

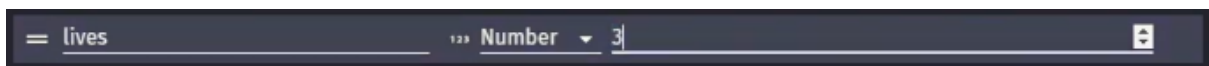


Beschreibung

Wir erstellen jetzt ähnlich wie bei der Score Anzeige eine **Lebensanzeige**. Hierfür verwenden wir eine **Objektvariable**, die unserem Player Objekt zugewiesen wird. Jedes Mal, wenn unser Charakter ins Wasser fällt, verliert unsere Spielfigur dafür ein Leben.

Der Aufbau ist dabei sehr ähnlich wie bei der Punkteanzeige, die wir in **Kapitel 3.7 - Variablen** gebaut haben.

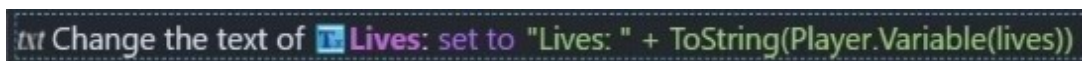
Das funktioniert ganz ähnlich wie wir die Münzen gesetzt haben, nur dass wir statt einer globalen Variable eine **Objektvariable** die zu unserem Objekt hinzugefügt wird, einfügen, und zwar weil es einfach mehr Sinn ergibt, dass die Leben unseren Player zugewiesen werden.



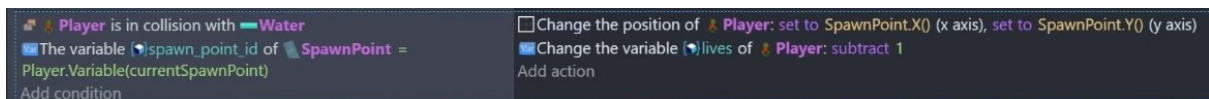
Diese Objektvariable nennen wir **“lives”** und stellen diese standardmäßig auf **3**.

Danach bauen wir ähnlich wie bei der Punkteanzeige eine Textausgabe. Ihr könnt dafür ein neues Textobjekt erstellen, oder das Textobjekt des Scoreboards kopieren und zu **“Lives”** umbenennen und bearbeiten.

Anschließend fügen wir noch Events hinzu, welche die Lebensanzeige anpassen.



Und fügen bei dem Event, bei dem der Spieler mit dem Wasser kollidiert, noch eine Action hinzu, die ein Leben von der **“lives”** Objektvariablen von unserem Player Object subtrahiert.



In der Preview könnt ihr dann überprüfen, ob ihr die Bedingungen richtig implementiert habt.

Dabei stellen wir allerdings fest, dass die Lebensanzeige ins Minus geht, wenn wir mehr als unsere 3 Leben verlieren.

Dies passen wir im nächsten Kapitel an.



Ziele

In dieser Einheit solltet ihr gelernt haben wie man eine Lebensanzeige baut und wie man Variablen dafür einsetzt.



Aufgabe

Fügt eurem Level eine Lebensanzeige hinzu, die Anzeigt wieviele Leben die Spielfigur noch hat und leben verliert, sobald diese von einer Plattform ins Wasser fällt.