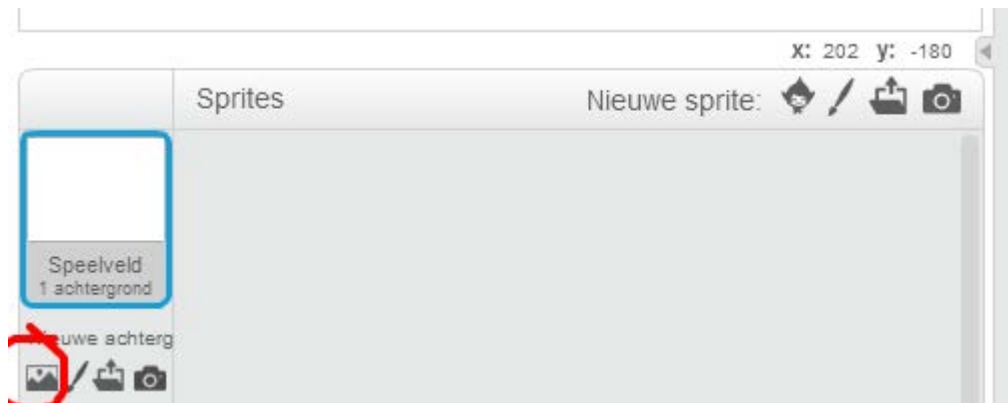


De draak en de donut

<https://scratch.mit.edu/projects/94857600/>

Je kan dit project bekijken en met *Remix* naar je eigen map brengen. Het spel wat je daar vind is een eenvoudige versie om mee te spelen. Met deze instructies ga je het zelf maken, maar dan beter.

- 1) Verwijder de sprite van de kat (**rechtermuisknop > verwijderen**) en open een nieuwe achtergrond:



Kies de Gingerbread achtergrond:



- 2) Voeg een nieuwe sprite toe:



Kies de Draak



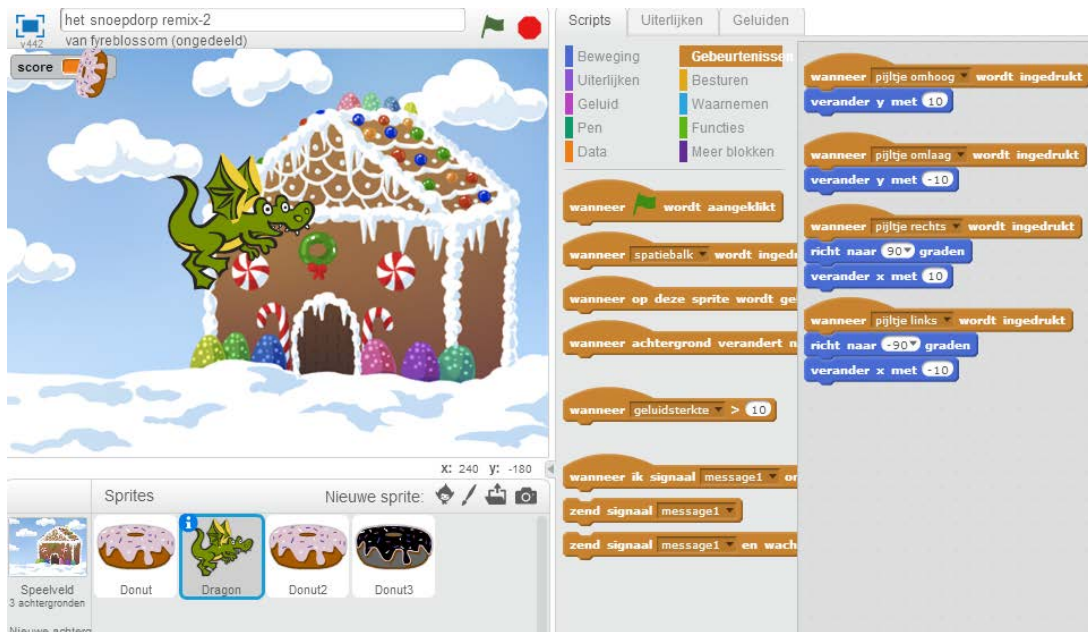
Wil je dat je de draak kan bewegen? Doe dan het volgende bij de draak:

```
wanneer pijltje omhoog wordt ingedrukt  
verander y met 10
```

```
wanneer pijltje omlaag wordt ingedrukt  
verander y met -10
```

```
wanneer pijltje rechts wordt ingedrukt  
richt naar 90 graden  
verander x met 10
```

```
wanneer pijltje links wordt ingedrukt  
richt naar -90 graden  
verander x met -10
```



Test nu door op de groene vlag te klikken of je de draak kan besturen. En doet het wat je dacht dat het zou doen? Klik op het rode knopje naast de vlag om het spel te stoppen en verder te gaan.

