



Kursleiter: Manuel Geissberger

Datum: 02.04.2024

Thema: Kurs Spieleentwicklung mit Pico-8

Spieleentwicklung mit Pico-8 2024 / Saturn91

Was ist Pico 8



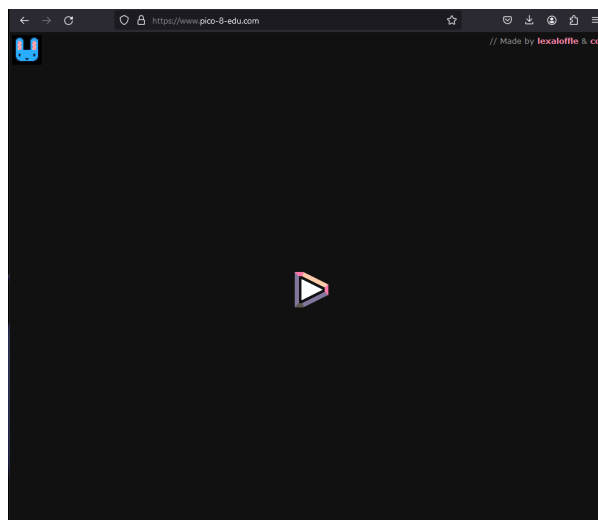
(lose Übersetzung der englischen offiziellen Webseite (lexaloffle.com)[<https://www.lexaloffle.com/pico-8.php>])

PICO-8 ist eine fantastische 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 kennst. 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. Satelite 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).

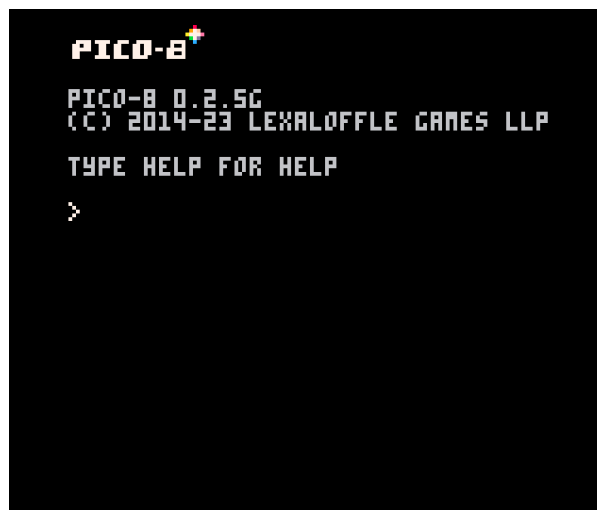
Sollte etwas nicht funktionieren wie im Script beschrieben, gerne entweder das Kapitel "Debugging / Fehlersuch" durchlesen, und oder mich um Hilfe fragen.

`print("hallo")`

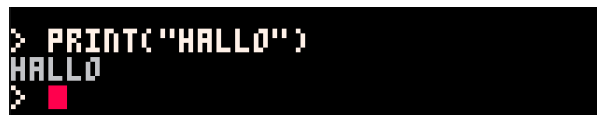
Als erstes schauen wir an wie wir in Pico-8 programmieren. Dazu starten wir die Pico-8-edu, oder wer hat die Vollversion.

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.

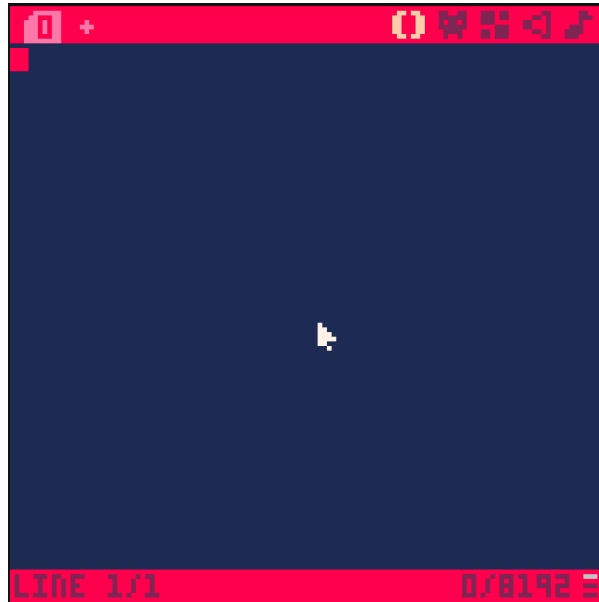
Kommando	erwarteter effekt
cls	Bildschirm leeren
print("hallo",20,20,9)	Hallo auf den Bildschirm schreiben print(text,x-Pos,y-Pos,farbe)
rectfill(0,0,100,100,11)	Rechteck auf den Bildschirm zeichnen rectfill(x-Pos1,y-Pos1,x-Pos2,y-Pos2,farbe)
circ(80,80,40,1)	Kreis zeichnen (circ(x-Pos,y-Pos,radius,farbe))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

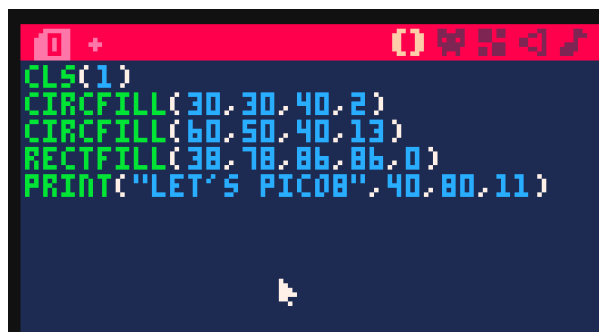
Um zur Programmiersicht zu gelangen benutze die Taste "ESC" oben links auf der Tastatur.



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

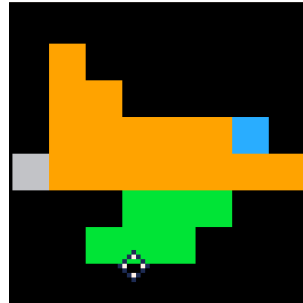
1. in Pico-8 den Code anschauen und mit den "Kommandos" von weiter oben vergleichen. Warum ist was wo?
2. Habt ihr eine Idee warum die Schrift über den Kreisen gezeichnet wird?

Fazit

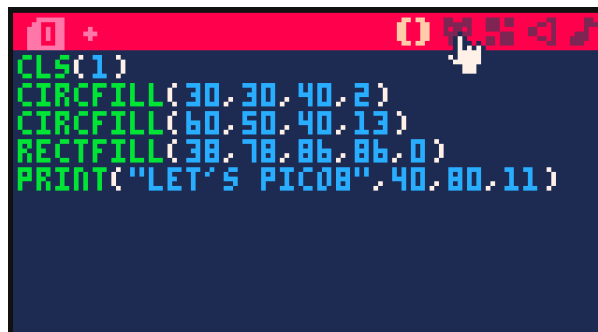
Mit verschiedenen Kommandos kann man einer Game engine sagen was sie tun / anzeigen soll. Mehrere Kommandos zusammen sind das was wir ein Programm nennen. Ein Computerspiel ist im Grunde genauso so ein Programm. Lass uns nun im nächsten Kapitel anschauen wie ein solches Computerspiel Programm aufgebaut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



