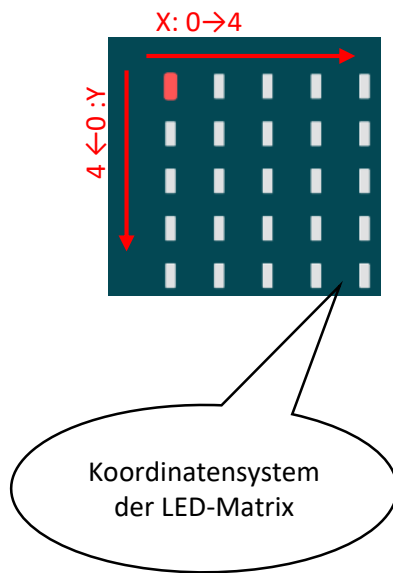
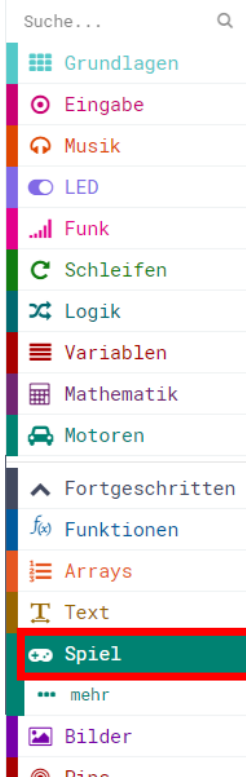


Kurzanleitung zu den Spielbefehlen



Hier findet ihr die Spielblöcke



- Es kann auch ein Spielstand erzeugt und verändert werden, dieser wird nachdem ein Spiel beendet wurde in der Animation angezeigt

Hinweis: wenn der Spielstand geändert wird erscheint eine Animation auf dem Calliope. Dies lässt sich umgehen indem man den Spielstand auf seinen aktuellen Wert +1 setzt. ($\text{Spielstand} = \text{Spielstand} + 1$)



- Diese Blöcke lassen das Spiel Pausieren, wieder fortsetzen oder Beenden



- Lässt den Sprite vom Rand der LED-Matrix abprallen



- Es können auch Leben erstellt oder geändert werden



- Erzeugt einen Block (eine LED leuchtet) an der Position x=2 und y=2
- Diese Sprite wird auf eine Variable z.B. „Spielfigur“ gespeichert



- Löscht den Sprite, welcher auf der angegebenen Variable gespeichert ist



- Der Sprite kann entweder in x- bzw. y-Richtung bewegt werden oder in die Richtung nach der er ausgerichtet ist



- Hier wird die Richtung des Sprites geändert



- Schiebt den Sprite sofort auf einen x- bzw. x-Wert



- Es kann noch mehr als nur die Koordinaten geändert werden



- Hiermit können die Eigenschaften x-, y-Wert, Helligkeit... des Sprites abgefragt werden



- Startet einen Countdown mit Animation z.B. vor Beginn des Spieles



- Sinnvoll zum abfragen, ob der Sprite den Rand oder z.B. einen anderen Sprite berührt

