



Fruitmachine

Array

Teksten komen ook uit een array.

Fruitmachine

een toepassing van een array

Aantal keer gedraaid 2



Fruitmachine

een toepassing van een array

Maximum aantal keer gespeeld, game over



The background of the slide features a series of thin, curved lines in a light gray color, creating a sense of motion or a stylized globe. These lines are more prominent on the left side and fade out towards the right.

Maak daarvoor
een teller aan

1. In de teller tel je het aantal keer dat je gedraaid hebt.
2. Maar maak ook een maximum aan voor het aantal keer dat je mag draaien.

Maak daarvoor
ook een tekst
array aan

1. Maak een array aan voor je teksten
2. Je teller bepaalt wat voor tekst je laat zien op het scherm
3. Dus als $(\text{max} - \text{teller}) == 0$ dan \rightarrow Game over tekst en anders laat je zien hoeveel keer je al gespeeld hebt of hoeveel beurten je nog over hebt.



Highscore

De highscore tabel maken we met een array.

Daarvoor is het wel noodzakelijk dat we checken of de afbeeldingen hetzelfde zijn.

De drie afbeeldingen moeten dus gelijk zijn.



Highscore

1. Maak een teller aan waarin je het aantal keer draaien telt totdat alle afbeeldingen hetzelfde zijn.
2. Zodra alle afbeeldingen hetzelfde zijn: push de teller naar je highscore tabel.
3. Zet je teller weer op 0 voor een volgende highscore.
4. Sorteer de tabel, het laagste aantal keer draaien staat bovenaan.