

## Opdracht 6: Blokvechter

### Wat heb je geleerd?

#### lists

Een lijst is een datatype waar meerdere waarden in opgeslagen kunnen worden. Vergelijk het met een boodschappenlijstje waar meerdere dingen op staan. De variabele `list` is een lijstje waarin de blokken opgeslagen worden die de speler heeft geraakt.

#### `pollBlockHits()`

De functie `pollBlockHits()` retourneert een lijstje met geraakte blokken die de speler geraakt heeft sinds het begin van het programma. De lijst bevat coördinaten van de geraakte blokken. Alleen klikken met de rechter muisknop telt mee.

#### for loops

Een `for` loop herhaalt een stuk code een aantal keer. In ons voorbeeld herhaalt de `for` loop de code voor elke waarde in de lijst. Elke keer dat de loop herhaalt wordt krijgt de `hit` variabele de volgende waarde uit de lijst. Deze variabele kan je in de herhaalde code gebruiken.

### Andere ideeën

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

- Maak een toverstaf! Pas de code zo aan, dat het blok dat de speler slaat in een zeldzaam blok type wordt veranderd.