

I01: Spiele-Programmierung mit dem AppInventor

	<p>Lernspiel: Datentypen</p> <p>In diesem Lernspiel mit informatischem Inhalt muss der / die Lernende in jeder Spielrunde die zu einem zufällig ausgewählten Datentyp passenden Werte finden. Die unterstützten Datentypen sind: <i>int, double, string, boolean</i>.</p> <p>In diesem Programm werden Konzepte von Variablen, Zufallszahlen und die Repräsentation von Werten vermittelt. Weiters werden Listenvariablen, Schleifen und logische Abfragen, Prozeduren und ein persistenter Speicher (TinyDB) bei der Implementierung verwendet.</p> <p>Gallerienname: FloatingDataTypes</p>
<p>Lernspiel: Funktionsgleichungen</p> <p>In diesem mathematischen Lernspiel muss der / die Lernende eine zufällig generierte Funktionsgleichung analysieren und deren Typ bestimmen. Zur Auswahl stehen die Typen: <i>linear, power, rational, exponential</i>.</p> <p>In diesem Programm wird die Verwendung globaler und lokaler Variablen, zufällige Auswahl und eventbasierter Programmfluss aufbereitet. Weiters werden Schleifen und logische Abfragen, Stringmanipulation, Prozeduren und ein persistenter Speicher (TinyDB) verwendet.</p> <p>Gallerienname: MFunctional</p>	
	<p>Spiel: Pong</p> <p>In diesem klassischen Arkadenspiel steuert der / die Spielende über Berührungen auf einem Zeichencanvas einen Schläger, um den Ball vom unteren Rand fernzuhalten. Der Schwierigkeitsgrad (Schnelligkeit des Balles) wird dabei linear mit dem Punktestand erhöht.</p> <p>Der Großteil des Programmes wird über Eventbasierte Programmierung am Zeichencanvas gelöst. Weiters werden Variablen und Objekteigenschaften manipuliert, und logische Abfragen, Prozeduren und ein persistenter Speicher (TinyDB) bei der Implementierung verwendet.</p> <p>Gallerienname: Pong_1Side</p>

Link zu dem Source-Archiv: <https://goo.gl/GsJSYw>