

Erweiterung des Sammelspiels

Die Panzerknacker versuchen ständig, an Dagobert Ducks Geld zu gelangen. Es ist also nicht verwunderlich, dass sie mit Bomben werfen, um Dagobert davon abzuhalten, Geld einzusammeln...



1. Bombe

Erstelle eine **Bombe**. Diese soll sich selbstständig **immer wieder** an einer **beliebigen x-Koordinate am oberen Spielfeldrand** ($y = 145$) positionieren und sich **nach unten** bewegen, bis sie auf Dagobert oder den Spielfeldrand trifft.

Berührt die Bombe Dagobert, so soll es für **zwei Sekunden** nicht möglich sein, Dagobert zu bewegen. Außerdem soll der entsprechende **Sound** abgespielt und die **Punkte um vier reduziert** werden.



2. Neustart des Spiels

Klickt man auf die Flagge, so soll das Spiel komplett **neu gestartet** werden, d.h.

- **Punktestände** werden auf Null zurückgesetzt
- Dagobert, Münze, Geldschein und Bombe werden in **Startposition** gesetzt
- **Sichtbarkeit** und **Aussehen** der Figuren wird in den Anfangszustand zurückgesetzt

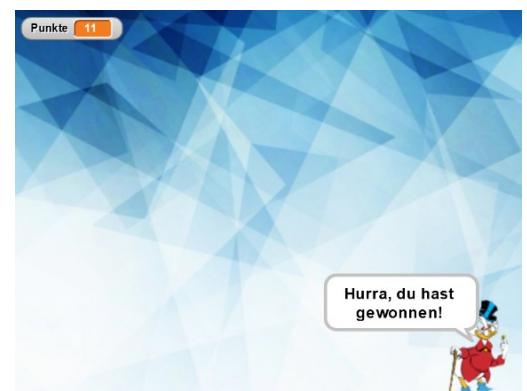
3. Spielende

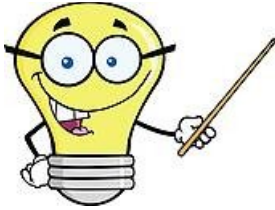
Erreicht man **10 Punkte**, so soll das Spiel beendet sein.

Lasse Dagobert bei Spielende jubeln, indem du die Datei **Dagobert_Jubel.png** verwendest, und ihn „**Hurra, du hast gewonnen**“ sagen lässt.

Außerdem soll der entsprechende **Sound zum Spielende** abgespielt werden und das Fallen der Münzen, Scheine und Bomben gestoppt werden.

Tipp: Beachte, dass es möglich ist, dass der Spieler bei einem Spielstand von 9 Punkten einen Geldschein fängt und somit nicht 10, sondern 11 Punkte erreicht.





Tipps und Tricks

- Zum **Anhalten** bzw. **Stoppen eines Programms** kannst du folgenden Baustein verwenden:



- Zum **Vergleichen** von zwei **Zahlen oder Variablen** kannst du folgende Bausteine verwenden:

