



Aufgabe

In dieser Tutorialserie entwickeln wir einen Endless Jump'n'Run in GDevelop mit JavaScript. Dabei lernst Du Grundlagen des Programmierens von JavaScript in GDevelop.

Wir schauen uns den Syntax an, lernen die Klassen und Funktionen von GDevelop zu verwenden sowie den Umgang Variablen und Funktionen und gehen auf Objekt Orientierte Programmierung ein.



Beschreibung

In diesem ersten Tutorial legen wir ein neues Projekt an, laden Assets aus dem Asset Store von GDevelop und Konfigurieren deren Eigenschaften und Parameter. Anschließend fügen wir ein JavaScript hinzu und schreiben unser erstes kleines Programm, um auf Tastatureingaben zu reagieren.



Ziele

Die folgenden Aufgaben werden in diesem Kurs bearbeitet:

- Starte GDevelop über <https://editor.gdevelop.io/> und stelle die UI gegebenenfalls auf Englisch um, da der Kurs GDevelop in Englisch verwendet.
- Erstelle ein neues, leeres Projekt
- Lade folgende Assets in Dein Projekt (Der Kurs verwendet die „**GDevelop Platformer**“ Assets aus dem Asset-Store, Du kannst aber andere Assets verwenden und falls Du die **Desktopversion** von GDevelop verwendest, auch Deine eigenen erstellen.)
 - Spieler Charakter (**PC – Player Character**)
 - Plattformen 2-3 unterschiedliche Plattformen
 - Hintergrund
- Ziehe den Spieler Charakter in die Szene und weise ihm das **Behavior Platformer Character** zu.
- Ziehe eine Plattform (oder auch schon alle) in die Szene und weise ihr das **Behavior Platform** zu. Als Typ wählst Du **Jumpthru Platform**.
- Passe die **Collision Masks** von Plattformen und Spieler Charakter an.



- Füge dem Event Sheet ein JavaScript Element hinzu.
- Implementiere eine Abfrage in JavaScript, welche auf das Drücken der Leertaste (Keycode 32). Hello World in der Developer Console ausgibt.
- Füge eine Szenenvariable hinzu für den Keycode der Leertaste und lade und speichere die Variable in JavaScript.