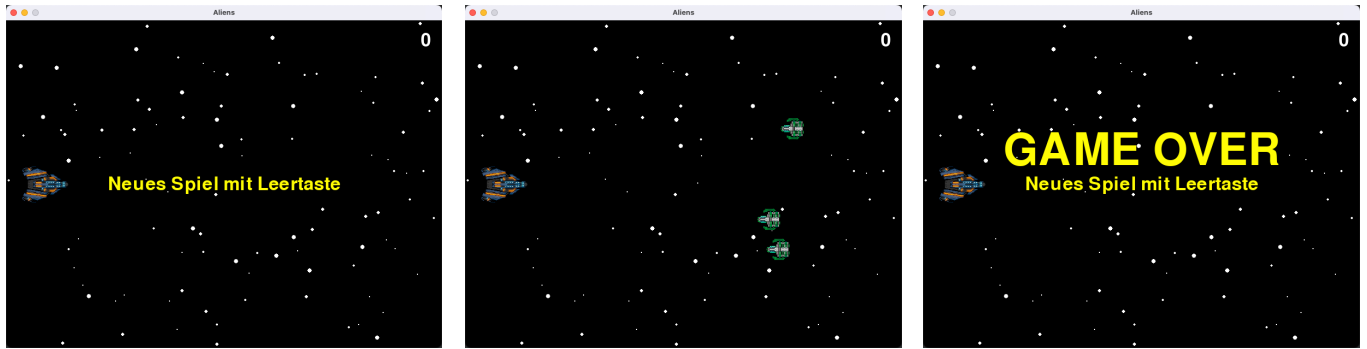


Aliens



Anforderungen

- Das Spiel wird mit der Leertaste gestartet.
- Eine Musik wird im Hintergrund abgespielt.
- Ein schwarzer Hintergrund mit Sternen verschiedener Grösse stellt das Spielfeld dar.
- Rechts oben befindet sich der Punktestand.
- Links ein Raumschiff, das die Aliens bekämpft. Es lässt sich mit den Pfeiltasten über die linken Dreiviertel des Spielfelds bewegen.
- Von rechts her erscheinen Aliens, die sich unregelmässig nach links bewegen.
- Der Spieler versucht die Aliens durch Berührung aufzuhalten. Das Alien wird zerstört und der Spieler erhält einen Punkt.
- Wird ein Alien zerstört, ertönt ein Geräusch und rechts erscheint ein neues Alien.
- Das Spiel ist zu Ende, wenn es einem Alien gelingt, das Spielfeld links zu verlassen.

Media - Dateien

<https://www.leshylabs.com/apps/sfMaker/>

<https://sfxr.me/>

<https://opengameart.org/art-search?keys=Soliloquy>

<https://millionthvector.blogspot.com/p/free-sprites.html>

bgbattleship.png: das Raumschiff

medfighter.png: das Alien

hit.wav: ein Alien wird zerstört

loss.wav: das Spiel ist verloren

Soliloquy.mp3: die Hintergrundmusik

Vorgehen

- Hintergrund (self.background) mit zufälligen Sternen erstellen.
- Starttext erzeugen
- AUFGABE: Gameover - Text erzeugen.
- Rechts oben ein Label für den Punktestand.
- Funktionen neues_spiel() und game_over() vorbereiten.
- Spielstart mit Leertaste
- Das Raumschiff erzeugen und mit den Bewegungstasten steuern. Bereich einschränken.
- Alienklasse mit zufälliger Bewegung.
- Funktion neues_alien()
- AUFGABE: 3 Aliens erzeugen (in neues_spiel)
- Auf Kollision testen.
- Bei Berührung wird das Alien zerstört und ein neues erstellt. Der Spieler erhält einen Punkt.
- Wenn ein Alien das Spielfeld links verlässt, ist das Spiel beendet.
- Hintergrundmusik laden und abspielen.
- AUFGABE: Geräusche laden und im richtigen Zeitpunkt abspielen.