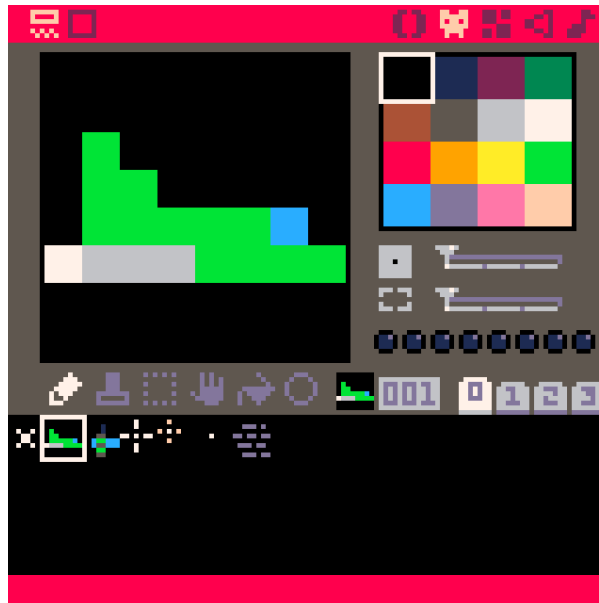
Danach öffnet sich für euch der sogenannte Spriteeditor.



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 abwechselungsweise 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 abwechselungsweise 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 werddn 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 Funtion 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?

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.



```
--main.lua  
  
FUNCTION _INIT()  
END  
  
FUNCTION _UPDATE()  
END  
  
FUNCTION _DRAW()  
END  
  
LINE 13/13 9/8192
```

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



```
LINE 1/1 9/8192
```

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 verstehn 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_colides_with_satelite()  
    local playerCollides = --TODO logik  
  
    --diese Funktion wird hier nur mit TRUE beendet wenn der Spieler mit dem  
    Satelitten kollidiert  
    if playerCollides then return true end  
  
    --Nur wenn das obere "IF" dir Funktion mit true beendet hat wird hier mit  
    FALSE beendet  
    return false  
end  
  
--isPlayerReallyColliding wird manchmal true und manchmal falsch sein  
local isPlayerReallyColliding = player_colides_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. Satelitten (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.

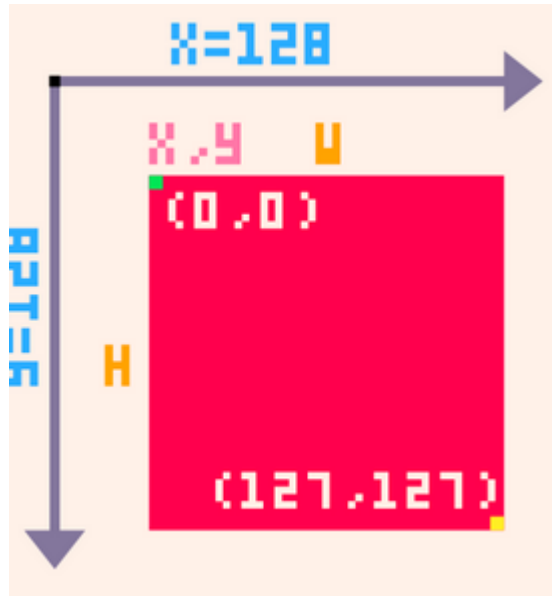
Zwischenziele:

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 $2 \times 3 = 6$ 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



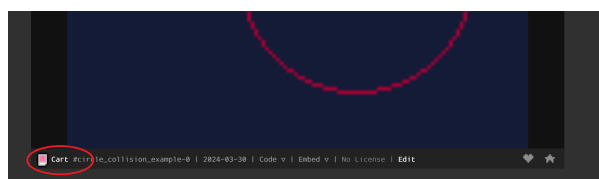
noch ein Tipp wenn ihr ein Spiel veröffentlicht sind allgemeine Codes wie jetzt eben diese Kollision Funktion, oder ein Partikelsystem (also Grund mechaniken die in tausenden von Spielen vorkommen) eher unkritisch zu kopieren. Schwieriger wird wenn eine Funktion ein einzigartiges Spiel ausmacht.

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.

