Nun zu der Tastatur.

Sie kommt zum Nutzen, wenn ein Versuch/Run abgeschlossen ist. Dann kommt eine Auswahl, ob man seine Zeit mit Namen im Gerät verewigen möchte. Die Eingabe funktioniert so, dass eine QWERTZ-Schreibweisige Tastatur erscheint. Mit den Rechts-Links-Oben-Unten Tasten des Bricks wird die ausgewählte Taste gesteuert. Mit der Mittleren Taste benutzt man die derzeitig ausgewählte Taste auf dem Bildschirm. Je nach benutzter Taste erscheint der gedrückte Buchstabe oder der zuletzt gewählte Buchstabe wird gelöscht. Wenn der Name fertig ist, drückt man auf den freiliegenden Touchsensor, somit geht das Programm zum Leaderboard über.

Nun gehen wir etwas tiefer in die Materie der Tastatur.

Dies funktioniert so, indem wir eine Liste mit all den Buchstaben haben und diese einzeln ausgeben lassen. Nun verändern wir je nach Tastendruck den Zahlenwert einer Variable. Die hilfreiche Funktion von einer Liste ist es, dass man Elemente über den jeweiligen Index abrufen kann. Somit kopieren wir über den Zahlenwert der Variable als Index den Buchstaben in einen String, den wir auf den Bildschirm ausgeben. Nachdem der Touchsensor ausgelöst hat, geben wir den String und eine weitere Variable zur Funktion Leaderboard über.

Nun zum Leaderboard.

Erst wird geprüft, ob man aus dem Menü kommt oder einen Run abgeschlossen hat. Daraufhin werden alle erstellten Einträge(Name+Zeit) ausgelesen und sortiert. Zuletzt werden alle Einträge nacheinander ausgegeben. Ebenfalls ist es möglich, zwischen Bildschirmen mit verschiedenen Eibträgen zu scrollen.

Nun gehen wir ebenfalls etwas tiefer in die Materie des Leaderboards.

Erst wird durch die übergebene Variable geprüft, ob ein Run abgeschlossen wurde oder man aus dem Menü kommt. Falls ein Run abgeschlossen wurde, wird ein neuer Eintrag in einer seperaten Datei, wo alle Einträge abgespeichert sind, erstellt. Danach wird die Datei ausgelesen und durch die Methode Split() in eine Liste gewandelt. Darauf werden alle zusammengehörenden Einträge durch den Modulo-operator(Rest) in eine zweidimensionale Liste(Liste in Liste) eingetragen. Dann werden alle Listen durch ihren Score in der Liste sortiert. Nun werden alle Einträge nacheinander ausgegeben. Man kann durch bestimmen, wo die Einträge zuerst ausgegeben werden(x-y-koordinaten), durch die unterschiedlichen Bildschirme scrollen.