

Spielidee für den MIT App Inventor

Reaktionsspiel

Tamara Jörns

Spielform: Zu zweit gegeneinander an einem Handy oder Tablet.

Spielidee: Es erscheinen die Schriftzüge „Blau“, „Grün“, „Gelb“ und „Rot“ geschrieben in jeweils einer der vier Farben. Jeder der beiden Spieler besitzt vier Buttons, einen in jeder Farbe. Es muss auf den Button mit der Farbe des ausgeschriebenen Wortes gedrückt werden. Der schnellere Spieler erhält einen Punkt.

Beispiel: Es erscheint das Wort „Blau“, geschrieben in der Farbe rot. Dann müssen die Spieler auf ihren jeweiligen blauen Button drucken.

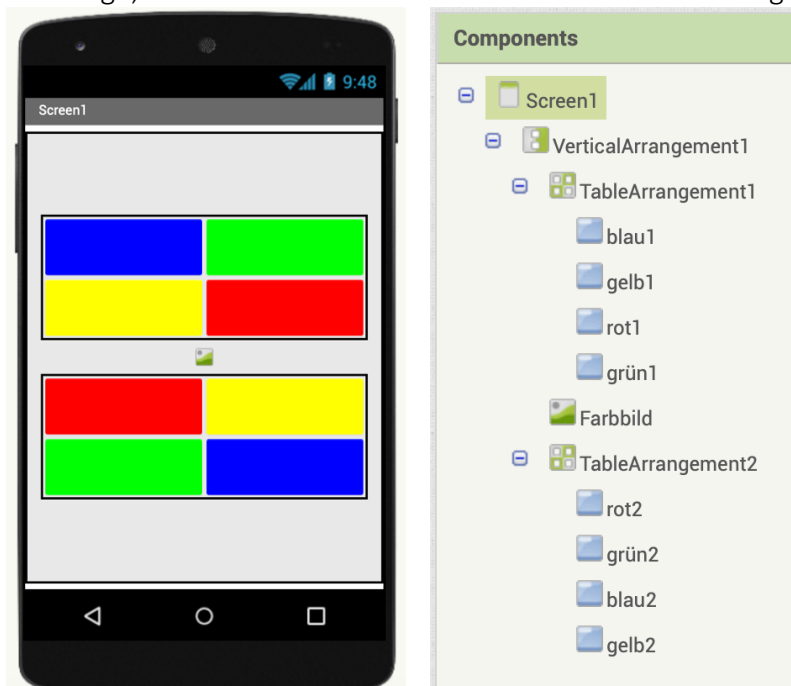
Realisiert wird die Anzeige der farbigen Schriften durch Bilder, da man mit dem MIT App Inventor keine Textfelder um 180 Grad drehen kann und somit einer der Spieler sonst den Text falsch herum sehen würde.



Schrittweise Umsetzung:

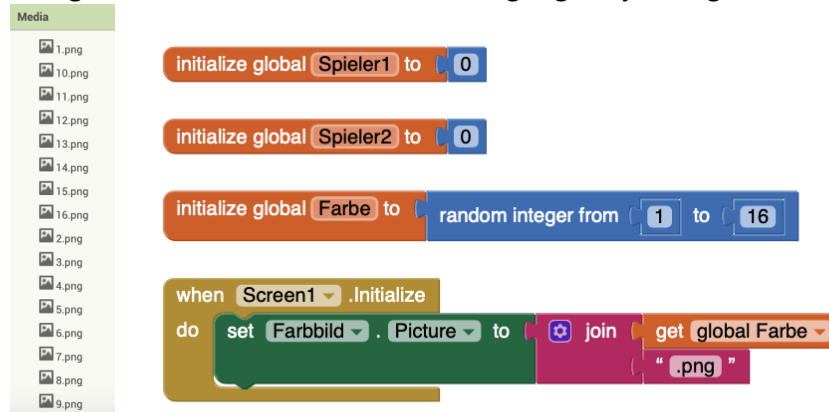
1. Grundgerüst der App basteln.

Benötigt werden jeweils vier Buttons je Spieler in den Farben blau, grün, gelb und rot, sowie ein Image, durch welches die Vorschau der Farbbezeichnungen realisiert wird.

