssen wir die `draw_ui()` Funktion erweitern.

```
function draw_ui()
  rectfill(0,0,128,8,1)
  print("score: "..score,2,2,9)

  if not player.alive then
    print("game over", 45, 59, 8)
  end
end
```

Mehr als eine Explosion

Bis jetzt haben wir nur eine einzige Explosion die am Anfang gespawnt wird. Was wir eigentlich wollen sind mehrere Explosionen die mehr und mehr dazu kommen.

Was heisst dass genau:

1. wir wollen immer wieder neue Explosionen spawnen
2. Im Prinzip heisst das, dass wir alle x Sekunden eine weitere Explosion hinzufügen wollen.

Lass uns implementieren, dass wir alle 2-4 Sekunden eine neue Explosion spawnen.

Wir können dazu wieder unseren Trick mit den Frames verwenden. Wir werden nach jeder gespawnten Explosion eine zufällige Zahl zwischen 2 und 4 generieren und diese dann mit 30 (30fps) multiplizieren. In jedem Update subtrahieren wir dann 1 von dieser Zahl, wenn die Zahl 0 ist spawnen wir einen neue Explosion.

Dies werden wir im Explosions Tab umsetzen

```
--explosions

explosions = {} -- keine explosionen am anfang
explosion_counter = 0

next_spawn = 2*30 --immer 2s nach start

function spawn_explosion()
    explosion_counter += 1
    explosions[explosion_counter] = {
        pos = get_rnd_screen_pos(),
        color = 9,
        blink = true,
        r = rnd() * 25 + 8,
        blink_f = 60 --steht für blink frames für 2s 60 frames (bei 30fps)
    }

    if explosion_counter == 10 then --max array laenge 10
        explosion_counter = 0
    end

    next_spawn = (rnd() * 2 + 2) * 30 -- 2s-4s * 30 diese zeile einfuegen
end

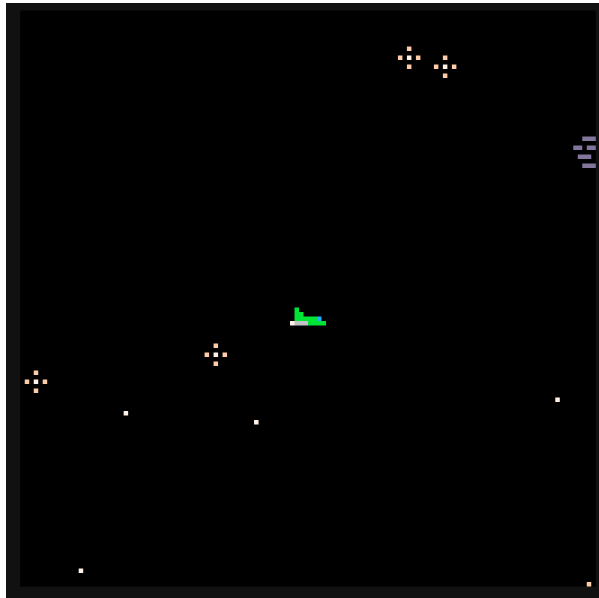
function update_explosions()
    --hier den neuen code einfügen
    next_spawn -= 1
    if next_spawn <= 0 then
        spawn_explosion()
    end

    [...]
end
```

