









Laten we een spelletje maken



http://scratch.mit.edu





Wat hebben we nodig?

- hoe kan ik met de cursortoetsen een item besturen? (hoofdpersoon)
- hoe kan ik een item random laten bewegen? (tegenstanders)
- hoe maak ik een kloon? (tegenstanders)
- hoe kan ik mijn sprites laten spreken?
- hoe laat ik objecten botsen tegen een muur?
- hoe kan ik een object laten schieten?
- hoe houd ik een score bij?
- hoe kan ik het spel moeilijker maken?
- hoe ga ik naar het volgende level?
- hoe krijg ik een mooie achtergrond?





De hoofdpersoon

Hoe kan ik met de cursortoetsen of muis een item besturen?



4

3

De hoofdpersoon



Hoe kan ik met de cursortoetsen of muis een item besturen?

zorg dat de hoofdpersoon steeds weer op dezelfde plek terugkomt

wanneer 🟓 wordt aangeklikt	
ga naar x: -190 y: 0	

terug naar inhoudsopgave



De hoofdpersoon

Hoe kan ik met de cursortoetsen of muis een item besturen?

5

pijltje naar links, ga naar links





De hoofdpersoon



Hoe kan ik met de cursortoetsen of muis een item besturen?





terug naar inhoudsopgave



De tegenstanders

Hoe kan ik een item willekeurig laten bewegen?

7

 Om tegenstanders willekeurig te laten bewegen, maak je gebruik van het feit dat computers random getallen kunnen produceren. Random getallen zijn willekeurige getallen, vaak tussen vooraf bepaalde grenzen.







De tegenstanders

Hoe kan ik een item willekeurig laten bewegen?



9







Actie: spreken

Hoe kan ik mijn sprites laten spreken?

Text
gebruiken van woorden

terug naar inhoudsopgave



Aanraken kijk of twee sprites elkaar raken of raakt een sprite een kleur

terug naar inhoudsopgave



kleur

raakt



voeg hello en world samen



Actie: botsen

9080



Hoe laat ik objecten botsen tegen een muur?

wordt aangeklikt wanneer herhaal raak ik kleur dan neem -5 stappen ÷

13

terug naar inhoudsopgave

Hoe kan ik een object laten schieten?

Zichtbaarheid maak een sprite zichtbaar of onzichtbaar

terug	naar	inhoud	sopg	<u>ave</u>







@ 0 8 0







Actie: schieten

wanneer ik signaal hit vontvang

als 🛛 raak ik kogel 🔻 ?) dan

verdwijn

hoofdpersoon(Penguin1):

herhaal					
als	toets	spatiebalk	🔹 🔻 inge	drukt?	dan
ma	ak klo	on van	kogel 🔻		

kogel:



terug naar inhoudsopgave



15



Scores

- ga naar data
- maak variabele score
 - bewaar de waarden van objecten voor later







terug naar inhoudsopgave

Timing

laat de computer de tijd

bijhouden



terug naar inhoudsopgave

Moeilijkheid

Hoe houd ik een score bij?

wanneer 🦰 wordt aangeklikt maak score v 0 herhaal als (raak ik muisaanwijzer ?) dan verander score 💌 met 🕦 ga naar x: -138 y: 52 wacht 1 sec. ÷





zet tijdklok op nul



Scores



Moeilijkheid

 $\odot \odot \odot \odot$

Levels



Hoe kan ik het spel moeilijker maken?

- Vergelijk
 - vergelijk waarden om beslissingen te nemen
 - Bijvoorbeeld: voer een variabele "aantalkogels" in. Als aantalkogels < 1 kan je niet meer schieten.



terug naar inhoudsopgave

DEVOX 4KIDS Hoe ga ik naar het volgende level?



19



