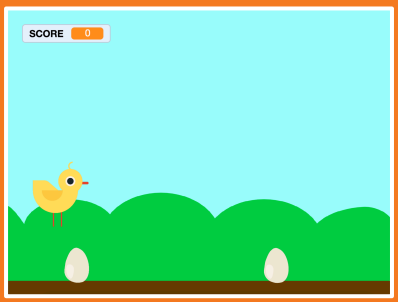


Laat je Sprite bewegen springen over bewegende obstakels

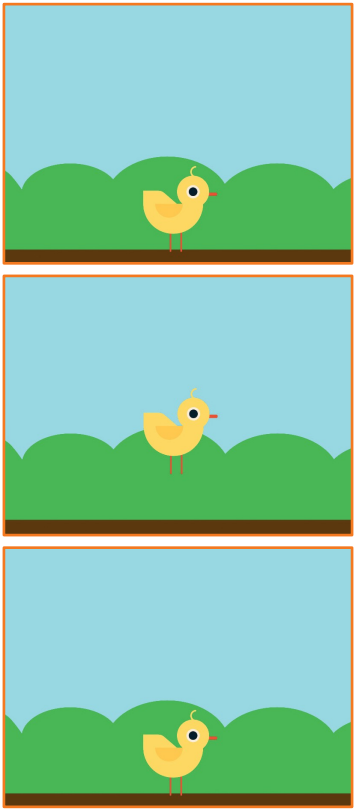
Spring Spel

Wat gaan we doen?

1. Spring
2. Ga naar start
3. Bewegende obstakels
4. Voeg geluid toe
5. Stop het spel
6. Voeg meer obstakels toe
7. Score

1. Spring

Laat je Sprite springen



Spring

1.

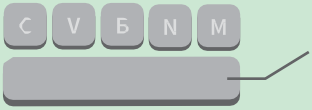
Kies een achtergrond

Kies een sprite

Voeg deze code toe aan je sprite

Voeg een - teken toe om naar beneden te gaan.

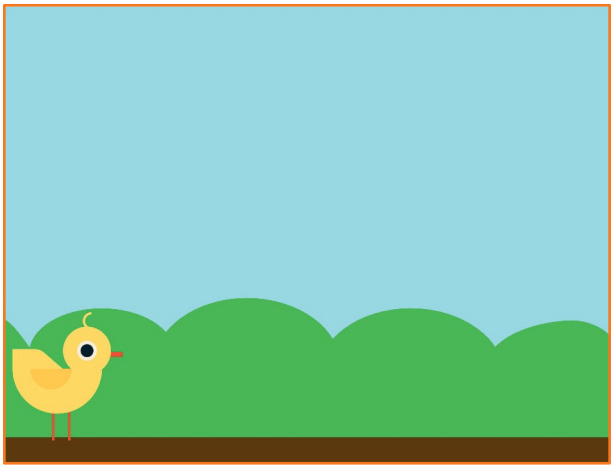
Probeer



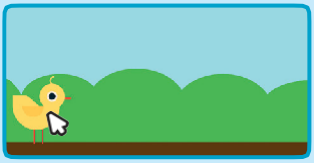
Klik op SPATIEBALK op je toetsenbord

2. Ga naar start

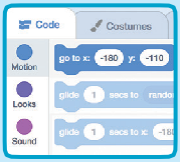
Zet je sprite op het beginpunt van je game



2. Ga naar start



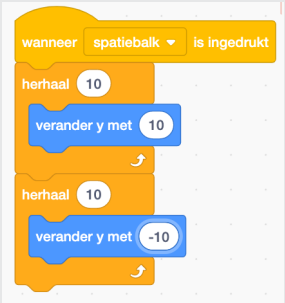
Sleep je sprite naar beginpunt van je spel.

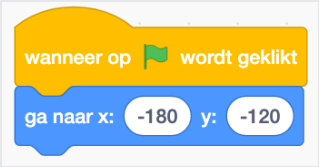


Wanneer je je sprite beweegt veranderen de x en y positie in je blok.

