



PEHOL

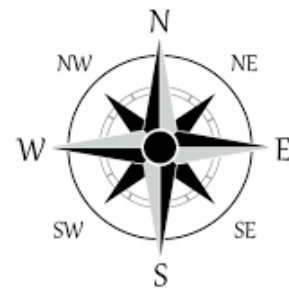
Zo'n 30 jaar geleden kreeg ik een Nintendo NES als rechts afgebeeld. Naast Mario kon je het spel Duck Hunt spelen met een Zapper (soort pistool), waarbij je op het scherm moest richten en eenden neerknallen. Een demo van het spel kun je zien in het volgende filmpje: <https://youtu.be/x-daxzVxrQI> In deze Javascript verdieping gaan we een afgeleide van dit spel maken. Bijgaand vind je een geanimeerde GIF van een duck en een achtergrondafbeelding van het speelveld.



STAP 1 "Flying Duck"

Maak een webpagina met de achtergrond uit de bijlage en plaats de duck als afbeelding op het speelveld. Positioneer de duck zo dat deze in het midden van het speelveld staat als startpositie.

Maak een JavaScript functie Fly(); met als parameter de string 'compass.' (https://www.w3schools.com/js/js_functions.asp) Deze parameter staat voor de richting die je meegeeft bij de functie aanroep en kan zijn: N, NE, E, SE, S, SW, W of NW. Middels een 'switch' (https://www.w3schools.com/js/js_switch.asp) vang je deze af in je functie.



Binnen de 'case' laat je de duck op het scherm 'vliegen' d.m.v margins. De vliegafstand is altijd 10px of middels de stelling van Pythagoras. Dus als je naar locatie 'NE' vliegt, ga je 10px naar rechts en 10 px omhoog. Als je naar 'W' vliegt ga je 10 px naar links (https://www.w3schools.com/jsref/prop_style_margin.asp).



STAP 2

Je gaat nu een globale array (https://www.w3schools.com/js/js_arrays.asp) maken met de richtingen (N, NE, E, SE, S, SW, W, NW) en een variabele (https://www.w3schools.com/js/js_variables.asp) movements met als waarde 20. Vervolgens maak je de functie doRandom(), hiermee voer je in een loop (https://www.w3schools.com/js/js_loop_for.asp) voor het aantal movements de functie Fly() uit met als parameter een random (https://www.w3schools.com/jsref/jsref_random.asp) richting. Het uitvoeren van Fly() doe je middels een interval (https://www.w3schools.com/js/js_timing.asp), waarbij er 3 seconde zit tussen iedere beweging.

STAP 3

Maak een div met twee score tellers, HIT & MIS. Op de afbeelding van de duck voeg je een onClick functie toe (<https://www.w3schools.com/jsref/event onclick.asp>). Wanneer je op de duck schiet (klikt) verhoog je de HIT teller en voer je de functie doRandom() opnieuw uit. Wanneer de duck niet wordt geraakt binnen het aantal movements verhoog je de MIS teller en voer je de functie doRandom() opnieuw uit.