



BLOKKENSCHIETER

Voor dit spelletje mag je van een nieuw project starten, een nieuwe achtergrond en ook de andere sprites kiezen.

«1» KAN JE ER VOOR ZORGEN DAT EEN BALLETJE IN HET SPEELVELD BEWEEGT

Zodra je op start klikt, mag het balletje beginnen stappen. En wat gebeurt er als het balletje van het speelveld verdwijnt? Je kan beter het blokje van **richting** veranderen **als** het de rand raakt. Of misschien vind je wel een blokje waarmee de richting van de sprite automatisch veranderd als je rand **raakt**.

«2» KAN JE EEN BLOKJE BESTUREN WAARTEGEN HET BALLETJE TERUGBOTST?

We kunnen onderaan een balkje (trampoline) zetten. We kunnen via pijltjes of andere knoppen, het balkje laten bewegen. Het balletje kan nu tegen het balkje botsen. **Als** het balletje het balkje raakt, verandert de richting van het balletje. De richting waarin het balletje terugkaatst, hangt af van waar het balletje op het blokje valt.

Om de richting te veranderen zullen we misschien wel de juiste richting moeten **berekenen**.

«3» LAAT JE HET SPELLETJE STOPPEN ALS HET BALLETJE DE BODEM RAAKT?

Als het balletje niet op het balkje botst en de rand raakt, ben je verloren. Hoe kan je ervoor zorgen dat het spelletje stopt **als** je de bodem **raakt**?

Nu hebben we al een balletje dat we met een balkje een richting kunnen uitsturen. We kunnen dit balletje nu gebruiken om blokjes weg te schieten.



«4» HOE VERDEEL JE NU EEN RIJ MET BLOKJES BOVENAAN HET SPEELVELD?

Voor het blokje kan je een sprite kiezen die je verdeelt over een rij bovenaan het speelveld. Je kan de sprite verschillende malen op een rij zetten en dan uitrekenen welke grootte de sprite moet hebben en hoeveel er in een rij gaan.

Je moet een heleboel sprites verdelen, maar alle sprites moeten hetzelfde doen. Je kan de sprite kopiëren. Maar werken met veel sprites is vervelend je iets wil veranderen. Hier kan je best **klonen** van een sprite maken. Het enige wat tussen de blokjes verschilt, is de x-positie.

Die kan je het best in een lijst (x-waarde) bewaren.

Iedere maal je een nieuwe kloon maakt, laat je hem 'wanneer hij als kloon staart' naar de juiste positie gaan.

«5» LAAT JE DE BLOKJES BOVENAAN VERDWIJNEN ALS ZE GERAAKT ZIJN?

Als de blokjes door de bal geraakt worden, kan je de blokjes laten verdwijnen. Je kan ook een score bijhouden voor het aantal blokjes dat je geraakt hebt.

«6» LAAT JE OOK MEERDERE RIJEN BLOKJES ZETTEN?

Nu hebben we een rij (één y-positie) met blokjes die we kunnen wegschieten. We kunnen dit nu nog een paar keer doen om meerdere rijen met blokjes te maken. We doen hiervoor iedere keer hetzelfde. Kan je hiervan een **blokje maken** dat je kan hergebruiken?

Misschien zijn er in dit of in andere spelletjes die je later maakt, nog blokjes die je kan verzamelen in een nieuw blokje.

«7» EN VERDER

Verder kan je spelen met de tijd, met de snelheid van het balkje of de snelheid van het balletje, ...

Fantaseer er maar op los !



Checklist

- Werken met klonen
- Werk