De Donut.

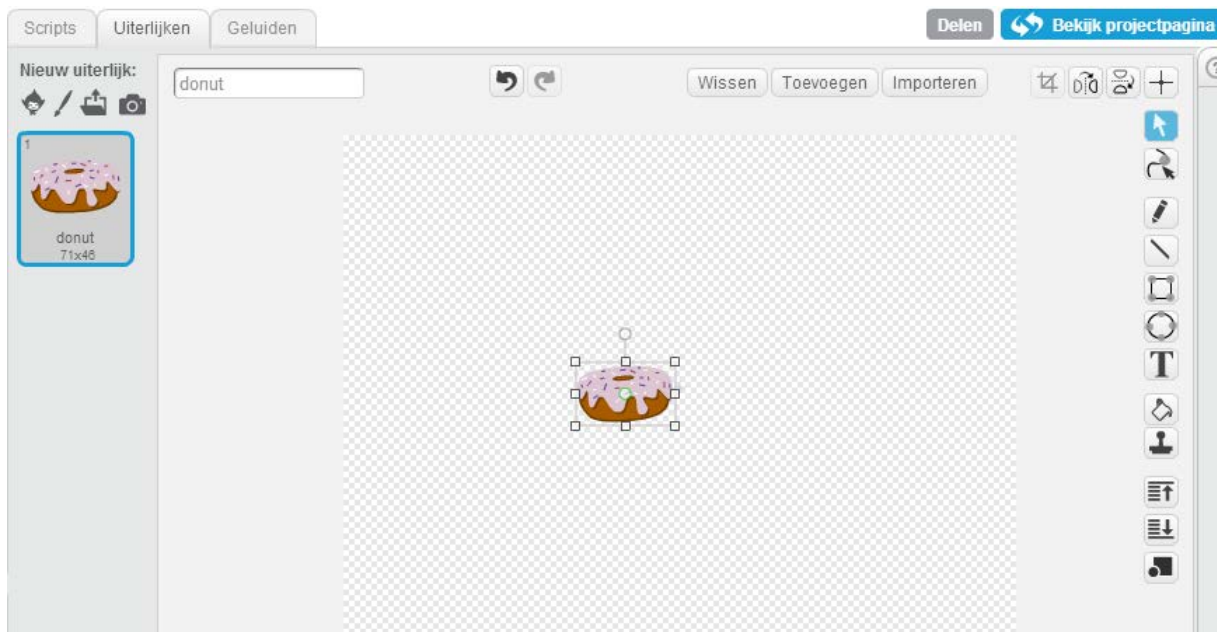
Laten we een Donut op het scherm verschijnen. Voeg uit de bibliotheek een nieuwe sprite toe.



