

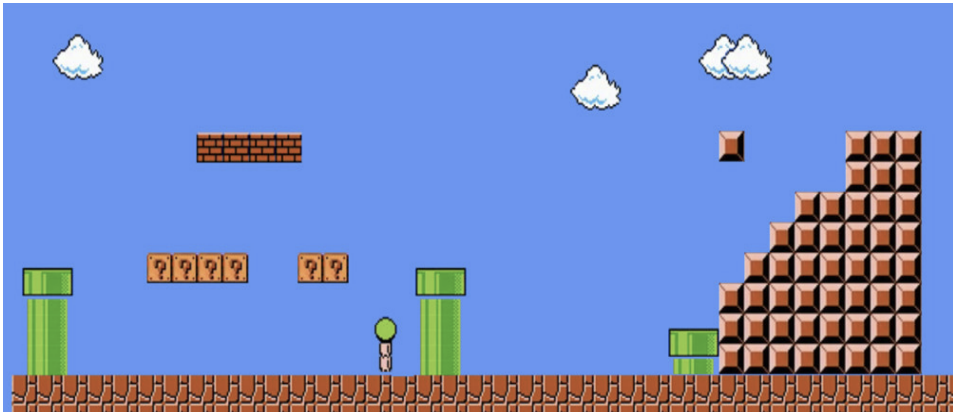
W5 - L3 Voorbereiding

Bestuderen

— Reader: Hoofdstuk 1 en 2

Opgaven

Mario



In deze opgave ga je een eenvoudige Mariowereld ontwerpen:

1. Maak een 2-dimensionale array waarin je de verschillende elementen uit de wereld in bewaard. Deze elementen representeren de sprites die moeten worden getekend: bijvoorbeeld een muntje, gras en een platformblokje. De wereld zou eruit kunnen zien zoals in de afbeelding, maar laat je fantasie er vooral op los.
2. Controleer zelf of de array goed is door een methode te schrijven die de wereld op basis van de array op het grafische scherm tekent. Voor deze opdracht mag je doen alsof de Mariowereld uit gekleurde vierkantjes bestaat (de pijp bestaat uit groene vierkantjes, een muntje uit een gele, een platform uit een bruine etc. Als je het leuk vindt en tijd over hebt mag je natuurlijk ook afbeeldingen (sprites) gebruiken. De blauwe achtergrond doe je natuurlijk gewoon met `background()`.