

Opdracht 1: Teleporteren

Wat heb je geleerd?

Variabele

Een variabele is een opslagplek voor een waarde. De drie variabelen in ons programma slaan de waarden 10, 11 en 12 op. Je kan deze waarden ook in iets anders veranderen. Variabelen kunnen meerdere keren gebruikt worden. In de aanroep naar `setPos()` gebruiken we de variabelen opnieuw.

Integers

Integers zijn hele getallen, bijvoorbeeld 10, 347 of 59. We gebruiken integers om de variabelen in ons programma een waarde te geven.

Functie

Een functie is een herbruikbaar stuk code dat een bepaald doel heeft. We gebruiken in ons programma de functie `setPos()` om de locatie van de speler in het spel te veranderen.

Argumenten

Sommige functies hebben gegevens nodig om mee te werken, deze gegevens heten argumenten. Op regel 6 van ons programma geven we functie `setPos()` de argumenten `x`, `y` en `z` mee om aan te geven waar de speler naartoe geteleporteert moet worden.

Andere ideeën

- Verander de waarden van de `x`, `y` en `z` variabelen. Bijvoorbeeld naar 34, 64, -12. Je kan ook negatieve getallen gebruiken. Als de getallen te groot zijn dan kan je buiten de kaart terecht komen. Het is ook mogelijk onder de grond terecht te komen zodat je vast komt te zitten.