# Fangspiel in Mind+

## Spielen Sie in Mind+ das Spiel aus der Datei *Fangspiel\_Vorgabe.mp*. Was stört Sie am Spielbetrieb? Was funktioniert gut/nicht gut? Was würden Sie gern verbessern?

## Beschreiben Sie die Veränderungen im Spiel, die sich mit der Nutzung der Datei *Fangspiel\_Calliope1.mp* ergeben. Erweitern Sie die Spielsteuerung so, dass statt der Computertastatur die Calliope-Tasten A und B genutzt werden können. Versuchen Sie Ihr Spiel so zu verbessern, dass die Spielsteuerung durch die Tasten A und B flüssige funktioniert.

## Fangspiele gleicher Art nutzen oft den Neigungssensor. Ändern Sie die Spielsteuerung so ab, dass das Spiel mithilfe der Neigung des Calliope nach links/rechts steuerbar wird.

## Zur Analyse des Spieleverhaltens sammeln Hersteller Nutzerdaten, etwa durch Speicherung der Werte der verwendeten Sensoren. Erweitern Sie das Spiel so, dass mindestens 500 Messwerte des Neigungssensors gespeichert werden können. Spielen Sie das Spiel und werten Sie die gesammelten Daten mithilfe einer Tabellenkalkulation graphisch aus.

# Libelle im Licht mit Mind+

Libelle fliegen tagsüber am See umher. In der Nach bleiben sie ruhig am Schlafplatz sitzen. In der Datei *Libelle\_Vorgabe.mp* gibt es mehrere Hintergründe, die Tag und Nacht darstellen sowie ein Libellenobjekt, das durch Kostümwechsel eine Flügelanimation erzeugen kann. Die Bühne verfügt zudem über ein Skript zum Wechseln des Hintergrunds.

## Analysieren Sie das Skript. Wie genau erfolgt die Auswahl des Hintergrunds?

## Ändern Sie das Skript so, dass das Bild in Abhängigkeit vom Helligkeitssensor des Calliopes bestimmt wird.

## Erweitern Sie das Skript der Libelle so, dass diese tagsüber eine Flügelbewegung zeigt, nachts jedoch nicht.

## Stellen Sie den Helligkeitsverlauf für mindestens 30 Messwerte grafisch dar. Nutzen Sie eine Liste zum Speichern und exportieren der Daten sowie eine Tabellenkalkulation zur Auswertung der Daten.