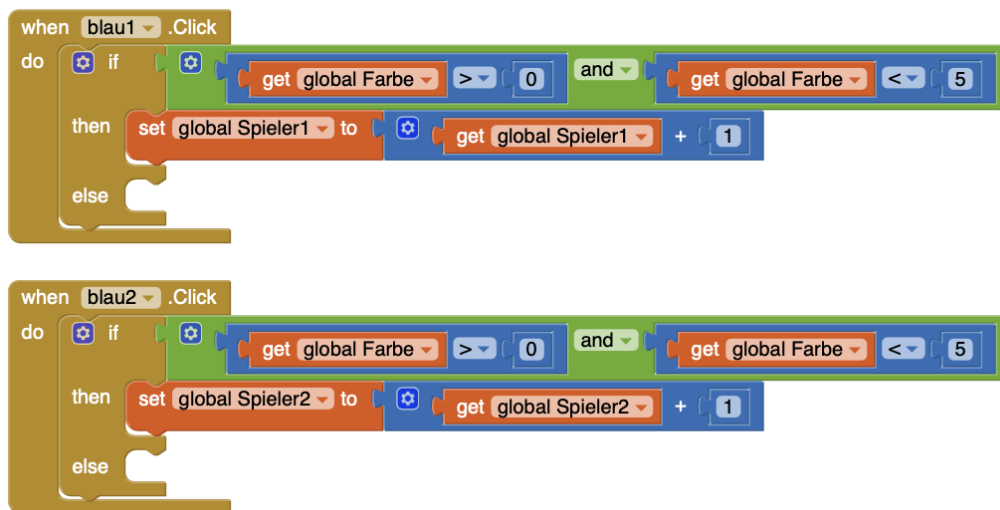


2. Die erste Realisierung.

Die Bilder mit den farbigen Schriften wurden von 1-16 durchnummeriert und in das Programm geladen. Die Bilder 1-4 bilden den Schriftzug „Blau“ einmal in je einer der vier Farben ab. Die Bilder 5-8 stellen den Schriftzug „Grün“, die Bilder 9-12 „Gelb“ und die Bilder 13-16 „Rot“ dar. Diese Benennung der Bilder ermöglicht es, durch Schleifen auf sie zuzugreifen und eine einfache Verzweigung zur jeweiligen Abfrage zu realisieren.



Was soll passieren, wenn eine Farbe angezeigt wurde und ein Spieler einen Button gedrückt hat? → Lag der Spieler richtig, so bekommt dieser einen Punkt. Lag er falsch dann nicht.

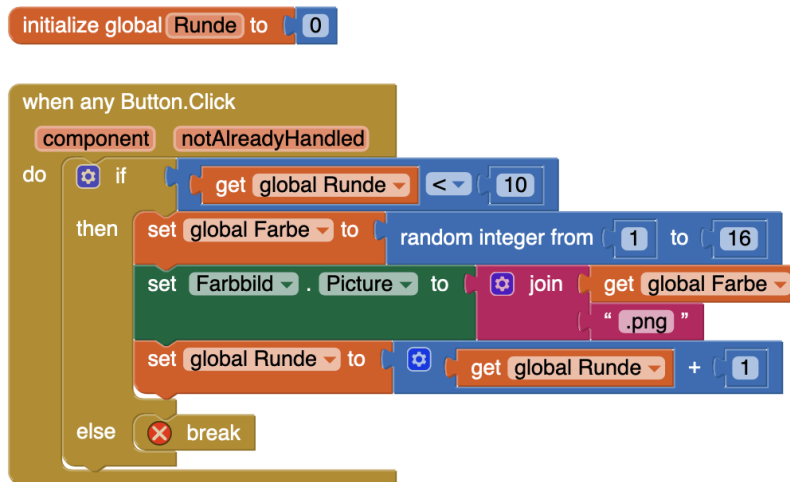


Analog für alle sechs weiteren Buttons.

Mögliche Erweiterungen: Hat ein Spieler den falschen Button geklickt, bekommt der Gegner einen Punkt oder der Spieler bekommt einen Punkt abgezogen.

