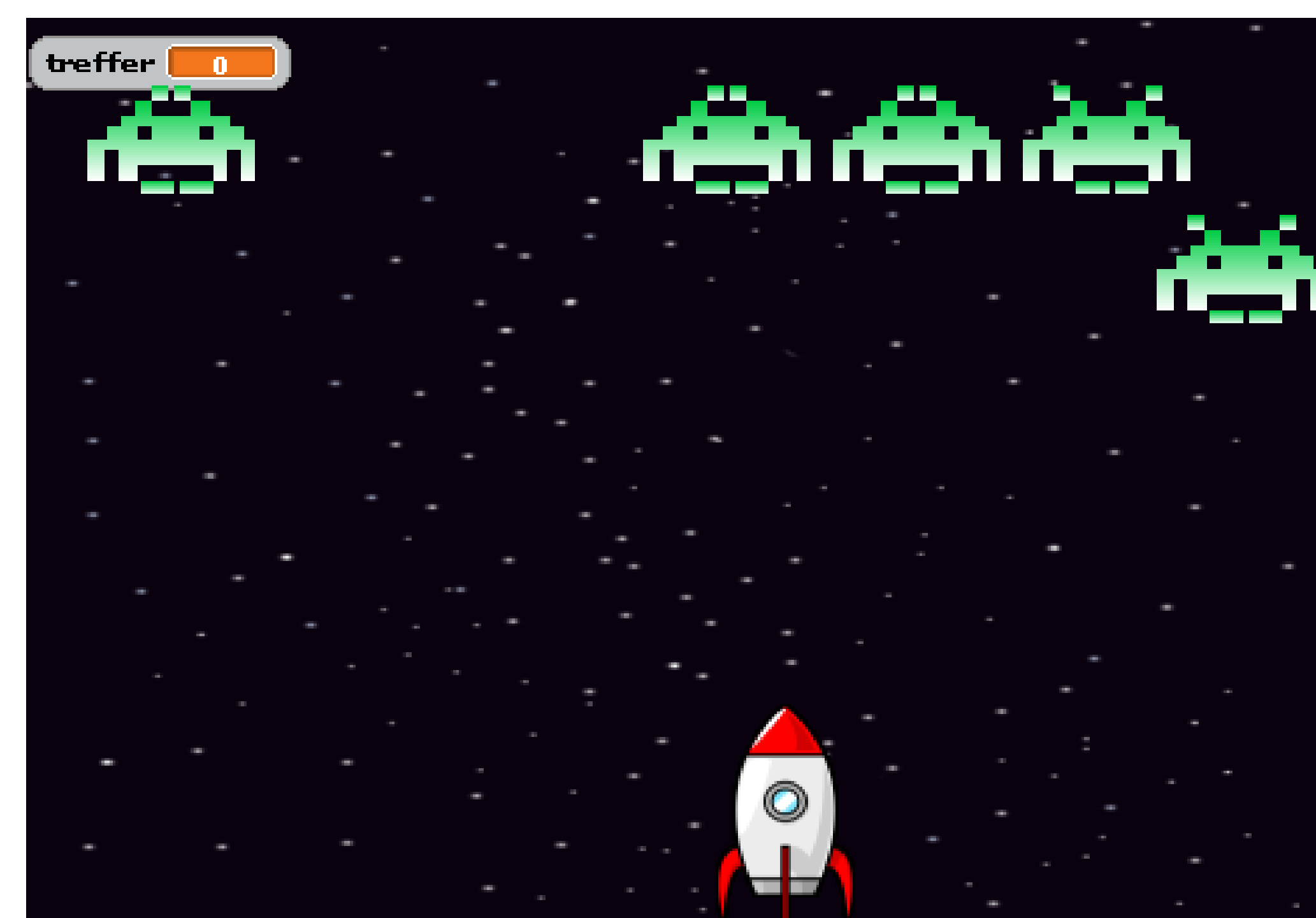
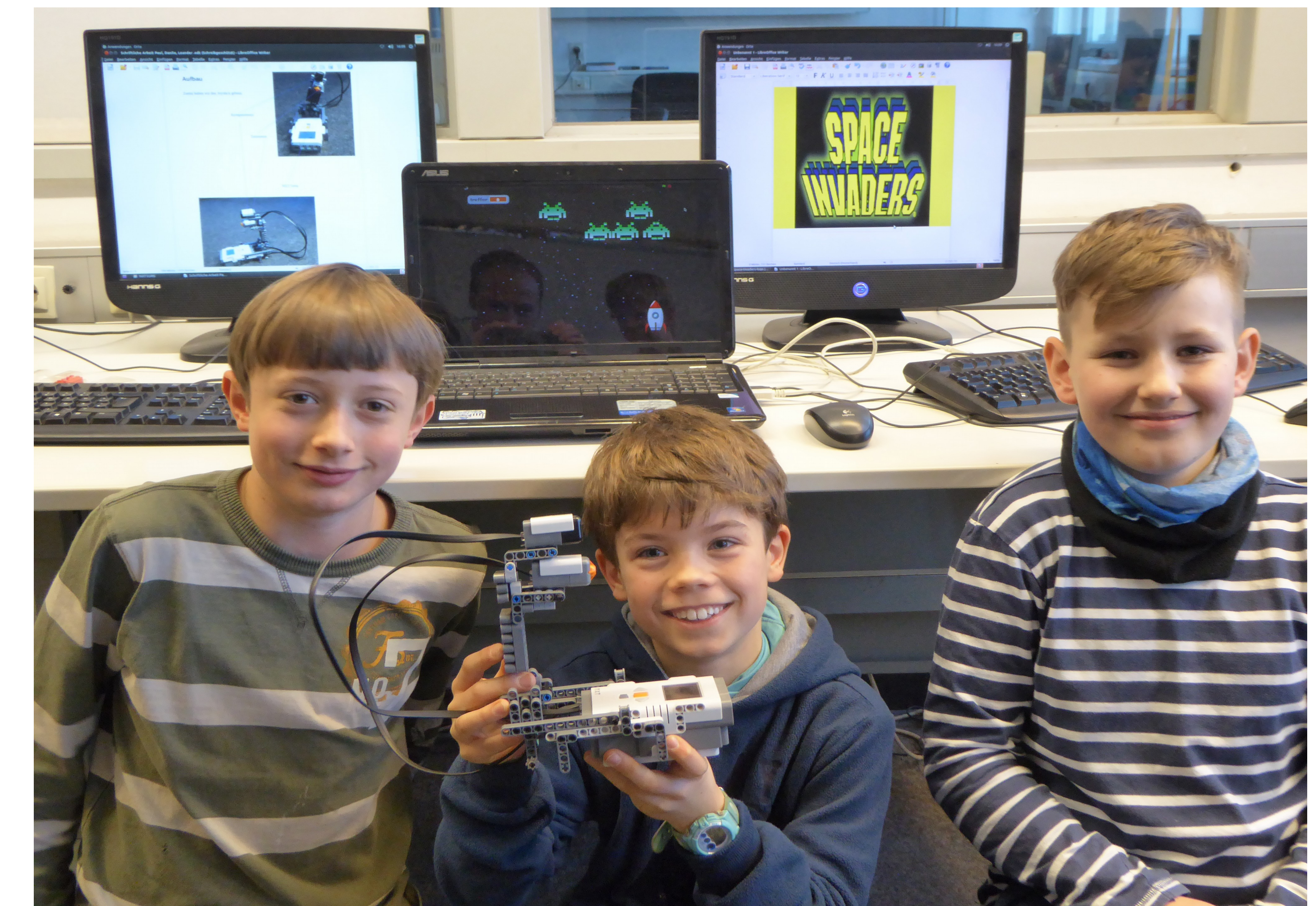


## IDEE

Wir wollten mit Lego-NXT einen eigenen Joystick für das Computerspiel *Space Invaders* bauen. Ein Space Shuttle wird von Monstern angegriffen, die man mit Raketen abschießen kann, was großen Spaß macht.

Zum Steuern des Space Shuttles braucht man nur zwei Richtungen (links/rechts), die über einen Kompass-Sensor festgelegt werden. Zum Schießen haben wir einen Touch-Sensor verwendet. Als Programmierumgebung nutzen wir Scratch für das Spiel und Enchanting für die Steuerung mit dem Joystick.



## Das Enchanting Programm

Zunächst wird der Kompass-Sensor kalibriert. Damit hat man einen Wertebereich für die Steuerung. Die Variable „Schuss“ wird auf 0 gesetzt. Immer, wenn der Touch-Sensor gedrückt wird, wird der Wert von „Schuss“ auf 1 gesetzt und dann eine Sekunde gewartet, damit in Scratch der Schuss abgefeuert werden kann. In der Variable „Richtung“ wird in einer Schleife der Wert des Kompass-Sensors ausgelesen und an Scratch weitergeleitet.

