# **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 dikken 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.:



```
wanneer wordt aangeklikt
wissel naar uiterlijk uiterlijk |
richt naar () graden
ga naar x: -183 y: -161
herhaal
als afstand tot muisaanwijzer > 5
richt naar muisaanwijzer |
neem 1 stappen
```

## 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.

```
als raak ik kleur ?

wissel naar uiterlijk geraakt verge 1 tellen NEEEEEEE!

wissel naar uiterlijk uiterlijk vericht naar 0 vergraden

ga naar x: -183 y: -161

als raak ik kleur ?

zeg 2 tellen YEAH!!!

stop alles
```

# Stap 4 – Een timer

Plaats een timer. Hier zoe je hoe:

```
wanneer wordt aangeklikt
maak tijd 0
herhaal
wacht 0.1 tellen
verander tijd met 0.1
```