# Vorbereitung 7 – Entwicklung der Spielelogik

## Erklärung

Wir packen die Steuerung des Spiels in eine eigene Klasse „Game“. Die Instanzierung der Bricks, des Balls und des Rechtecks soll im Konstruktor der Klasse „Game“ passieren.

Damit die Objekte dann außerhalb des Konstruktors von „Game“ zur verfügung stehen, müssen sie als globale variablen deklariert werden. Das macht man vor der Instanzierung aber im Konstruktor von „Game“:

 global ball

 global rechteck

 global bricklist

 ball=Ball("red")

 ………

## Um Anweisungen (zB „Press s to start“) im Fenster ausgeben zu können, kann man ein Textobjekt in das Canvas setzten.

textfeld=w.create\_text(x, y, text="Mein Text", fill="Red")

Dabei ist w der Name des Canvas, x und y sind die Koordinaten des linken oberen Eckpunkts der Schrift. Wenn man das Textfeld später ändern oder löschen will, spricht man es über den Namen textfeld an (zB w.delete(textfeld))

## Aufgaben

Speichere brickbreaker1.pyw in der neuen Datei brickbreaker2.pyw.

Definiere eine Klasse „Game“ und instanziere im Konsturktor die Objekte ball, rechteck und bricklist mit den Bricks. Instanziere ein Objekt „game“ der Klasse „Game“

Definiere für die Klasse „Game“ eine neue Methode start(). Rufe in dieser Methode die move-Methoden des Balls und des Rechtecks

Füge bei den keypress-Events hinzu, dass die Taste “s” die Methode start() des Objekts game aufruft

Schreib im Konstruktor der Game-Klasse in die Mitte des Fensters „Press s to start“. Lösche diesen Text, wenn die Start-Methode von Game aufgerufen wird.

Definiere für die Klasse Game eine Methode end(). Diese schreibt in die Mitte des Fensters „Game over“. Diese Methode wird aufgerufen, wenn der Ball unten das Fenster verlässt.