

Opdracht 5: Bevriezen

Wat heb je geleerd?

`getBlock()`

De functie `getBlock()` vindt het blok type op bepaalde coördinaten. Deze coördinaten worden als argumenten aan de functie meegegeven. De functie retourneert het blok type op deze locatie.

`if statement`

Een `if statement` voert een stuk code alleen uit als de conditie `True` is. Als de conditie `False` is wordt de code niet uitgevoerd. In ons voorbeeld wordt het blok onder de speler alleen in ijs veranderd als het water is.

`Is gelijk aan (==)`

De `is gelijk aan` operator controleert of twee waarden gelijk zijn. Als dit zo is, heeft het resultaat de waarde `True`. Zo niet, dan is de waarde `False`.

Andere ideeën

Er zijn veel manieren om dit programma aan te passen en iets anders te laten bouwen. Probeer je eigen ideeën!

- Verander het water in een ander type blok, bijvoorbeeld lava (blok type 10).
- Verander alle blok typen behalve lucht (blok type 0). Gebruik hiervoor de `ongelijk aan (!=)` operator.