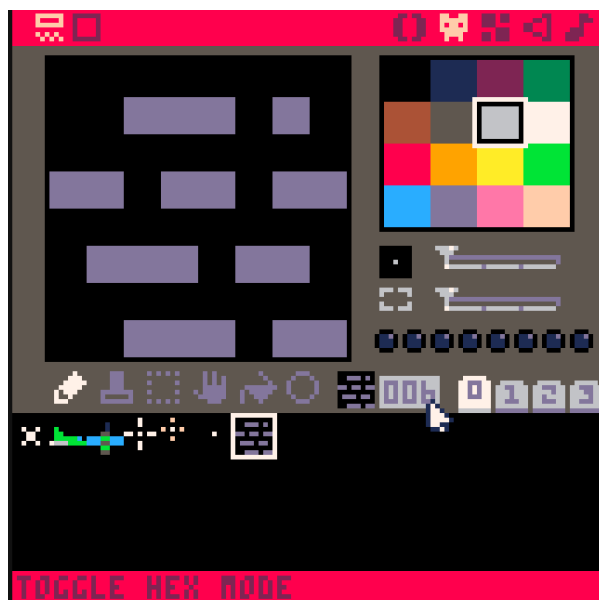
Hintergrund

Um das Spiel ein wenig interessanter aussehen zu lassen werden wir nun einige Sternen im Hintergrund generieren. Dazu benutzen wir wieder unsere `get_rnd_screen_pos` Funktion.

Das Endresultat wird so aussehen:



Nun können wir mit der Funktion Sterne im Hintergrund platzieren. Jetzt wäre noch ein guter Zeitpunkt um noch ein paar Sterne im Graphics Menu zu zeichnen wenn ihr dass noch nicht gemacht habt. Bei mir sieht dass am Ende so aus:



beachtet dass in meinem Beispiel 4 Sternen (bzw. Hintergrund Grafiken, ich habe noch einen Nebel hinzugefügt) vorhanden sind. Diese sollten auch genau an den Positionen sein wie oben dargestellt. Davon geht zumindest mein Code aus. Habt ihr mehr oder weniger Sterne müssen wir den Code ein wenig anpassen.

Mein Sternen sind auf Sprite: 3,4,5 und 6 (es ist wichtig dass sie nacheinander sind - auch wenn ihr mehr oder weniger habt)

Zeichnen wir fürs Erste einmal einen Stern.

Dazu würde ich wieder ein neues Tab hinzufügen diesmal "--background" für Hintergrund.

```
--background

star = {} --dies erlaubt uns eine leere Container variable (offiziell Table) zu
ersteln die Dinge wie ".pos" oder ".sprite" erlaubt

function get_rnd_star()
    return ceil(rnd() * 4) + 2 --dies wählt eine Nummer [3-6] aus (die stern
sprites)
end

function init_bg()
    --get local pos
    star.pos = get_rnd_screen_pos()
    star.sprite = get_rnd_star()
end

function draw_bg()
    --draw star
    spr(star.sprite, star.pos.x, star.pos.y)
end

--update brauch der BG keins weil sich nichts verändern wird
```

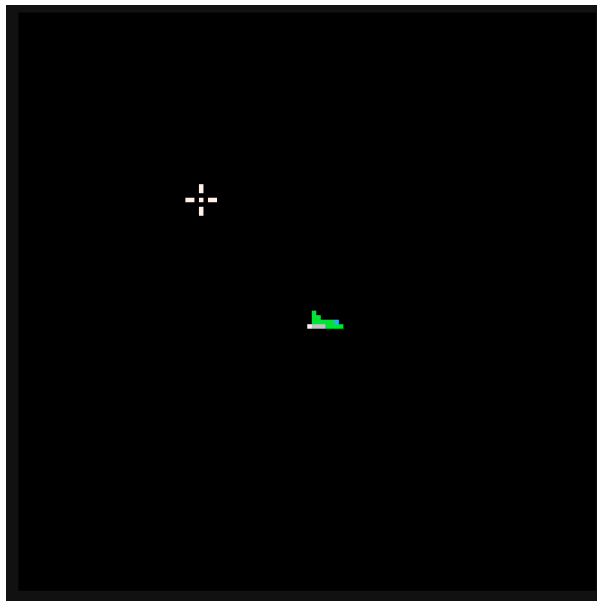
Background in main einbinden

Im Main müssen wir nun noch die beiden Funktionen `init_stars` und `draw_stars` einfügen um sie auch tatsächlich aufzurufen.

```
function _init()
    init_player()
    spawn_satelite()
    init_bg()
    init_ui()
    spawn_explosion()
end

function _draw()
    cls()
    draw_bg()
    draw_explosions()
    draw_satelite()
    draw_player()
    draw_ui()
    rect(0,0,127,127,1)
end
```

Das Resultat sollte nun so aussehen.