- 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
> █
```

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

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

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

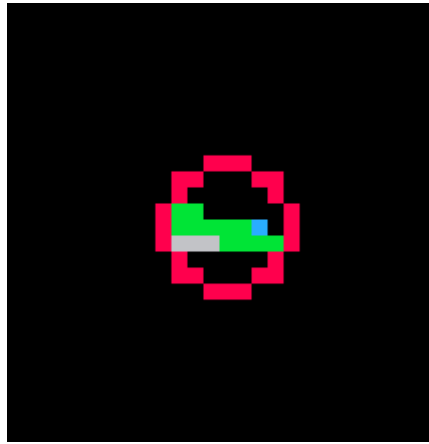
Falls die Funktion nicht mehr online verfügbar sein sollte:

```
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:

- 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
```

```

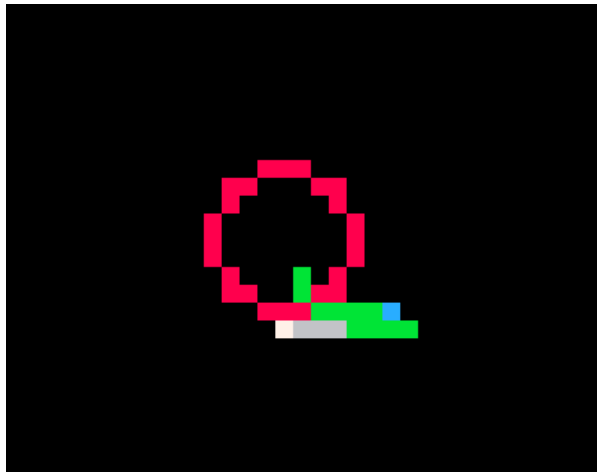
    player.pos.y += 1
end

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
}

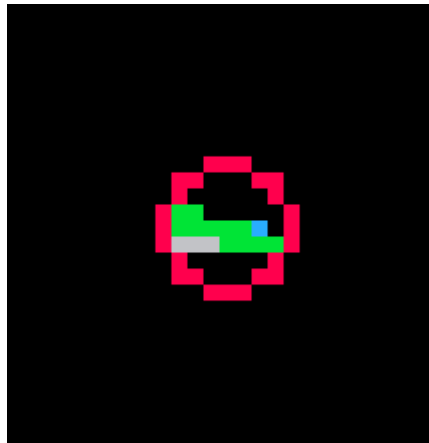
[...]

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:

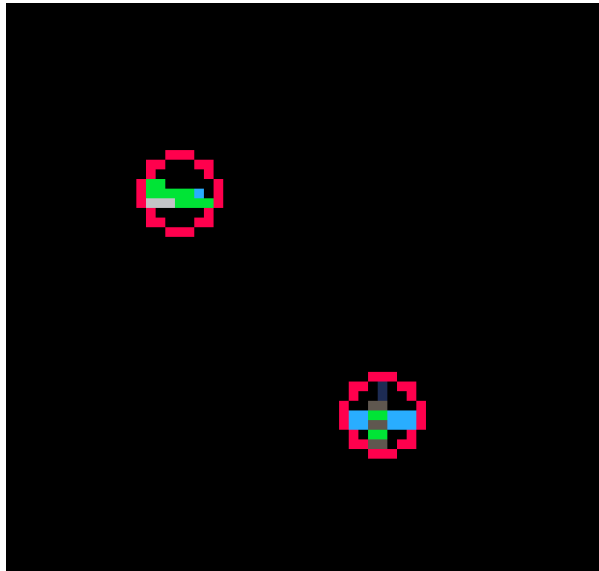
```
--satelite
satelite = {
  pos={
    x = 0,
    y = 0
  },
  r = 4, --needed for collision
  spr_offset = {
    x = -4,
    y = -4
  },
  sprite = 2 --sprite id des sateliten!
}

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()

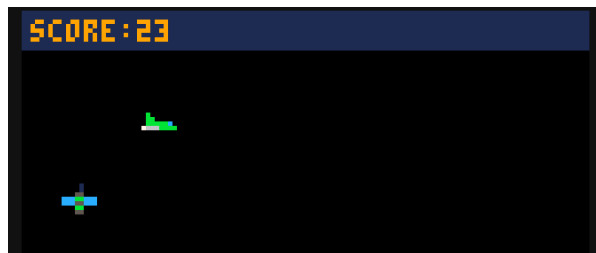
spr(satelite.sprite,satelite.pos.x+satelite.spr_offset.x,satelite.pos.y+satelite.spr_offset.y)
--circ(satelite.pos.x,satelite.pos.y,satelite.r)
end
```

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.

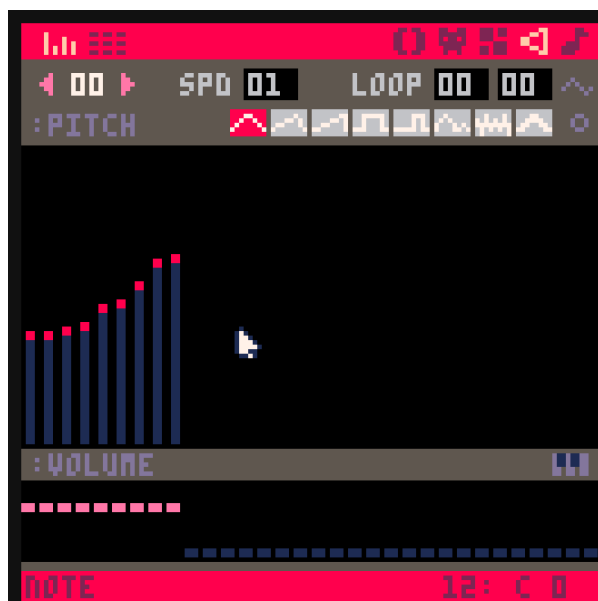
```
--util
function get_rnd_screen_pos()
    return {
        x = rnd() * 120,
        y = rnd() * 112 + 8 + 1 --screenpos without UI
    }
end
```

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
```

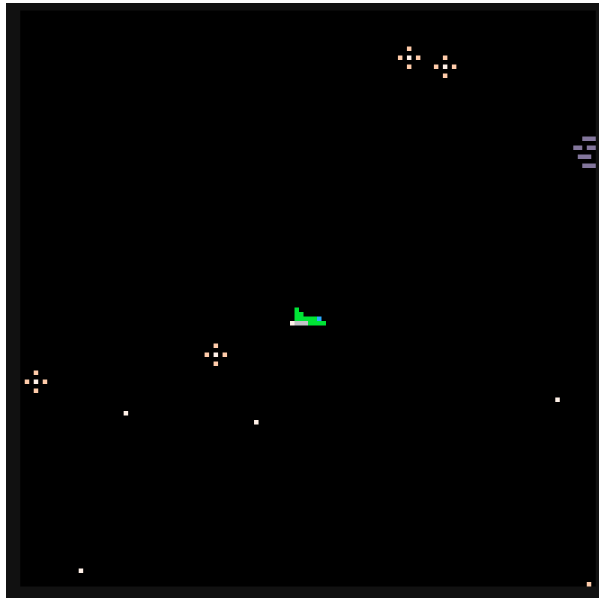
Esplosionen

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.

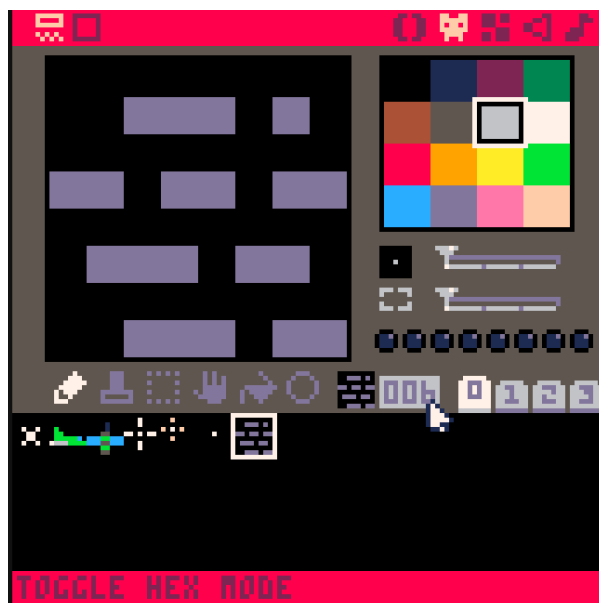
Hintergrund

Um das Spiel ein weniger 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
```

```
erstellen die Dinge wie ".pos" oder .sprite erlaubt

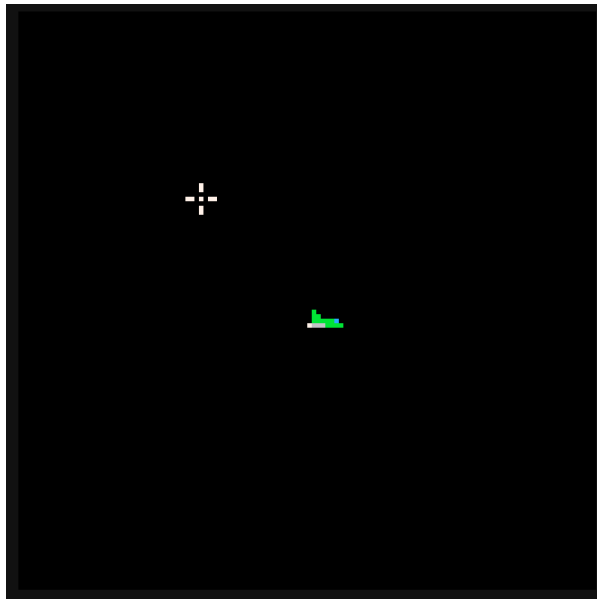
function get_rnd_star()
    return ceil(rnd() * 4) + 2 --dies wählt eine Nummer [3-6] aus (die sternchen
sprites)
end

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
```

Das Resultat sollte nun so aussehen.



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

Der einfachste Weg wäre jetzt folgender:

```
--background

star1 = {}
star2 = {}

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

```

end

function init_bg()
  --get local pos
  star1.pos = get_rnd_screen_pos()
  star1.sprite = get_rnd_star()
  star2.pos = get_rnd_screen_pos()
  star2.sprite = get_rnd_star()
end

function draw_bg()
  --draw star
  spr(star1.sprite,star1.pos.x,star1.pos.y)
  spr(star2.sprite,star2.pos.x,star2.pos.y)
end

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

```

Dies könnten wir jetzt solange machen bis wir genug Sterne zusammen haben, aber wie schon einmal gesagt sind Programmierer faul. So faul, dass sie sich die Arbeit gemacht haben sogenannte FOR loops zu programmieren. Diese lassen den Nutzer den genau gleichen Code mehrmals laufen zu lassen.

Die FOR Schleife oder wie man Code z.B. 10x wiederholt

Gebt einmal den unten stehenden code ins Terminal ein:

```
for i=1,3 do print(i) end
```

Mein resultat sieht so aus. Wir sehen das der print Befehl 3x ausgeführt wurde und zwar von 1-3 (und i hat dann jeweils diesen Wert). Der code in der For loop wurde 3x wiederholt.



```

> FOR I=1,3 DO PRINT(I) END
1
2
3

```

Wir kommen darauf gleich noch einmal zurück.

Arrays oder Listen

Wir können nun ebenfalls sogenannte Listen im Code haben. Listen sind variablen die eine Anzahl Variablen vom gleichen Typ speichern können. Klingt erstmal kompliziert, aber das Folgende Beispiel sollte es euch anschaulich erklären.

(bitte im Terminal eingeben)

```
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 also Listen von Werten erstellen und diese mit einer For loop verwenden.

Dass machen wir jetzt mit unseren Sternen. In `init_bg` werden wir die Tabelle füllen. Und in `draw_init` zeichnen wir die Tabelle dann.

Kollision

SFX

Punkte und UI

Main menu

Highscore

Explosionen (Bonus Kapitel)

Hintergrund (Bonus Kapitel 2)

Pico-8 Cheatsheet (Spickzettel)

Wie Weiter?

Debugging / Fehlersuche