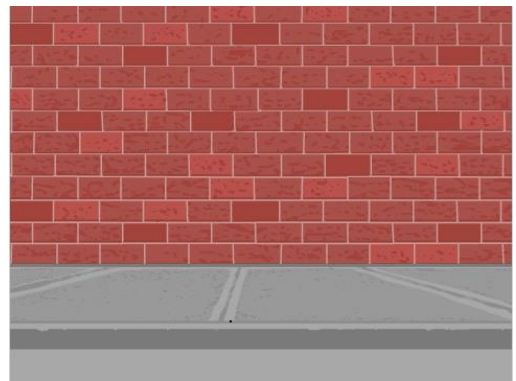




Trefbal

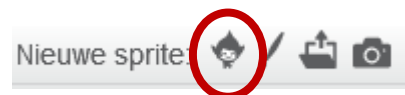
We gaan een spelletje trefbal maken. In dit spelletje komen er verschillende basketballen op jouw personage af die we gaan moeten ontwijken. Als je mannetje geraakt wordt door een basketbal is het spel voorbij.

Je mag zelf de achtergrond van het spelletje bepalen. In dit voorbeeld is er gebruik gemaakt van de achtergrond "brick wall 1"



«1» Een basketbal invoegen

Om te beginnen moeten we een basketbal invoegen die we op ons af kunnen laten komen. Je kan een basketbal invoegen via de knop "Kies sprite uit bibliotheek".



Vergeet niet om de basketbal te verkleinen. We willen uiteraard niet dat de basketbal groter wordt dan ons personage. Dit doe je via de knop "Sprite verkleinen".



«2» Het begin van het spel

Als het spel start mag de basketbal uiteraard niet te zien zijn. Je moet de bal dus laten verdwijnen als het spel gestart wordt. Zorg er ook voor dat er 3 seconden gewacht wordt voor de bal terug verschijnt. Op deze manier heb je de tijd om je vingers aan de knoppen te zetten.



«3» De basketbal laten bewegen

Om de bal bovenaan te laten starten en naar onder te laten bewegen moet je de begin- en eindpositie bepalen. Omdat de begin- en eindpositie steeds verschillend is moeten we Scratch een willekeurige positie laten bepalen. Je kan dit doen door de blauwe blokken over te nemen die je hiernaast ziet staan.



Dit moet steeds opnieuw herhaald worden.



«4» Een personage invoegen

Nu gaan we ons personage invoegen. Je doet dit op dezelfde manier als met de basketbal. Je mag zelf kiezen welk personage je kiest. In dit voorbeeld wordt er gewerkt met het personage "Jaime".



Vergeet ook zeker niet om je personage een beetje te verkleinen!



«5» Het personage laten verschijnen

Bij de start van het spel moet ons personage verschijnen. Maar we moeten eerst 0.5 seconden wachten vooraleer we het personage laten verschijnen.

De positie waar ons personage moet verschijnen kan je terugvinden in de blauwe blok hiernaast.



«6» Personage laten bewegen

We moeten ons personage laten bewegen als er op de linker- of rechtermuistoets gedruwd wordt. Zorg er zeker voor dat je het mannetje niet te traag laat bewegen, maar ook niet te snel!

Dit moet blijven gebeuren tot het personage wordt geraakt door de basketbal.



«7» Het einde van het spel

Als ons personage geraakt wordt moet er een boodschap verschijnen. Je kan hem bijvoorbeeld "Au, dat doet pijn!" laten zeggen. Daarna moet je personage verdwijnen en het hele programma stopgezet worden.

