



Een "platform" game maken

1

Maak je superheldprogramma

Maak een sprite voor je superheld en maak dit programma na.

The image shows a Scratch script for a character named 'SuperHeld'. The script is organized into several event-driven blocks:

- When clicked:** Disappears, waits 3 seconds, sets level to 1, sets spring to 0, hides the spring variable, sends a 'volgendlevel' signal, resets the 'reset' signal, and reappears.
- When signal 'reset' is received:** Sets x to -220 and y to -50.
- When spacebar is pressed:** Sets spring to 1, loops 10 times to change y by 10, then sets spring back to 0.
- When level > 3:** Loops until 'raak ik kleur' (red) is triggered, then sends a 'reset' signal.
- When 'raak ik kleur' is not triggered and spring = 0:** Changes y by -5.
- When right arrow is pressed:** Moves 5 steps right.
- When left arrow is pressed:** Moves 5 steps left.
- When x-position of SuperHeld > 240:** Sets x to -220, increases level by 1, sends a 'volgendlevel' signal, and disappears.
- When the script ends:** Disappears and sends a 'klaar' signal.

Als je af gaat, plaats Superheld weer op begin plek

Vergeet niet eerst de variabelen aan te maken

Speel spel tot 3 levels

Rood aanraken is af

Val als je niet op grond sta

Loop naar rechts

Loop naar links

Als je rechts op het scherm bent, ga naar volgend level

Alle levels gehaald! Laat einde zien

Springen als spatiebalk wordt ingedrukt

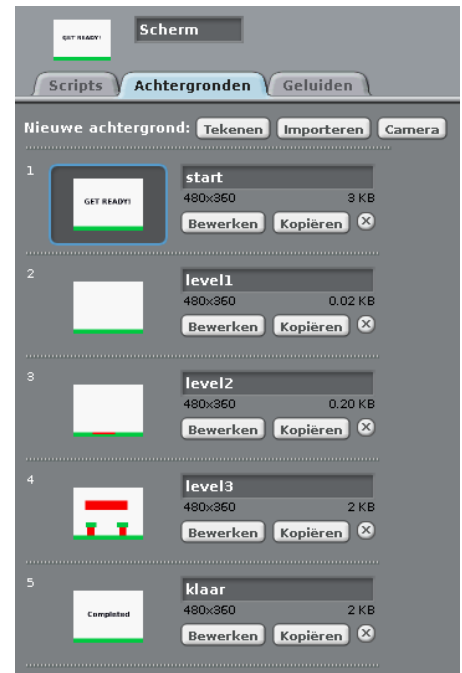
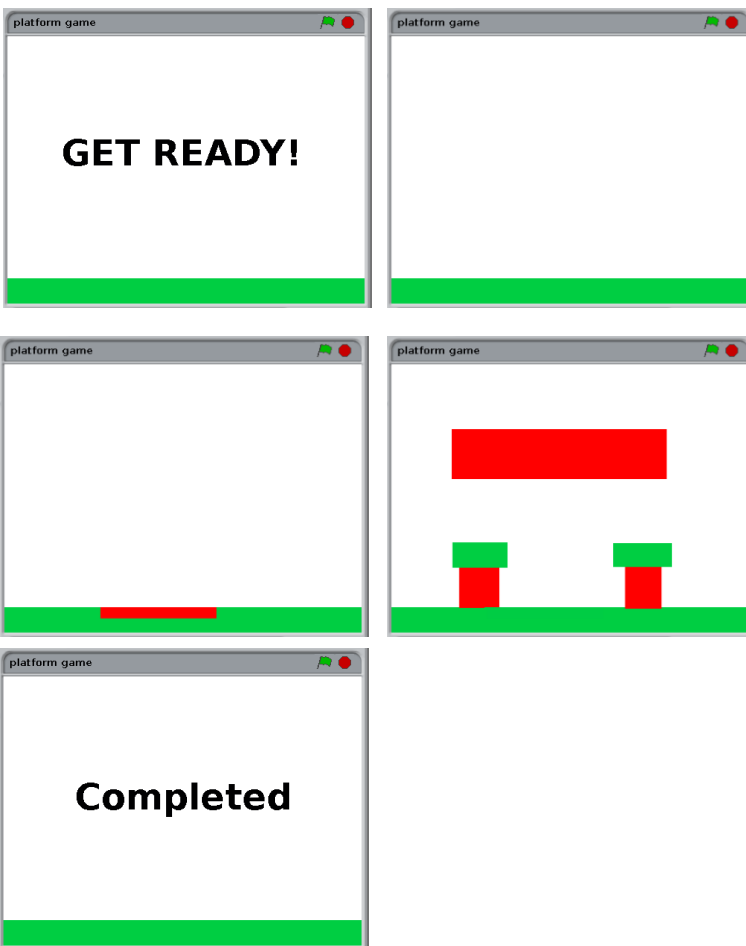


2

Maak je levels

Maak dit programma op je Achtergrond (Scherm) plaatje.

En maak de levels op de verschillende achtergronden



3

SPELEN MAAR!

Probeer je spelletje uit



4

Maak bewegende obstakels

Maak een nieuwe sprite aan. Teken hierin een rode balk en maak het volgende programma op de sprite



- Laat pas zien op level 4
- Snelheid van de balk
- Beweeg balk alleen in level 4
- Als balk boven is, beweeg naar beneden
- Als balk onder is, beweeg naar boven
- Verdwij bij einde level 4

```

L4-balk
x: -10 y: 41 richting: 0
Scripts Uiterlijken Geluiden

wanneer wordt aangeklikt
  verdwij
  wacht tot level = 4
  verschijn
  maak balk 4
  ga naar x: -10 y: -35
  herhaal tot level = 5
    verander y met balk
    als y-positie van L4-balk > 58
      maak balk -4
    als y-positie van L4-balk < -50
      maak balk 4
  verdwij
    
```

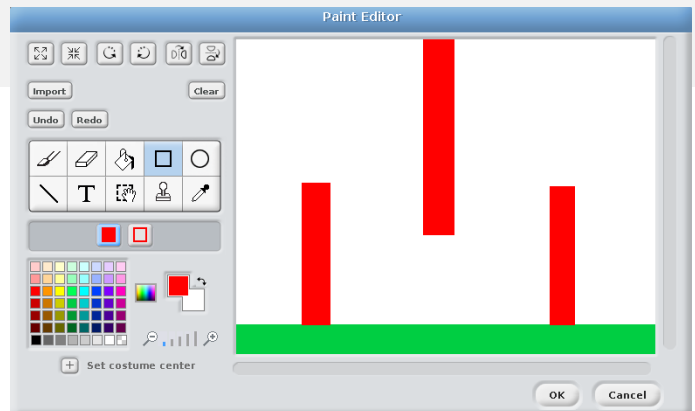


5

Maak nu je eigen levels

Maak een extra level, gebruik rode obstakels in het achtergrond plaatje om het moeilijk te maken voor je superheld.

Voorbeeld:



6

Tijd Klok

- Zet de tijd bij het begin van level 1 op nul
- En laat de tijd zien bij het einde van het spel

7

Maak level met bewegende obstakels

- Maak nog een nieuw level aan bij de achtergronden
- Maak 1 of meer sprites (in het rood) die rond bewegen
- De sprites mogen alleen maar verschijnen bij dit level!

8

Maak level met een "transporter"

- Maak een level, waarbij je 2 kleuren vlakken hebt.
- Als je op blauw komt, verplaats dan de super held naar het gele vlak

