

Een botenrace

In dit spel gaan we een spel maken waarbij we een boot besturen. De bedoeling is dat jullie deze boot veilig naar het strand laten varen (pas op voor het roterende hek!!). Dit is een voorbeeld en natuurlijk mogen jullie zelf je eigen parcours maken.

Stap 1 – maak je artwork op orde

Verwijder de kat! We hebben twee sprites nodig, een boot en een roterend hek. Deze moet je beide zelf tekenen. Zie hieronder voor de voorbeelden:



Het hekwerk is eigenlijk gewoon een dikke bruine streep die we laten ronddraaien. Hierna moeten we een baan maken waarover we gaan varen. Zoals je ziet op het voorbeeld staan er ook lichte “pijlen” in het water (deze zijn NIET dezelfde kleur als het zand rechts beneden in de hoek!). Deze pijlen gaan voor een snelheidsboost zorgen als je er overheen vaart. Zie het voorbeeld:



Stap 2 – Coderen van de sprites.

Het volgende script is nodig om het hek te laten draaien. Het script hieronder wordt gebruikt om de boot te besturen. Merk op dat dit niet het hele script is. Later gaan we hier dingen aan toevoegen, maar je moet zelf uitzoeken waar je deze onderdelen moet plaatsen.:



Stap 3 – Doe dingen met je boot

Je zult wat moeten toevoegen aan het script om de boot te laten crashen als hij de muur raakt. Het script is als volgt, maar je moet dus zelf uitzoeken waar je dit gaat toevoegen.



Stap 4 – Een timer

Plaats een timer. Hier zoe je hoe:

