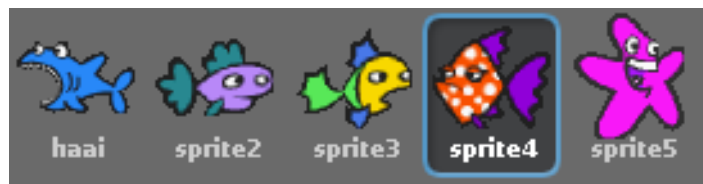


Een Haaienspel

Stap 1 – Maak je artwork in orde

Dit spel speelt zich onder water af. We moeten dus een onderwater achtergrond hebben. Kies je scherm en klik vervolgens op **achtergrond** => **importeren**. De onderwater achtergrond staat bij **Nature**.

Daarnaast hebben we een haai, een zeester en drie vissen nodig. Deze staan allemaal bij animal in het keuzemenu van sprites. Hieronder zie je ze staan:



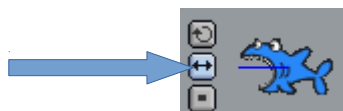
Ik heb de haai sprite de naam haai gegeven. Doe dit ook!

Stap 2 – De haai sprite

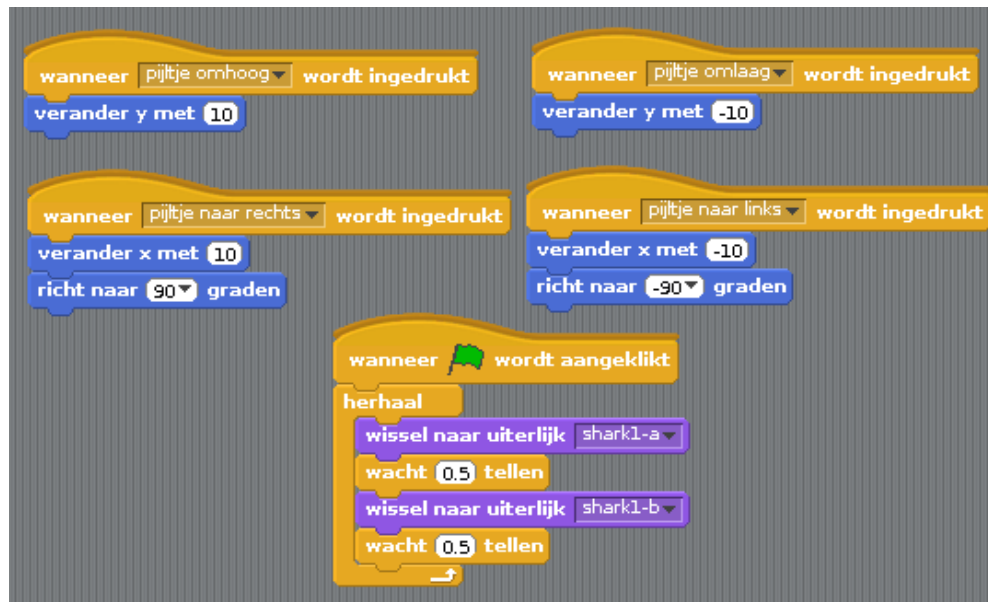
De haai sprite moet rond kunnen zwemmen door de zee. Dit doen we met de pijltjes. De code om dit te laten gebeuren is als volgt:



Je moet er ook voor zorgen dat de haai alleen naar links en naar rechts kan kijken:



Als je wilt kun je een tweede uiterlijk toevoegen aan de haai en hem daar tussen laten wisselen. Zo ziet het er wat toffer uit. Zie volgende bladzijde voor het complete programma voor de haai:



Stap 3 – De vissen

Nu gaan we de vissen programmeren. De vissen komen op een willekeurige plek te voorschijn en verdwijnen als de haai ze heeft gepakt. Het volgende script is voor alle drie de vissen hetzelfde. LET OP!! Ik heb een variabele aangemaakt: scorebord. Dit is om te tellen hoeveel vissen we vangen.



Als je de vissen zo laat zwemmen gaan ze gewoon rechtdoor. Zet ze dus een beetje scheef door de blauwe streep te verplaatsen. Denk ook aan de horizontale verplaatsing. Zie plaatje:



Zorg er zelf voor dat als je de zeester vangt, er een punt AF gaat van je score! Je kan het script van je vissen aanpassen.

Stap 4 – Een timer en score

Als laatste moeten we iets verzinnen om het spel te laten stoppen. Ik heb in dit geval gekozen voor een timer die afloopt. Die programmeer als je scherm script:



Nu is je spel klaar en kun je het gaan spelen. Ga daarna door naar de extra opdrachten.

Stap 5 – Extra opdrachten

Extra opdracht 1: Laat sommige vissen harder zwemmen dan andere, Misschien kun je ook het willekeurig getal blok gebruiken.

Extra opdracht 2: Kun je af en toe een supervis langs laten komen die meerdere punten waard is?

Extra opdracht 3: Laat iedereen zien hoe goed je bent. Kun je in het scherm laten zien wat je eindscore is! Let op, dit is moeilijker dan je denkt!