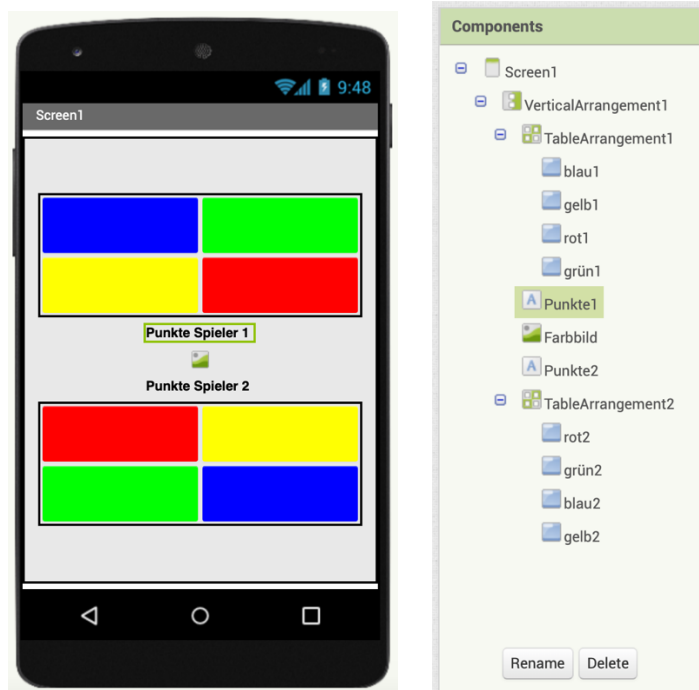
3. Runden hinzufügen.

Damit ein Spiel auch ein Ende hat, wird festgesetzt wie viele Runden ein Spiel geht. In diesem Fall werden 10 Runden gespielt.



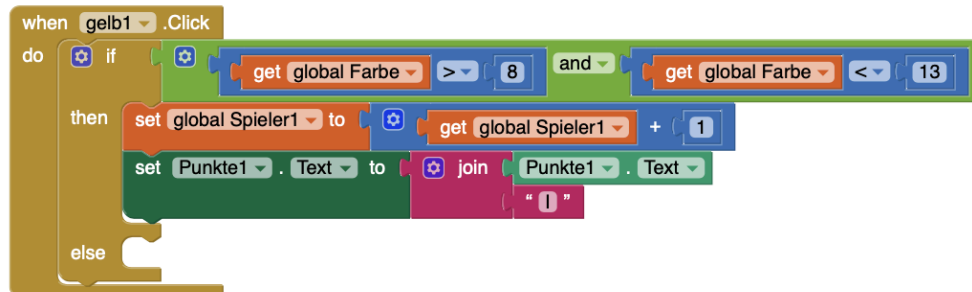
4. Die Punktestände sollen angezeigt werden.

Den Spielern soll bereits während des Spiels angezeigt werden, wie der Punktestand in Echtzeit aussieht.



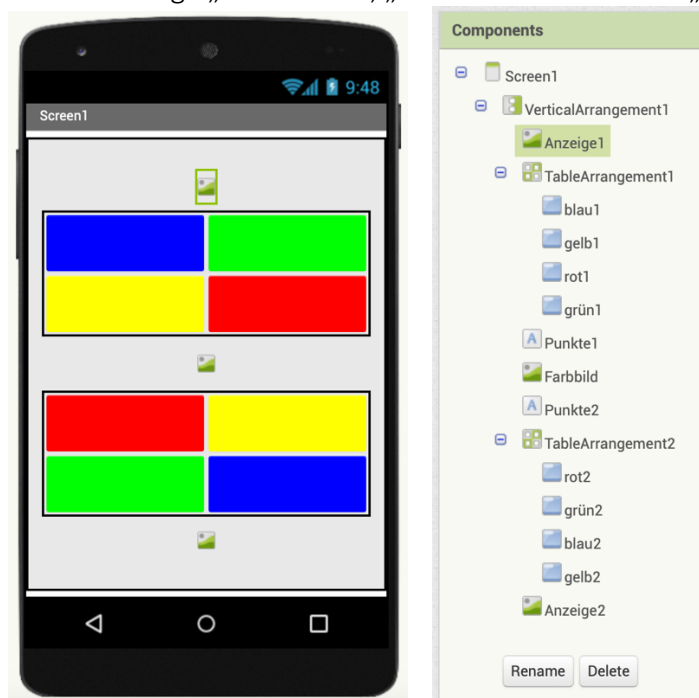
Auch hier ist wieder unschön, dass einer der Spieler seine Punkte auf dem Kopf angezeigt bekommt. Das drehen um 180 Grad eines beliebigen Textfelds ist mit dem MIT App Inventor leider nicht möglich.

