



Beschreibung

Damit wir unsere Fähigkeiten messen und vergleichen können benötigen wir in Wertungssystem, einen Score. Der Score soll in dem Fall ein Timer sein, der unsere Spielzeit aufzeichnet und diese für uns in einem Textfeld ausgibt.



Ziele

Löse die folgenden Aufgaben:

- Erstelle ein neues Objekt von Typ **Text**, nenne es **txt_Score** und passe die Formatierung so an, dass es gut lesbar ist.
- Platziere das oben links oder rechts am Bildschirmrand.
- Lege einen neuen Layer **UI** an und verschiebe ihn über den **Base layer**.
- Verschiebe **txt_Score** auf den Layer **UI**.
- Greife auf die **txt_Score** Instanz zu und speichere sie in einer Variablen Score ab.
- `runtimeScene.getTimerManager().getTimerFromStart()` gibt den Wert seit Start des Levels zurück. Nutze den Wert um Minuten, Sekunden und Millisekunden zu berechnen.
- Konvertiere Minuten, Sekunden und Millisekunden zu einem String und gib sie als Text in **txt_Score** aus.