Wanneer je **go to** blok toevoegd, staat er de beginpositie in.

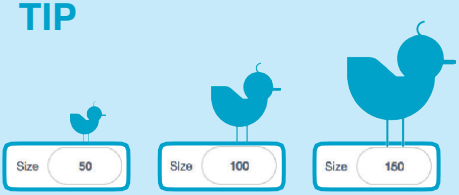
Voeg deze code toe





Voeg de beginpositie toe.
(je kunt andere getallen zien)

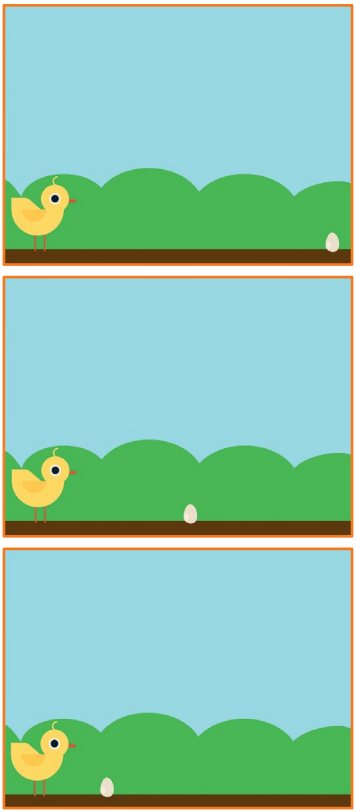
TIP



Verander de grootte van je sprite door een kleiner of groter getal in te voeren.

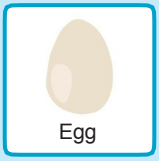
3. Bewegende obstakels

Maak een obstakel die beweegt van links naar rechts.

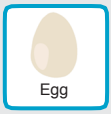


3. Bewegende obstakels

Kies een sprite als obstakel, bijvoorbeeld een ei.



Voeg deze code toe



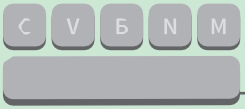
Start aan de rechterkant van je speelveld.

Glij naar de linkerkant van je speelveld.

Kies een kleiner getal om sneller te gaan.

Test

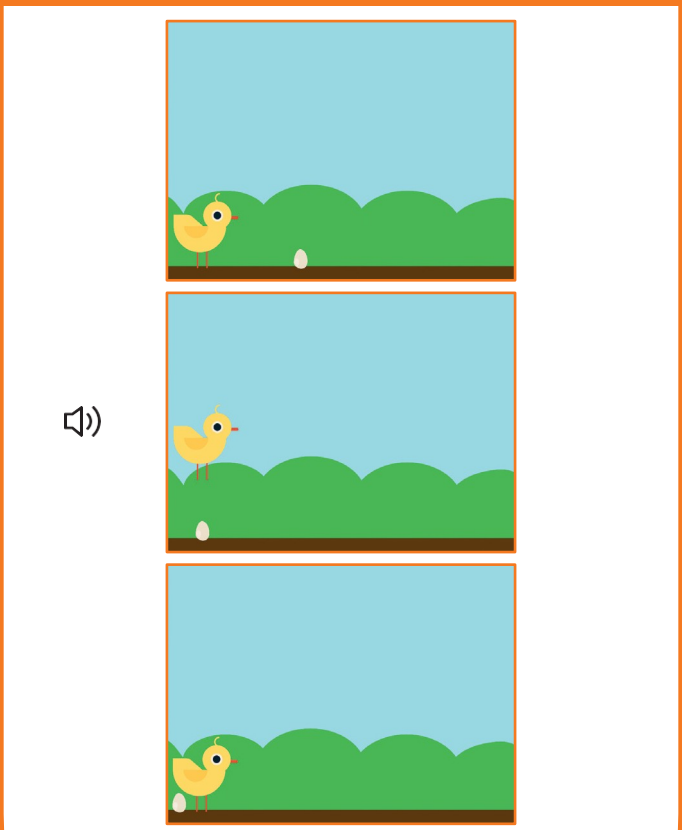
Klik op de groene vlag om te starten



Klik op de spatiebalk op je toetsenbord

4. Voeg een geluid toe

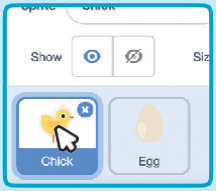
Maak geluid wanneer je sprite springt.



