



Beschreibung

Damit wir bei unserem Endless Jump'n'Run auch endlos rennen können, müssen wir unser Level dynamisch erstellen. Hierzu erstellen wir in diesem Tutorial zeitgesteuert neue Plattformen in unserer Szene und weisen Ihnen dynamisch eine Position zu.



Ziele

Löse die folgenden Aufgaben:

- Erstelle beim starten des Spiels (z.B. mit `if runtimeScene.getTimeManager().isFirstFrame() {...} )` einen Timer ***timer_createPlattform***.
- Füge eine Bedingung hinzu um den Wert/Zeit des Timers abzufragen und zu prüfen, ob dieser Wert größer als eine Zahl x in Millisekunden ist (z.B. 4000).
 - Setze innerhalb des Blocks den Timer zurück
 - Erstelle innerhalb des Blocks eine neue Plattform in der Szene.
 - Weise der Plattform eine zufällige Position (X und Y) zu.

Tipp: Achte darauf, dass die Werte nicht die Größe des sichtbaren Levels (Layout) überschreitet, damit Du das Ergebnis auch sehen kannst).