

# Konzept – Level erstellen

Mit Hilfe von vordefinierten Zeichenketten wird ein Level erstellt.

## JAVA-Code

```
//Definition des Levels, x - Mauer, o - Stein
String[] level =
{
    "xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx",
    "x      xox      x",
    "x  o    x x    x",
    "x      o      x",
    "x      o x x    x",
    "xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx"
};

//Ausgabe des Levels auf dem Bildschirm
int y = 0;
for (String zeile : level)
{
    //Alle Zeichen einlesen
    for (int x = 0; x < zeile.Length(); x++)
    {
        //Je nach Zeichen wird ein anderer Sprite benutzt
        switch(zeile.charAt(x))
        {
            case 'x' :
                //Es wird *32 gerechnet, da die Sprites 32 Pixel breit sind
                //Die +16 dient zur Positionierung auf dem Bildschirm
                new Sprite(16 + x * 32, 16 + y * 32, SpriteLibrary.Boulders, 0);
                break;
            case 'o' :
                new Sprite(16 + x * 32, 16 + y * 32, SpriteLibrary.Boulders, 2);
                break;
        }
    }
    //Nächste Zeile
    y++;
}
```

## Ausgabe