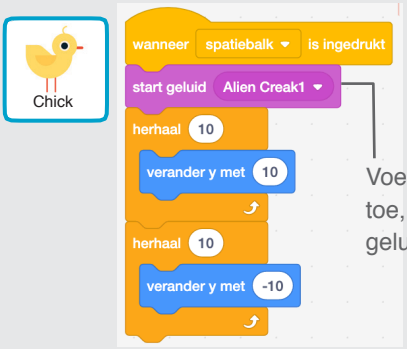
Spring spel

4. Voeg een geluid toe

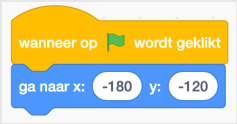
Selecteer je sprite die moet springen



Voeg deze code toe

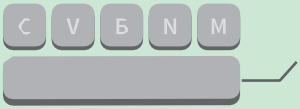


Voeg **start geluid blok** toe, en dan selecteer je je geluid



Test m

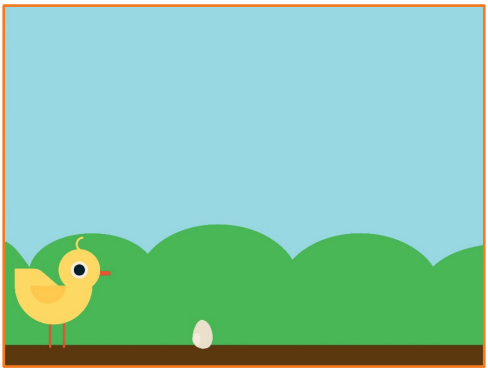
Klik op de groene vlag

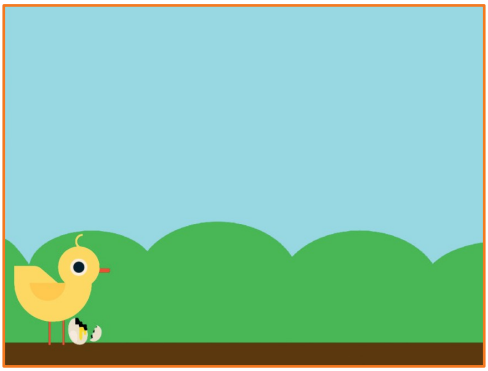


Klik de spatiebalk op je toetsenbord

5. Stop het spel

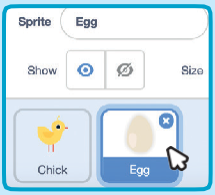
Stop het spel wanneer je sprite de obstakel raakt.





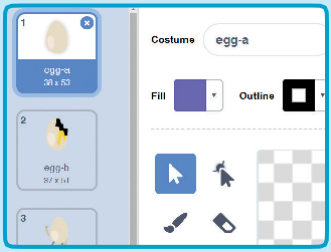
5. Stop het spel

Klik op de **ei sprite** (obstakel)



Uiterlijken

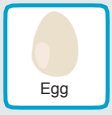
Klik op de **Uiterlijken** tabblad en bekijk de verschillende uiterlijken van het ei.



Voeg deze code toe

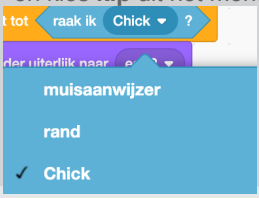
Code

Klik op het **Code** tabblad en voeg onderstaande code toe



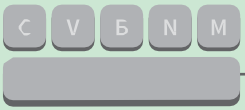
Kies een tweede uiterlijk waarin je het ei wil veranderen.