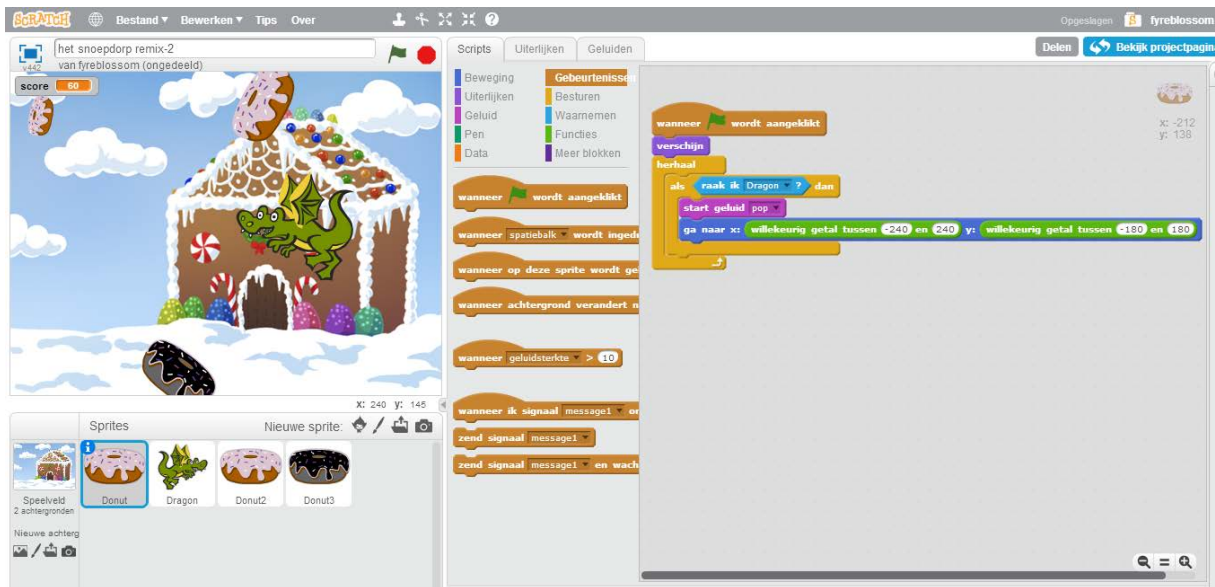
Kies uit de bibliotheek de Donut:



Maak de Donut wat kleiner door de donut bij Uiterlijkheden te bewerken:



Met de volgende instructies voor de Donut kan je de donut op een willekeurige plek laten verschijnen.



Probeer het maar eens en speel je spel. Snap je wat er gebeurt als je met de draak de Donut eet?

Een Score bijhouden

Als je wil dat er een score wordt bijgehouden zal je een variabele moeten maken. Doe dit als volgt:

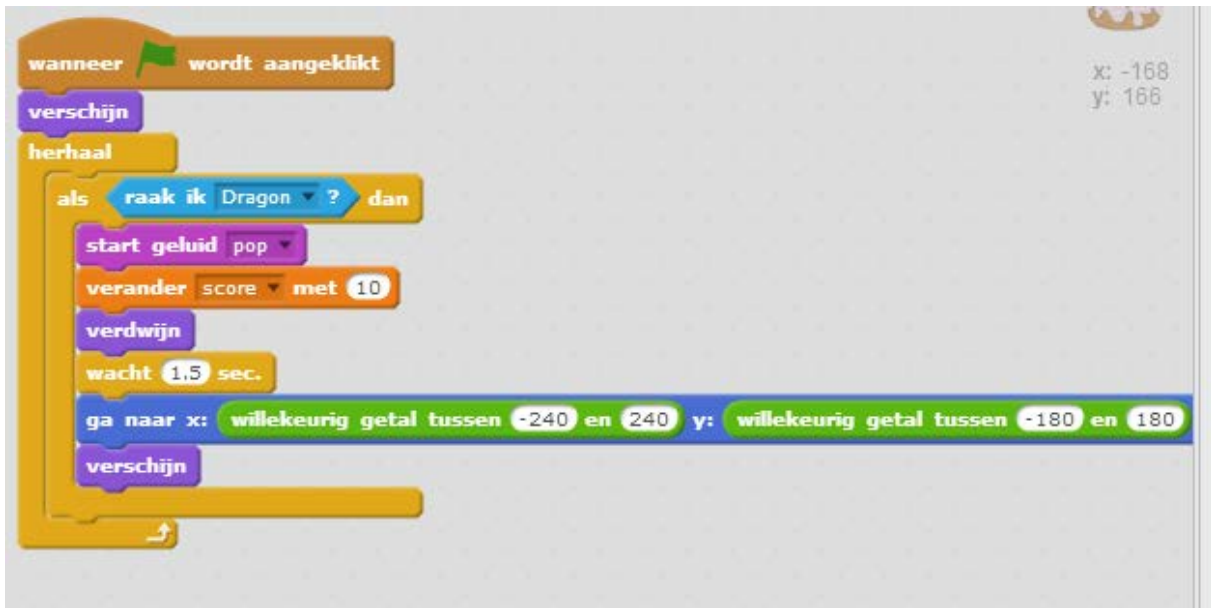


Voeg nu de volgende code aan de Draak toe:

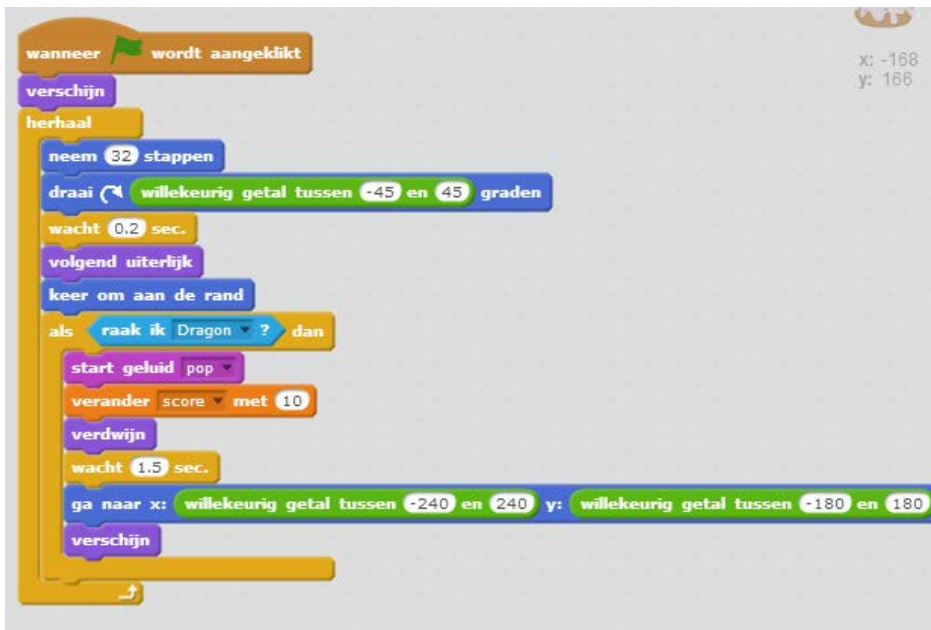


Snap je wat er gebeurt? Dit zet de score op 0 bij de start en stopt het spel bij 200 punten

Nu moet de score nog bijgehouden worden. Klik op de Donut en verander de code als volgt:



Of als je de donut ook nog gek wil laten bewegen:



TELLER

Hoe maak je een teller die aftelt en dan het spel stopt?

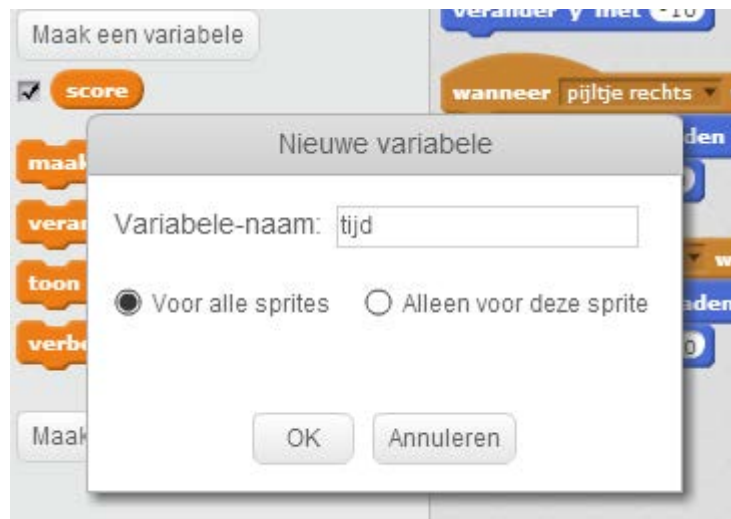
Klik op de sprite van de Draak.

Om een teller te maken, klik je op *Data* en dan op *Maak een Variabele*

Er verschijnt dan een schermpje waar je de naam van je teller kan opgeven. Type in het vakje de naam **tijd**. Daarna klik je op OK.

Nu heb je een tellertje gemaakt. Maar hoe gaat de teller aftellen? Bij de start van het spel moet de teller aangeven hoelang het spel mag duren. Bijvoorbeeld 10 seconden.

Kijk naar het voorbeeld hoe je de teller laat aflopen naar nul en dat dan het spel moet stoppen



Geavanceerd einde

Je kan natuurlijk wanneer het spel is afgelopen het spel laten veranderen. Bijvoorbeeld door een tweede achtergrond te maken waarop staat "GAME OVER"

