

En tik spel maken in Scratch

1. Open Scratch
2. Kies een sprite waarmee je andere sprites wilt gaan vangen
3. Pak een geel “Wanneer groen vlag wordt aangeklikt” blok
 - a. Hang hier een “richt naar” blok onder en verander de parameter is “muisaanwijzer”
 - b. Hang hier weer een “neem 5 stappen” blok onder
 - c. Laat de sprite dit herhalen. Je hebt nu dit:



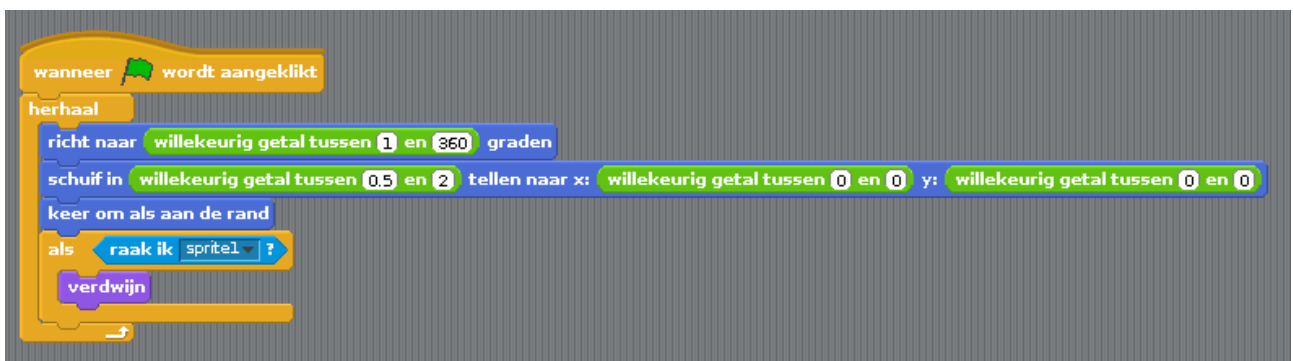
4. Kies een sprite die je wilt gaan pakken
 - a. Pak hier ook een “wanneer groene vlag wordt aangeklikt” blok.
 - b. We willen dat deze sprite een beetje willekeurig over het veld gaat rondlopen. Dit kunnen we doen door “willekeurig getal” blokken te gebruiken
 - c. Pak een blauw “richt naar 90 graden” blok. We gaan de 90 graden parameter veranderen in een willekeurig getal. Pak een groen “willekeurig getal tussen ... en ...” blok. We willen dat de sprite alle kanten op kan. Er zitten 360 graden in een cirkel, dus verander de parameters in 1 en 360.
 - d. Nu moet de sprite nog lopen. Ook dit moet willekeurig. Een manier om dit te doen is om de sprite te laten schuiven. Pak een blauw “schuif in 1 tellen naar x y.....” blok en hang hem er onder. Plaats drie groene “willekeurig getal tussen en” in de parameter velden. Je wil dat hij een beetje snel gaat dus verander de eerste in 0.5 en 2 tellen. De twee andere moeten het hele veld beslaan. Weet je nog wat je dan moet invullen?????. Hieronder zie je het voorbeeld, maar ik heb wat weggelaten!!! Oh ja, en laat hem omkeren als “aan de rand”



LET OP!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! Ik heb dus de waardes van de parameters weggelaten, het is NIET 0

5. Nu hebben we dus een sprite die we kunnen besturen en sprite die uit zichzelf rondloopt. Nu moeten we er voor zorgen dat 1 van de 2 verdwijnt als ze elkaar raken.

- Bij de sprite die moet verdwijnen gaan we een “als statement” toevoegen, namelijk “Als ik wordt geraakt door sprite 1 (dat is in dit geval onze bestuurbare sprite) dan moet ik verdwijnen.
- Pak een geel “Als statement” blok.
- Plaats een lichtblauw “raak ik” blok in de als statement en verander de parameter in “sprite 1”
- Plaats een paars “verdwij” blok in het “als statement”
- Plaats het “als statement” in het herhaal blok, zoals dit:



6. Als het goed is werkt dit nu en kun je de sprite die je moet pakken laten verdwijnen. Nu gaan we een puntentelling toevoegen.

- Maak een nieuwe variabele en noem hem “score” (oranje blokken)
- Aan het begin van het script van de hoofdpersoon hang je een oranje blok “maak score nul”
- Nadat een sprite verdwijnt (zie plaatje hierboven) plaats je een oranje “Verander score met 1” blok. Iedere keer dat je nu een tegenstander aanraakt zul je een extra punt krijgen.



7. Zorg voor een mooie achtergrond en misschien wat geluidseffecten.

Maak er wat moois van. Misschien kun je je sprite groter laten worden als je een sprite hebt “opgegeten” (...kuch... Agario... kuch...)

