

Zoals sommigen van jullie weten ben ik een enorme fan van Donkey Kong Country (SNES, 3DS en Wii). We gaan een opzet maken van dit spel in... Javascript! Bijgaand vind je een 3 tal afbeeldingen: de achtergrond van het level, Donkey Kong als spel karakter en een banaan.

<p><b>Stap1</b> Maak een HTML pagina en stel de achtergrond afbeelding in als achtergrond van de pagina. Positioneer de achtergrond geheel linksboven.</p> <p><a href="https://www.w3schools.com/jsref/prop_style_backgroundposition.asp">https://www.w3schools.com/jsref/prop_style_backgroundposition.asp</a></p>	<p><b>Stap 2</b> Voeg DK als afbeelding toe op de pagina en geef deze een uniek ID. Positioneer DK zo alsof hij qua hoogte op de grond staat voor de bosjes en bomen.</p> <p><a href="https://www.w3schools.com/html/html_images.asp">https://www.w3schools.com/html/html_images.asp</a> <a href="https://www.w3schools.com/cssref/pr_pos_top.asp">https://www.w3schools.com/cssref/pr_pos_top.asp</a></p>	<p><b>Stap 3</b> Maak in Javascript 2 globale variabelen aan, stepsLeft en stepsRight.</p> <p><a href="https://www.w3schools.com/js/js_scope.asp">https://www.w3schools.com/js/js_scope.asp</a></p>
<p><b>Stap 4</b> Maak in Javascript 2 functies, stepLeft() en stepRight(). Als je de A knop indrukt moet stepLeft() uitgevoerd worden en als je de D toets indrukt moet stepRight() uitgevoerd worden.</p> <p><a href="https://www.w3schools.com/jsref/tryit.asp?filename=tryjsref_event_key_keycode">https://www.w3schools.com/jsref/tryit.asp?filename=tryjsref_event_key_keycode</a></p>	<p><b>Stap 5</b> Wanneer je stepRight() uitvoert, moet je via Javascript de margin van DK veranderen dat het plaatje 10px naar rechts opschuift. Ook moet je bijhouden hoe vaak je stepRight() uitvoert, om steeds een stukje op te schuiven. Hetzelfde doe je voor stepLeft();</p> <p><a href="https://www.w3schools.com/jsref/prop_style_left.asp">https://www.w3schools.com/jsref/prop_style_left.asp</a></p>	<p><b>Stap 6</b> Als het goed is kun je DK nu met de A- en D toets naar links en rechts laten lopen. Maak bovenaan in het midden een divje aan met een scoreteller en maak een variabele banana.</p>
<p><b>Stap 7</b> Positioneer de afbeelding van de banaan op het speelveld, zodat de banaan op de grond ligt, voor de bosjes en de bomen</p> <p><a href="https://www.w3schools.com/html/html_images.asp">https://www.w3schools.com/html/html_images.asp</a> <a href="https://www.w3schools.com/cssref/pr_pos_top.asp">https://www.w3schools.com/cssref/pr_pos_top.asp</a></p>	<p><b>Stap 8</b> Je hebt net DK laten lopen van links naar rechts. Maak een functie moveBanana(). Wanneer je deze aanroept moet deze de margin random veranderen zodat de banaan willekeurig horizontaal op het speelveld wordt geplaatst.</p> <p><a href="https://www.w3schools.com/jsref/jsref_random.asp">https://www.w3schools.com/jsref/jsref_random.asp</a></p>	<p><b>Stap 9 - verdieping</b> De stepLeft() en stepRight() functie moet je uitbreiden met een bepaalde logica. Je moet detecteren waar DK zich horizontaal op het speelveld bevindt en of hij tegen een banaan aanloopt.</p> <p><a href="https://www.w3schools.com/jsref/tryit.asp?filename=tryjsref_element_getboundingclientrect">https://www.w3schools.com/jsref/tryit.asp?filename=tryjsref_element_getboundingclientrect</a></p>
<p><b>Stap 8 - verdieping</b> Als DK tegen een banaan aanloopt verhoog je de teller met 1.</p>	<p><b>Stap 9 - verdieping</b> Als DK tegen 10 bananen is gelopen toon je een venster met "Game Over" en start je het spel opnieuw</p> <p><a href="https://www.w3schools.com/jsref/met_win_alert.asp">https://www.w3schools.com/jsref/met_win_alert.asp</a> <a href="https://www.w3schools.com/jsref/met_loc_reload.asp">https://www.w3schools.com/jsref/met_loc_reload.asp</a></p>	