

# Konzept – Zustände

Mit Hilfe der Variable `zustand`, wird die aktuelle Phase des Spiels gespeichert: Start, Spielen, Ende, sodass Tasteneingaben jeweils anders funktionieren.

## JAVA-Code

```
if(zustand == "Start")
{
    leben = 10;
    //Tastendruck A startet das Spiel
    if(isKeyDown("A")) zustand = "Spielen";
}

if(zustand == "Spielen")
{
    anzeige.setText("Leben: " + leben + "\n-Press Space-");
    //Tastendruck -Space- verliert ein Leben
    if(isKeyDown(Key.Space)) leben--;
    //Spielende bei keine Leben
    if(leben == 0) zustand = "Ende";
}

if(zustand == "Ende")
{
    anzeige.setText("Spielende\nNeustarten\nmit -A-");
    //Tastendruck -A- startet neue
    if(isKeyDown("A"))
    {
        zustand = "Spielen";
        leben = 10;
    }
}
```