



Beschreibung

Funktionen können sehr hilfreich sein, um Teile unseres Codes wieder zu verwenden und damit sowohl die Lesbarkeit wie auch die Wartbarkeit zu erhöhen. Der Code für das dynamische Erstellen von Plattformen soll deshalb in eine Funktion gepackt werden.

Weiter soll die Plattform nun außerhalb unseres Sichtbereichs und in unterschiedlichen Größen erstellt werden.



Ziele

Löse die folgenden Aufgaben:

- Erstelle eine Funktion **createPlatform** und füge die Ausdrücke zum Erstellen der Plattform, zur Positionierung und dem Hinzufügen der Kraft in die Funktion ein.
- Rufe die Funktion innerhalb der Bedingung für den **timer_creatPlatform** auf, so dass Plattformen auch weiterhin zeitgesteuert erstellt werden.

Weitere Plattformen hinzufügen

- Nun soll die Funktion erweitert werden, dass zufällig eine unserer Plattformen verwendet wird. Hierfür müssen die anderen Plattformen noch vorbereitet werden (Falls noch nicht geschehen):
 - Ziehe die noch nicht bearbeitenden Plattformen in die Szene und weise ihnen das **Behavior Platform** zu. Als Typ wählst Du **Jumpthru Platform**.
 - Passe die **Collison Masks** der Plattformen
- Ergänze die Funktion **createPlatform** um eine Zufallszahl **platformNum** zwischen 0 und der Anzahl an unterschiedlichen Plattformen in Deinem Spiel.
- Erstelle ein `switch` oder `if` Statement und prüfe die **platformNum**. Je nach Fall soll eine andere Plattform erstellt werden.



Plattform Position und Skalierung

- Ändere die Position neu erstellter Plattformen so, dass der Y-Wert nie das Sichtfeld des Spielers verlässt.
- Ändere die Position neu erstellter Plattformen so, dass sie immer rechts außerhalb des Sichtfelds des Spielers erscheinen.
- Ergänze die Funktion um eine weitere Variable **scaleFactor** und weise ihr eine Zufallszahl zwischen 0,6 und 2 zu.
- Skaliere neu erstellte Plattformen mit der Zufallszahl