



Beschreibung

Um das Spiel vernünftig starten, neu starten und beenden zu können bauen wir in diesem Tutorial bauen wir ein einfaches Menü dafür. Wir verwenden dabei für die Buttons das Bitmap Text Objekt und Layer zur Gruppierung sowie um das Ein- und Ausblenden zu steuern.



Ziele

Löse die folgenden Aufgaben:

- Erstelle folgende Buttons vom Typ Bitmap Text:
 - **btn_start**
 - **btn_quit**
- Erstelle einen neuen Layer **MenuStart** über dem **UI** Layer
- Platziere die beiden Buttons mittig in der Szene und verschiebe sie auf den Layer **MenuStart**.
- Speichere die beiden Instanzen per JavaScript in einer variablen **btn_start** und **btn_quit**
- Schreibe eine Hilfsfunktion **isClicked** mit einem Objekt als Eingangsparameter, welche prüft, ob ein Objekt angeklickt wurde
 - Die Funktion soll entsprechend `true` oder `false` zurückgeben.
 - Die Funktion soll nur dann `true` zurückgeben können, wenn der Layer **MenuStart** auch sichtbar ist.
- Implementierung eine Abfrage für das Klicken des linken Mausbuttons. Prüfe innerhalb dieses Blocks mit der Funktion **isClicked** ob:
 - **btn_start** geklickt ist. Dann starte das Level neu.
 - Deaktiviere entsprechend das automatische Neustarten nach dem Runterfallen und pausiere stattdessen das Spiel mit **setTimescale(0)**
 - Sorge dafür, dass die Steuerung unseres PC nur dann funktioniert, wenn das Spiel nicht pausiert ist.
 - **btn_quit** geklickt ist. Dann beende das Spiel.
 - Die Funktionen dürfen nicht mehrfach aufgerufen werden.
- Blende den Layer **MenuStart** beim Spielstart aus.
- Blende den Layer **MenuStart** beim Herunterfallen ein, nachdem das Spiel pausiert ist.