Voeg de **raak ik blok** toe en kies **kip** uit het menu. **t**



Test m

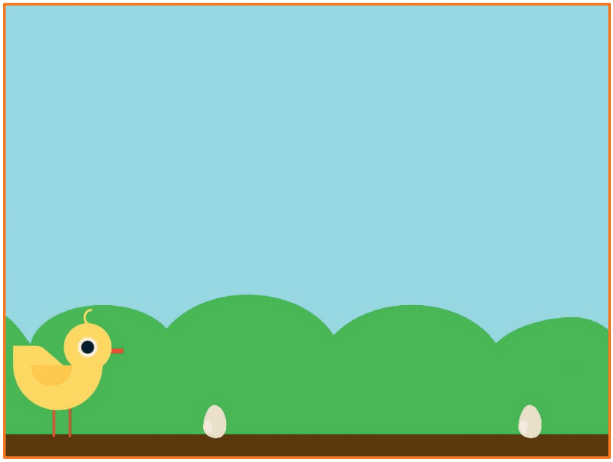
Klik op de groene vlag



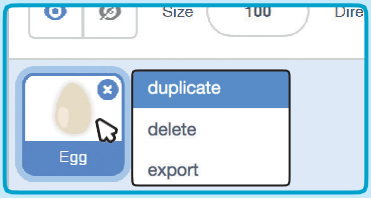
Klik op de spatiebalk op je toetsenbord

6. Voeg meer obstakels toe

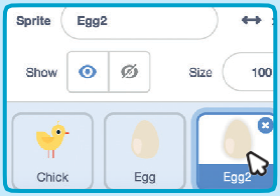
Maak je spel wat moeilijker om meer obstakels toe te voegen.



6. Voeg meer obstakels toe



Dupliceer/kopieer de sprite **EI**
Klik op het ei en kies dan kopieer



Klik op **Ei2**.

Voeg deze code toe

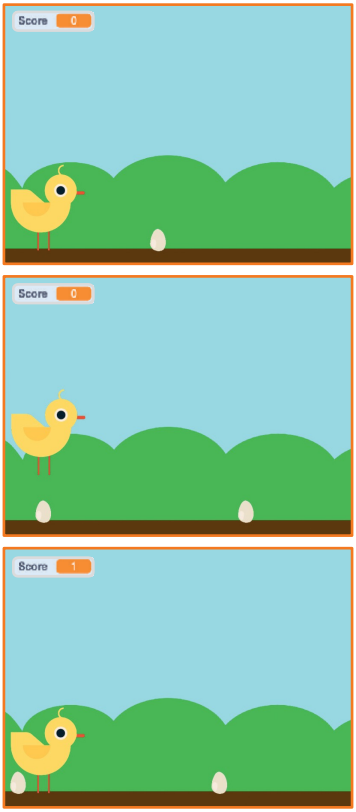
Voeg de blokken **verschijn en verdwijn** toe aan deze sprite.

Test m

Klik op de groene vlag

7. Score

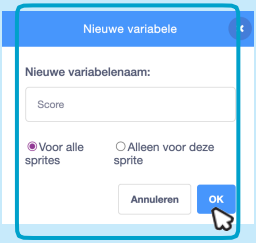
Score een punt toe voor iedere keer dat je sprite over de obstakel springt.



7. Score

Kies **Variabelen**.

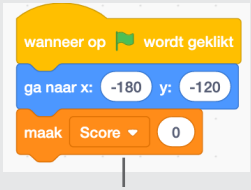
Klik op **Maak een variabele** knop



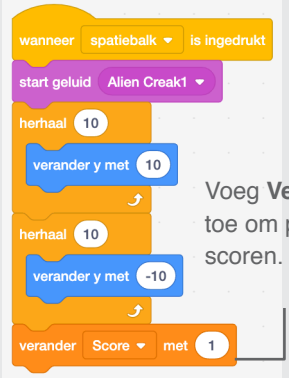
Noem deze variabele **Score** en klik dan op **OK**

Voeg deze code toe

Klik de Chick sprit aan en voeg 2 blokken aan je bestaande code toe.



Voeg dit blok toe en kies **Score**



Voeg **Verander** blok toe om punten te scoren. Kies **Score**

Test m

Spring over de eieren om punten te scoren en je bent klaar!