

Tipps zur Gambling-Machine 1

Die Aufgabe ist in mehreren Schritten zu lösen:

Die Bewegung der „Räder“

Es wird eine Endlosschleife erzeugt, in der die y-Position des Radstreifens jedesmal um einen bestimmten Wert erhöht wird. Der Wert muss genau dem Abstand zwischen zwei Symbolen auf dem „Radstreifen“ entsprechen (Ausrechnen des Abstands zwischen zwei Symbolen: Gesamtabstand vom ersten zum letzten Symbol bestimmen, indem man den Streifen mit der Maus an die erste bzw. letzte Position schiebt und dann durch die Anzahl der Lücken teilen).

Hat das Rad die höchste Position erreicht, wird der y-Wert wieder auf den Startwert (Radstreifen ganz unten) gesetzt (IF y-Wert > ... Set y-Wert to ...).

Dadurch sieht es so aus, als ob sich die Räder endlos drehen. Dass sie in Wirklichkeit die Zwischenwerte zwischen den Symbolen gar nicht „ansteuern“, sieht man nicht.

Wenn man das Programm stoppt, müssen die Radstreifen genau auf einem Symbol stehen.

Das fertige Radobjekt mit seinem Programm wird anschließend, wenn es perfekt funktioniert, noch zweimal kopiert.

Der Start der Räder durch den Startknopf:

Als Reaktion auf den Startknopf wird ein „Broadcast“ ausgesendet (Control - Broadcast ... - dort einen eigenen ausgedachten Namen wie „LosGehts“ oder „RaederStarten“ oder ähnlich eingeben), der von allen drei Rädern "gehört" wird (per Eventhandler "If I receive....") und die Schleife zur Radbewegung startet. Das heißt, die Schleife wird einfach an den Eventhandler gehängt.

Klickt man auf „Start“, drehen sich die Räder und hören erst wieder auf, wenn man per rotem Knopf das ganze Programm stoppt.

Der Stopp der „Räder“ nach einer zufälligen Zeit

Die Räder sollen nacheinander nach einer zufälligen Zeit stoppen. Dafür wird die Endlosschleife für die Radbewegung ausgetauscht gegen eine Schleife, bei der man angeben kann, wie oft sie durchlaufen wird („repeat ...“)

In das Feld für die Durchlaufanzahl kommt dann eine Variable hinein, die angibt, wie oft die Schleife durchlaufen wird. Hier muss man einen vernünftigen Wert ausprobieren (es sind sicher einige ,zig bis hundert mal) .

ACHTUNG: Da die Räder unterschiedliche lange laufen sollen, muss man für jedes Rad eine eigene Variable erstellen!

Diese Variable setzt man, bevor die Schleife startet, auf einen zufälligen Wert in einem vernünftigen Bereich ("Pick random to").

Jetzt laufen die Räder jedesmal unterschiedlich lange und stoppen von alleine auf einem Symbol. Die Maschine sieht jetzt schon echt aus, kann aber noch keinen Gewinn ermitteln und ausgeben. Und eine Kasse, die den Einsatz und die Gewinnsummen speichert, hat sich auch noch nicht...

Fortsetzung Teil 2 folgt...