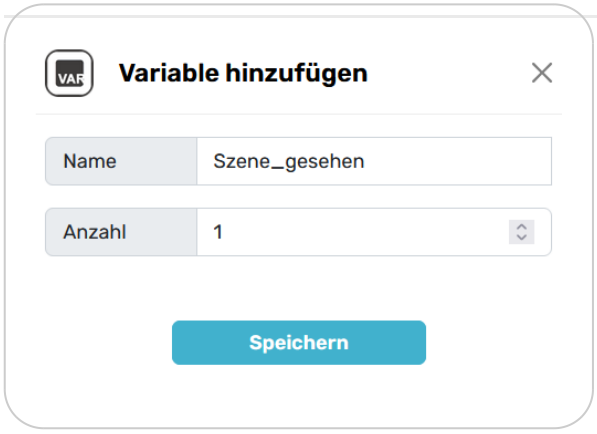
Variablen

Variablen sind interne Spielwerte – für Spielende **unsichtbar** – mit denen du Logik, Zustände und Verzweigungen steuerst (Flags, Zähler, Punkte, Fortschritt).



Anlegen

Name – frei wählbar (nur Buchstaben/Zahlen/_), z. B. `Szene_gesehen`, `punkte`, `tresor_fehlversuche`.
Anzahl – Startwert (Ganzzahl, Standard 0/1).

> Verwende `0/1` als **Boolean-Flag**: `Szene_gesehen = 1` bedeutet „Intro schon gezeigt“.

Verhalten & Reichweite

- Gilt **projektweit** für den aktuellen Durchlauf/Spielstand.
- Für Spielende **nicht sichtbar** (nur für Bedingungen & Aktionen nutzbar).
- Bleibt erhalten, bis du sie änderst oder den Spielstand zurücksetzt.

Nutzung in Bedingungen

Du kannst Variablen an jeder Stelle abfragen, um Elemente/Wege zu steuern.
Unterstützte Vergleiche (typisch):

- `==` gleich `!=` ungleich
- `>` größer `<` kleiner
- `>=` mindestens `<=` höchstens

Beispiele

- Intro überspringen: nur anzeigen, **wenn** `Szene_gesehen == 0`.
- Bonus freischalten: Button zeigen, **wenn** `punkte >= 50`.
- Sicherheitslogik: Hinweis zeigen, **wenn** `tresor_fehlversuche >= 3`.

Variablen ändern (Aktionen)

- **Erhöhen/Verringern**: `punkte += 10`, `tresor_fehlversuche += 1`.
- **Setzen**: `Szene_gesehen = 1` (Flag aktivieren), `timer = 0` (reset).
- **Beispiel-Workflow**: Beim Szenenstart `Szene_gesehen = 1`; beim richtigen Code `punkte += 20`; beim falschen Code `tresor_fehlversuche += 1`.

Muster & Best Practices

- **Benennung**: klein_schreiben_mit_unterstrich (eindeutig & sprechend).
- **Flags statt Text**: nutze Zahlen (0/1) statt Strings – schneller & fehlerarm.
- **Initialisierung**: setze Startwerte bewusst zu Beginn des Spiels/Levels.
- **Sicherheit**: prüfe vor dem Abziehen auf Grenzwerte (z. B. nicht unter 0).
- **Dokumentation**: kurze Tabelle deiner Variablen (Name, Bedeutung, Startwert).

Mini-Beispiele

- **Intro-Once**
  - Bedingung: „Intro-Dialog nur, wenn `intro_seen == 0`“
  - Aktion beim Anzeigen: `intro_seen = 1`
- **Punktesystem**
  - Rätsel gelöst: `punkte += 10`
  - Bonuspfad: sichtbar, wenn `punkte >= 30`
- **Fehlversuche**
  - Bei falscher Eingabe: `fails += 1`
  - Zeige Hilfe, wenn `fails >= 2`

Mit Variablen baust du vom simplen „Schon gesehen?“ bis zur komplexen Quest-Logik alles sauber und wiederverwendbar.

Revision #3
Created 27 September 2025 14:47:40 by David Wright
Updated 27 September 2025 14:49:52 by David Wright