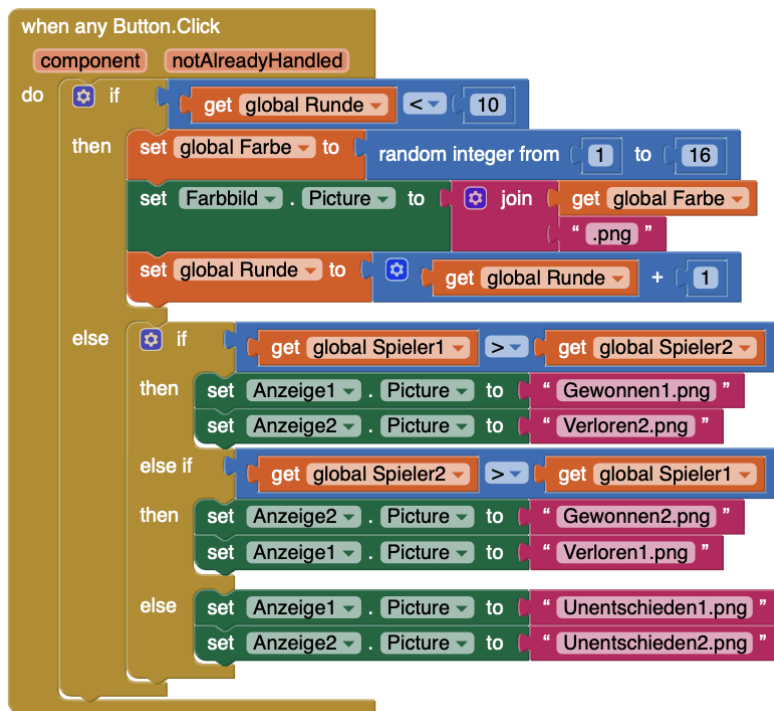
Mögliche Lösung: Die Punkte werden durch eine Strichliste (i in Großbuchstaben) angezeigt.



- Am Ende des Spiels soll der Gewinner angezeigt werden.

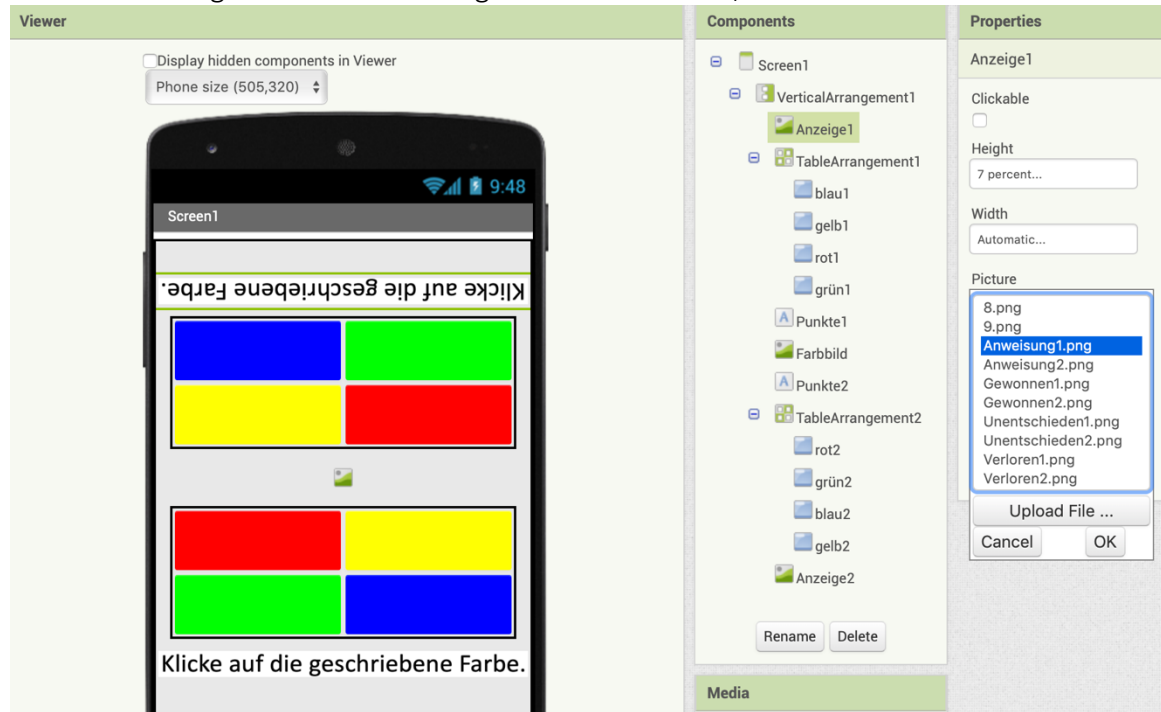
Auch hierzu werden wieder Bilder verwendet, um die gespiegelte Anzeige zu ermöglichen. Am Ende eines Spiels erscheinen in den neu hinzugefügten Image Feldern Bilder mit einem der Schriftzüge „Gewinner!“, „Leider verloren.“ oder „Unentschieden.“.





