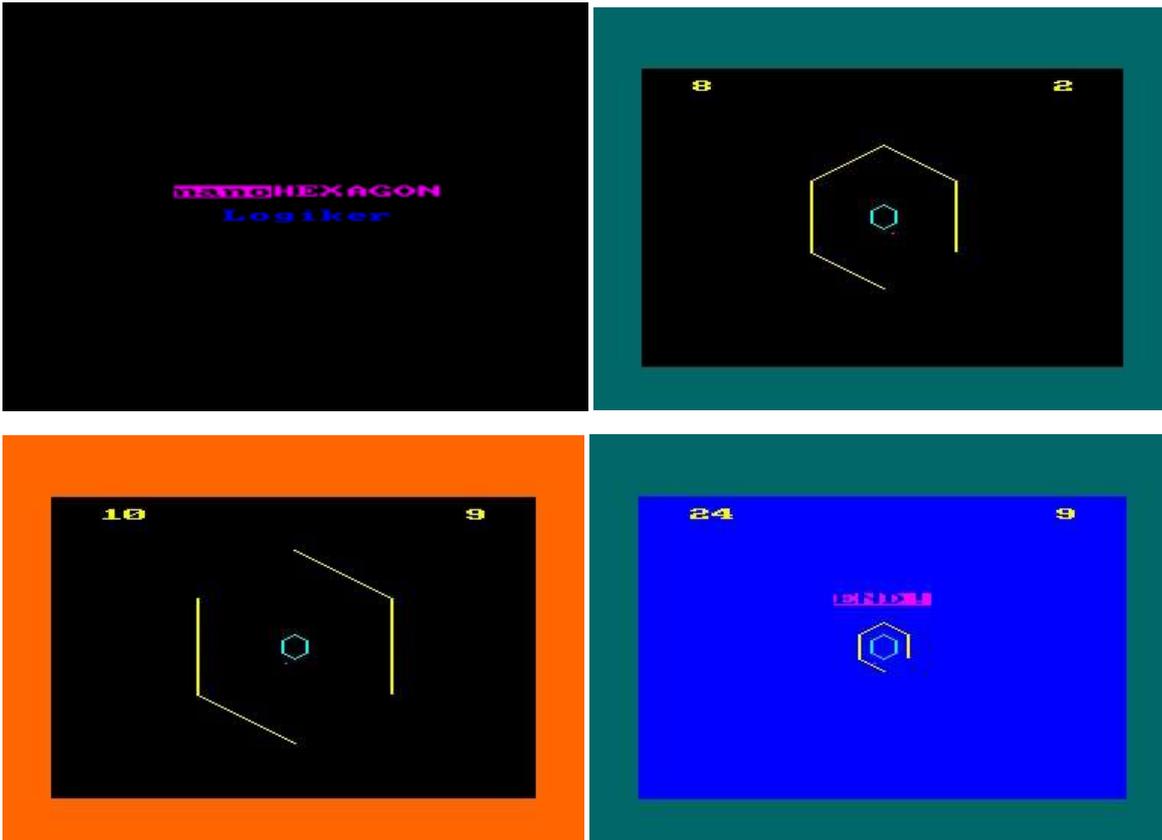


# nano HEXAGON

scroll down for English



nano HEXAGON ist wie der Name es bereits vermuten lässt stark inspiriert vom Spiel Micro Hexagon, welches selbst eine Neuprogrammierung (ein Demake) von Super Hexagon ist. Das Prinzip des Spieles ist einfach: Man ist ein kleiner Punkt (Pixel), welcher sich nach links und rechts bewegen kann. Von außen nähern sich in einer Hexagon-Formation Wände, welche nicht getroffen werden dürfen.

## Bedienung

Cursor-Tastatur links und rechts

Zum nächsten Bildschirm gelangt man mit der Enter-Taste

## Implementierung

Zeile 1: Initialisierung; Funktion  $y$  berechnet, ob eine Kante vom Hexagon erscheint oder nicht.

$m$  .. Bit-Maske für die 6 Kanten im Uhrzeigersinn

$c$  .. Abweichung auf der X-Achse vom Mittelpunkt

$j$  .. Abweichung auf der Y-Achse vom Mittelpunkt

$k$  .. Entfernung (Multiplikator) vom Zentrum

$r$  .. Runde

$f$  .. Rekord

Zeile 2: Willkommensbildschirm und Warten auf Tastendruck

Zeile 3: Inneres Hexagon zeichnen

Zeile 4: Entfernung des äußeren Hexagons ( $k$ ) ermitteln, sprich runter zählen und eventuell wieder von vorne beginnen. Runden ( $r$ ) mitzählen. Ab Runde 14 fängt es innen zu blinken an.

Zeile 5-7: Hexagon verschieben, sprich außen löschen (überschreiben) und innen neu zeichnen.

Zeile 8: Auf Tasten für Links oder Rechts reagieren. Bei Runde 7 fängt Rand zu blinken an.

Zeile 9: Den Punkt (= Protagonist:-) zeichnen/verschieben.

Zeile 10: Ermitteln ob verloren, sonst weiter bei Zeile 4.

## **nano HEXAGON (English)**

nano HEXAGON is like its name suggests inspired by Micro Hexagon, which itself is a reimplementation (a demake) of Super Hexagon. The principle of the game is simple: You are a small point (pixel) that can move either left or right. From outside walls in the formation of a hexagon approach you. Your target is not to hit these walls.

### Usage

Move left and right with the cursor keys

Advance to the next screen using the return key