Dataspiel-Script

Das Dataspiel-Script ermöglicht es, kleine Onlinespiele zu erstellen, ohne vertiefte JavaScript-Kenntnisse zu benötigen. Das Script liest data-Informationen innerhalb von HTML-Tags aus und ermöglicht so unterschiedliche Interaktionen. In der Regel ist es ratsam, mit Div-Tags zu arbeiten.

Der Spieler wird über die Pfeile der Tastatur oder durch einblendbare Richtungsbuttons gesteuert. Die Div-Tags, die auf den Spieler reagieren, benötigen die Klassenbezeichnung **ziel** ( ). Je nachdem, welche data-Informationen dieses ziel-Tag aufweist, werden angepasste Aktionen durchgeführt.

A: Figuren ausblenden:

Das mit data-typ="ausblenden" markierte div wird unsichtbar, sobald das Spieler-div es berührt.

B: Ausgeblendete Figur wieder einblenden:

Möchte man, dass eine ausgeblendete Figur nach einiger Zeit wieder eingeblendet wird, lässt sich das mit data-erneut="2" erreichen. Die ausgeblendete Figur erscheint dann nach dem eingetragenen Wert in Sekunden.

C: Punkte erzielen:

Die Markierung data-punkte="1" verändert den Spielpunktestand um den angegebenen Wert, sobald das Spieler-div es berührt. Es können positive und negative Werte vergeben werden. Bei positiven Werten wird der data-punkte-Stand auf 0 gesetzt, damit beim Berühren nicht ein Vielfaches der angegebenen Punkte erzeugt wird. Die Punkte des Tags werden automatisch als data-punkteSpeicher gesichert, um bei neuem Spielstart die data-Punkte wieder mit dem Ursprungswert zu füllen.

Es ist sinnvoll, das Punkte-div auch mit data-typ="ausblenden" zu versehen, sodass das punktevergebende Tag nach dem Berühren unsichtbar wird.

D: Hindernisse erzeugen:

Ein div mit data-mauer="1" erzeugt eine Sperre, die der Spieler nicht überwinden kann. Bei Berührung springt der Spieler-div um so viele Pixel zurück, wie das Maximum aus Breite und Höhe beträgt. Beim Verwenden von data-mauer="1" ist es ratsam, eine Spielfigur zu verwenden, bei der Höhe und Breite gleich groß sind. Auch das Berühren von Mauer kann mit Minus-Punkten bestraft werden.

E: Leben:

Ein Div, das mit data-leben="-1" gekennzeichnet ist, sorgt dafür, dass beim Berühren des Spielers ein Leben abgezogen wird. Mit positiven Werten können natürlich zusätzliche Leben erlangt werden.

F: Beim Berühren einer Figur andere Figuren einblenden:

Berühren:

G: Erscheinen:

Um zu erreichen, dass beim Berühren eines div durch den Spieler ein anderes div erscheint, müssen beide divs markiert werden. Mit data-codean="fig2" wird das Programm aufgefordert, nach divs Ausschau zu halten die die Markierung data-code="fig2" aufweisen. Die so markierten divs erscheinen auf dem Bildschirm, wenn sie vorher das style-Merkmal "display:none;" hatten.

H: Die eingeblendete Figur nach einiger Zeit wieder ausblenden:

Die ausgeblendete Figur erschein nach 3 Sekunden wieder.

I: Beim Berühren einer Figur andere Figuren ausblenden:

Berühren:

J: Ausblenden:

Um zu erreichen, dass beim Berühren eines div durch den Spieler ein anderes div ausblendet, müssen beide divs markiert werden. Mit data-codeaus="fig3" wird das Programm aufgefordert, nach divs Ausschau zu halten die die Markierung data-code="fig2" aufweisen. Die so markierten divs verschwinden vom Bildschirm, wenn sie vorher das style-Merkmal "display:block;" hatten.

K: Die eingeblendete Figur nach einiger Zeit wieder ausblenden:

L: Divs in einem div-Rahmen bewegen lassen:

```
<div class="bewegung" style="width:200px;height:200px">
    <div class="ziel" ></div><div class="ziel" ></div><div class="ziel" ></div>
</div>
```

Div-Elemente bewegen sich innerhalb eines divs mit der Markierung class="bewegung" zufällig von einem Ende dieses divs zum anderen hin und her.

M: Informationen ausgeben

Der Zusatz data-info="Autsch!" bewirkt, das beim Berühren des divs in der oberen Infozeile der Begriff „Autsch!" erscheint. So können auch während des Spiels noch kleine Zusatzinformationen gesetzt werden.

Dataspiel-Script – Kurzübersicht der Angaben

Elemente der Klasse Ziel müssen die CSS-Positionierung absolut haben.
Einzublendende Elemente müssen vorher die CSS-Displayeinstellung none aufweisen.
Bei Verwendung von Mauern sollte die Spielfigur quadratische Dimensionen besitzen.