6. Spielanleitung hinzufügen.

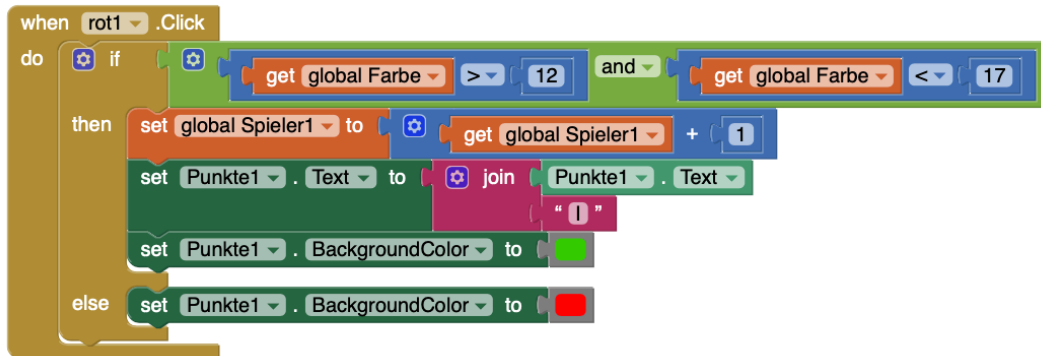
Damit die Spieler wissen was zu tun ist, wird diesen eine Spielanleitung angezeigt. Dazu werden die Image Felder für die Ausgabe des Gewinners/Verlieres verwendet.



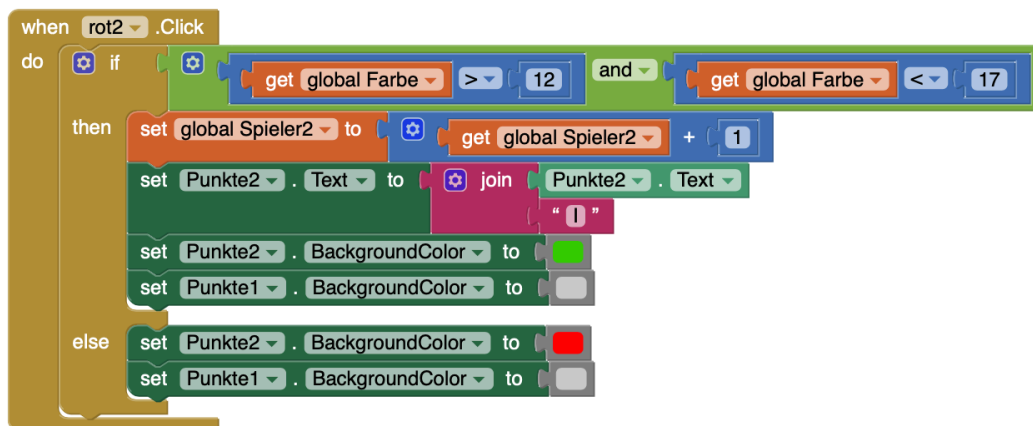
7. Anzeigen einer korrekten Eingabe.

Nachdem ein Spieler einen Button geklickt hat, soll ihm angezeigt werden, ob seine Eingabe korrekt war.

In diesem Fall wird dies durch farbliche Markierung des Label Feldes realisiert, um das Problem der 180 Grad Drehung zu umgehen. Die Hintergrundfarbe des Labels wird auf grün für „richtig“ oder rot für „falsch“ gestellt.



Extra: Rücksetzen der Hintergrundfarbe des Labels eines Spielers, wenn der Gegner einen Button gedrückt hat.

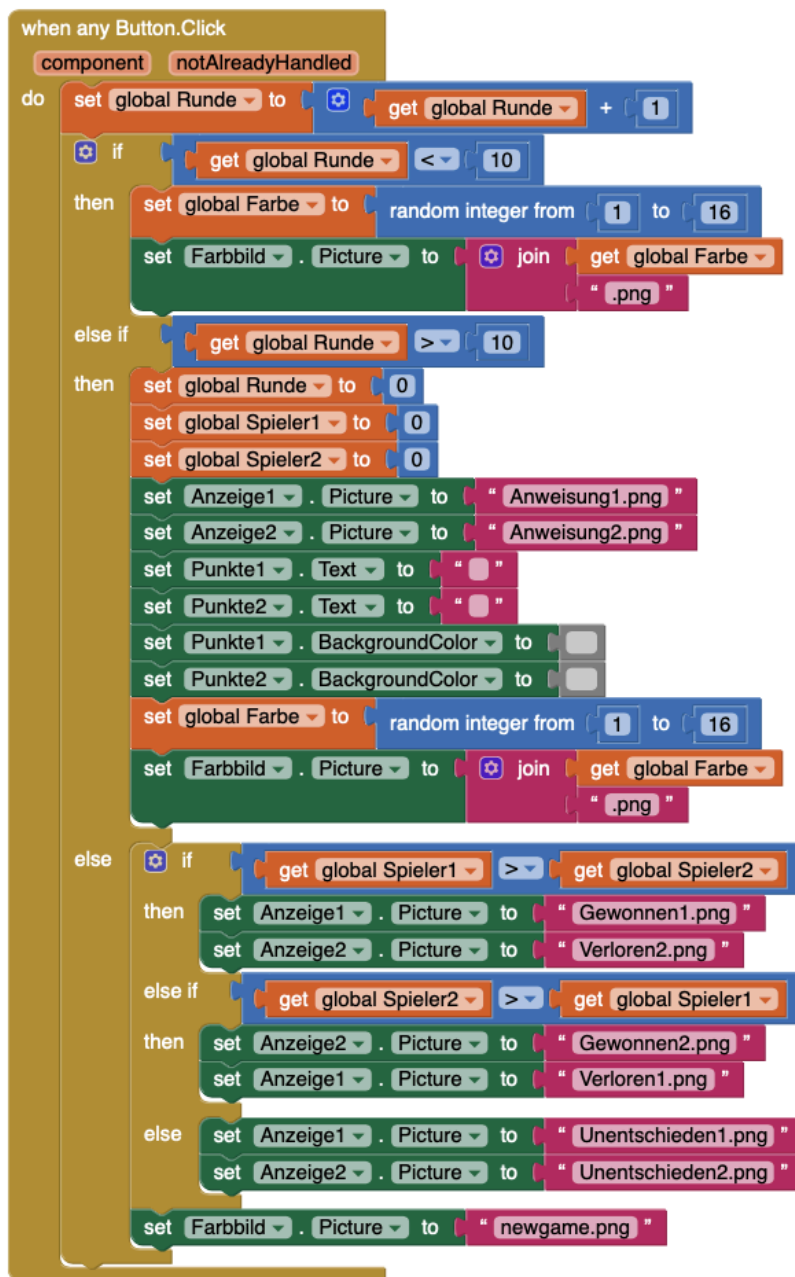


8. Neues Spiel starten.

Ein Spiel ist beendet, Gewinner und Verlierer sind ermittelt, was nun? Ein neues Spiel soll gestartet werden können.

Dies wird hier realisiert, indem alles zurückgesetzt wird, sobald nach Ende eines Spiels ein beliebiger Button gedrückt wird. Dadurch startet das neue Spiel und es kann von vorne gespielt werden.

Eine Anweisung hierzu erscheint im Image Feld der Farbschriften nach beenden eines Spiels.



Mögliche Erweiterungen: Es wird gezählt wer wie viele Spiele gewinnt.