



Jumpman, del 3 - Bakgrunnskrolling



Ekspert



Scratch

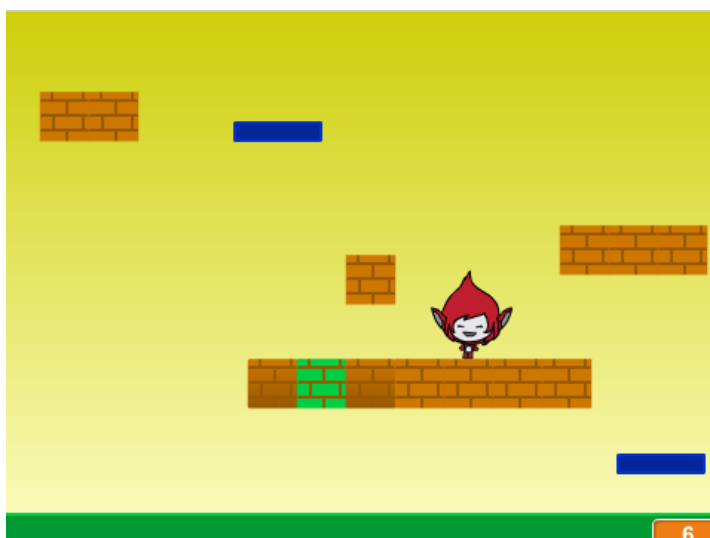


PDF

Introduksjon

Før Super Mario fikk sine egne spill het han Jumpman. I dette prosjektet skal vi lage et Super Mario-lignende plattformspill. Det er ganske involvert, og vi vil derfor dele opp prosjektet i fire deler som til sammen blir et spennende spill.

I denne tredje delen skal vi se hvordan vi kan lage verdenen vår større ved å flytte ting på skjermen slik at det ser ut til at Jumpman beveger seg.



Oversikt over prosjektet

Dette prosjektet består av 4 deler hvor vi stadig videreutvikler spillet vårt.

- ☐ I [del 1](#) programmerte vi helten vår, Jumpman, og spesielt animerte vi ham alt etter som om han stod i ro, løp eller hoppet.
- ☐ I [del 2](#) så vi hvordan vi kunne oppdage at Jumpman berørte forskjellige ting, og spesielt hvordan vi kunne se forskjellen på om han hoppet opp i en plattform eller stod på toppen av den.
- ☐ I denne tredje delen skal vi utvide verdenen vår ved å flytte på bakgrunnen. Vi vil da kunne løpe rundt og oppdage plattformer utenfor skjermen.
- ☐ I [fjerde og siste del](#) vil vi lære hvordan vi lager flere nivåer, samt hvordan vi kan inkludere elementer som smarte fiender og bevegelige plattformer.