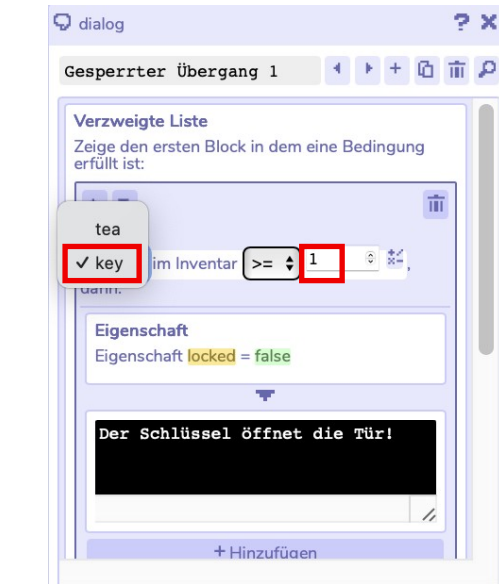
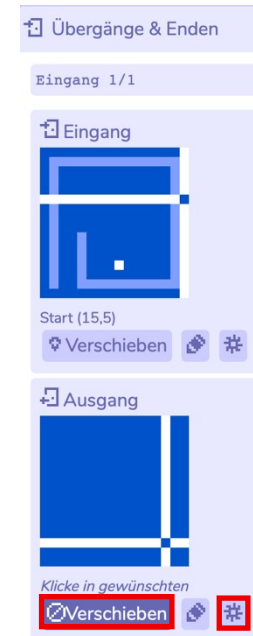


Handout: Games entwickeln mit bitsy Teil 1 - Grundlagen

1. Gehe im Browser auf **make.bitsy.org**
2. Stelle die Sprache auf ‚Deutsch‘ (Klicke auf **tools** → **game** → **settings**).
3. Erstelle einen **Avatar** mit Animation und setze ihn an die Startposition.
4. Verändere die aktuelle **Tile** im Aussehen.
 - a. Füge eine Animation hinzu und gestalte den aktuellen Raum damit um.
 - b. Lege mit + eine neue **Tile** an, vergib einen Namen und definiere sie als **wand**.
5. Teste, ob alles funktioniert, indem du auf **Play** klickst.
6. Erstelle einen neuen **Sprite** mit + und vergib einen Namen.
 - a. Füge eine Animation hinzu.
 - b. Schreibe einen Dialogtext.
7. Erstelle mit + einen neuen Raum.
8. Erstelle ein neues **Objekt** und nenne es „Schlüssel“.
9. Klicke **Übergänge & Enden** um den Übergang von einem Levelabschnitt in den nächsten zu entwerfen.
 - a. Klicke auf + und dann auf **+ Eingang**
 - b. Klicke auf **Verschieben** und wähle dann im entsprechenden Raum die Position für den
 - c. Klicke auf **Spiele**n und teste die Funktionsweise der Übergänge
 - d. Klicke bei **Übergänge & Enden** auf das Zahnrad (roter Kasten in Abbildung links) und danach auf **+ Sperre**.
 - e. Im **Dialog** Panel kann nun festgelegt werden, welches Objekt in welcher Anzahl das Schloss öffnet. Vergib eine Bedingung und teste das Schloss mit den Dialogoptionen ohne und mit Objekt
10. Speichere dein Spiel ab. Schließe danach den Browser und öffne ihn erneut. Lade dein gespeichertes Spiel.



Übergang.

