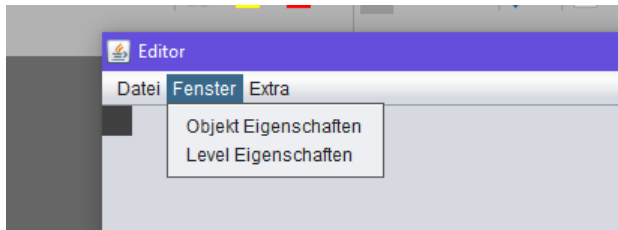


Bedienung Editor

Der Editor besteht aus 3 Komponenten.

1. Dem EditorFrame
2. Dem Objekteigenschaften Fenster
3. Dem Leveleigenschaften Fenster

Die beiden Fenster lassen sich unter dem Menü Fenster wieder aufrufen.



Unter dem Menü Datei befinden sich 4 selbsterklärende Funktionen:

- Neu: Erstellt ein neues Level und löscht alle bisherigen Änderungen ohne Rückfrage
- Öffnen: Öffnet ein bereits bestehendes Level um es weiter zu bearbeiten
- Speichern: Speichert ein Level
- Aktualisieren: Zeichnet das Level neu (macht es eigentlich von selber)

Mit Rechtsklick auf die Editorfläche kommt man auf das Werkzeug/Typ Auswahl Menü



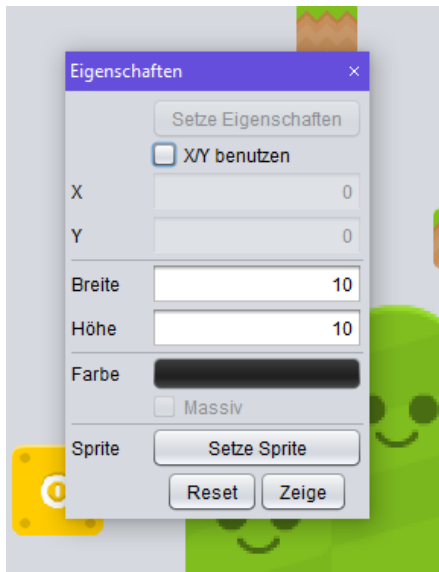
Werkzeuge:

- Hinzufügen: Fügt den ausgewählten Objekttyp mit den in den Objekteigenschaften eingegebenen Eigenschaften dem Level zu. Ein Spieler wird immer verschoben da es nur ein Spielerobjekt haben darf.
- Auswählen: Klickt man nun auf ein Objekt (kein Spieler) so wird dieses ausgewählt und man kann seine Eigenschaften verändern. Mit dem Klick auf „Setze Eigenschaften“ (nur aktiviert wenn Block ausgewählt) im Objekteigenschaftenfenster kann man nun diese Eigenschaften auf dieses Objekt übertragen.
- Entfernen: Entfernt das unter dem Mauszeiger liegende Objekt aus dem Level.

Typen:

- Spieler: Der Spieler welcher im Level durch den Benutzer läuft.
- Block: Ein einfacher Block der Eigenschaften hat.
- Ziel: Ein Block welcher bei Berührung das Level für gewonnen erklärt. 🏆

Objekteigenschaften Fenster



Dieses Fenster ermöglicht das Einstellen und festlegen verschiedener Eigenschaften eines Objekts.

- X/Y benutzen: Aktiviert man dieses Kästchen so werden für das Platzieren nicht die „Mausklickkoordinaten“ sondern die jeweiligen X/Y Werte beim platzieren benutzt.
- Massiv: Setzt man bei einem Block die Eigenschaft „*Massiv*“, so kann der Spieler nicht einfach durch diesen hindurchfliegen.
- Farbe: Hier lässt sich eine Farbe für dieses Objekt festlegen.
- Sprite: Mit dem Button „*Setze Sprite*“ kann man ein Bild für dieses Objekt festlegen. Mit „*Reset*“ löscht man dieses und mit „*Zeige*“ kann man sich es noch einmal anzeigen lassen.

Wichtig: Ist ein Sprite gesetzt, so ist dies der Eigenschaft Farbe vorrangig. D.h. es wird beim Zeichnen das Bild und nicht die Farbe benutzt.

Leveleigenschaften Fenster

Mithilfe dieses Fensters lassen sich einige Einstellungen des Levels anpassen.

- Breite/Höhe: Die Breite des Levels
- Gravitation: Wie der Name schon sagt, der Gravitationsfaktor. Je höher, je schneller fällt der Spieler wieder auf den Boden.
- Sprungstärke: Diese Zahl bestimmt die Anfangsbeschleunigung die auf den Spieler wirkt, wenn dieser springt. Sie sollte negativ sein, da die y-Achse nach Süden größer wird und nach Norden kleiner.