Nun ist ein Stern aber ein wenig langweilig. wir wollen mehr.

Mehrere Sterne mit for loop zeichnen

Dazu untenstehenden Code einfügen

```
--background

stars = {}
star_num = 20

function get_rnd_star()
    return ceil(rnd() * 4) + 2 --dies wählt eine Nummer [3-6] aus (die sternensprites)
end

function init_bg()
    for i=1,star_num do --20x einen Stern generieren und im Array "stars" abspeichern
        add(stars,{
            pos=get_rnd_screen_pos(),
            sprite=get_rnd_star()
        })
    end
end

function draw_bg()
    --draw all stars
    for i=1,#stars do --20x einen Stern generieren und im Array "stars" abspeichern
        star = stars[i]
        spr(star.sprite,star.pos.x,star.pos.y)
    end
end
```

```
--update brauch der BG keins weil sich nichts veraendern wird
```

Wie Weiter?

Gratuliere, Du hast jetzt eine Vorstellung was es alles benötigt um Spiele zu programmieren. Wenn du dieses Hobby weiter verfolgen möchtest, hast du nun eine gute Basis. Es wird jedoch noch einmal etwas ganz anderes sein wenn du alleine an deinem Schreibtisch sitzt und deine eigenen Ideen umsetzt.

In erster Linie wird es sehr schwierig sein die Lösung zu finden für selbst gestellte Probleme. Was euch dabei helfen kann sind:

- youtube tutorials z.B. [Lazy-dev](#) (Englisch):
- das Cheat sheet dass ich euch gezeigt habe
- [Pico-8 wiki](#)
- Fragen auf Discord im [Pico8 channel](#)
- Spielecode von [Lexaloffle](#) herunterladen und schauen wie es dort gelöst wurde

Falls ihr ein paar gute Anfänger projekte für euch selbst sucht, fangt mit kleinen Dingen an, die sind schwer genug, fragt am Besten chat gpt oder google wie die Spiele genau funktionieren:

1. Snake
2. Tetris
3. Plattformer

Zu guter Letzt! Programmieren ist nicht einfach! Es ist sehr schwierig vor allem am Anfang. Lasst euch davon niemals entmutigen, ich selbst lerne nach mehr als 6 Jahren Spieleprogrammierung JEDEN Tag dazu!

Ein paar weitere Ideen um das Spiel abzuschliessen

Ab jetzt müsst ihr euch selber überlegen wie ihr das Spiel weiter programmieren müsst. Ich werde an dieser Stelle ein paar hinweise und Tipps geben was wie ihr vorgehen könnt um bestimmte Dinge zu programmieren.

1. Explosions sound. Spielt mit dem Sound Editoren herum bis ihr einen Explosions sound habt. Vielleicht hilft ja eine Youtubesuche nach Pico8 Explosion sound weiter?
2. Spiel neustarten am Ende. Anstelle dass ihr das Spiel einfriert könntet ihr das Spiel wenn man einen Knopf drückt neustarten. Ihr müsstet dann aber eine Funktion aufrufen die das Spiel wieder resetet. Also Punkte auf 0 setze, den Explosionen array wieder auf `explosions = {}` setzen um alle Explosionen zu löschen und vlt die Sterne neu generieren. Vieles davon nimmt euch das Aufrufen der `_init()` funktion ab - aber nicht alles
3. Wenn ihr Inspiration braucht, nehmt einmal [dieses Spiel](#) hier auseinander, das war das Vorbild für unser Spiel heute - ihr wisst ja jetzt wie man eine Cartridge importiert (tipp dragg and drop auf Pico-8 edu)