Breakout

Skrevet av: Geir Arne Hjelle og Martin Lie

Oversatt av: Stein Olav Romslo

Kurs: Scratch

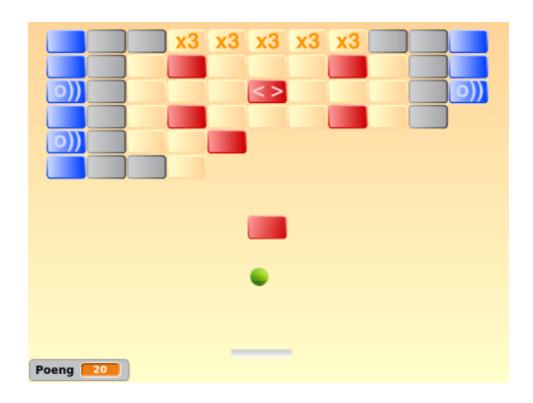
Tema: Blokkbasert, Spill

Fag: Matematikk, Programmering, Kunst og håndverk

Klassetrinn: 5.-7. klasse, 8.-10. klasse

Introduksjon

Breakout er eit klassisk spel som vart laga av Steve Jobs og Steve Wozniak (grunnleggjarane av Apple) på 1970-talet. På same måte som i Pong skal ein kontrollere ein sprettande ball ved hjelp av ein racket. Breakout kan spelast av ein spelar, og ein får poeng for å skyte boksar ved hjelp av ballen. Nyare versjonar har vidareutvikla det originale Breakout på fleire måtar. Til dømes ved at nokre boksar git spesielle bonusar, ved at det er ulike brett med ulike vanskegradar og så bortetter.



Oversikt over prosjektet

Du skal gjere mesteparten av kodinga av Breakout sjølv. Koden for racketen og ballen liknar ein del på den tilsvarande koden i Pong. Derfor kjem me til å fokusere på boksane i dette prosjektet, og spesielt korleis kloner kan bli brukt på ein effektiv måte.

V	Plan
	Boksar Mange boksar!
	Ein sprettande ball og ein enkel racket
	Boksane forsvinn
	Dettande boksar, bonusar, fleire brett og andre utfordringar

Steg 1: Boksar... Mange boksar!

Ein sentral del av Breakout er alle boksane ein skal prøve å skyte ned. Sidan alle desse boksane oppfører seg (nesten) likt vil me bruke den same koden for alle boksane. Til dette brukar me kloning.

I Scratch kan me klone figurar. Det tyder at me lagar ein kopi av ein figur, både av utsjånaden og oppførselen. Her kjem me til å lage ein boks, og så lage mange kopiar av den fyrste.

	Sjekkliste
--	------------

Start eit nytt prosjekt. Slett kattefiguren.
Lag ein boksfigur. Denne kan du teikne sjølv eller bruke Button3 i biblioteket.
No vil me klone denne eine boksen mange gonger. For å lage fleire rekker med boksar brukar me to løkker. Me treng òg å vite kor mange boksar me har, slik at me seinare kan sjekke om me har skote ned alle. Derfor må du lage ein variabel Antal boksar som gjeld for alle figurar. I denne koden må du kanskje endre dei ulike tala litt, slik at dei passar til akkurat din boks.

```
når eg får melding; Nytt spel v
gøym

set Antal boksar v til 0

sety til 160
gjenta 5 gongar

setx til -200
gjenta 11 gongar

endra Antal boksar v med 1

lag klon av meg v
endrax med 40

endray med -25
```

Sjølve oppførselen til kvar enkelt boks kan me kode i eit eige skript som startar når klonen blir laga. Sidan me ikkje har ein ball endå, lagar me eit enkelt skript der kvar boks (altså alle) blir borte når du trykkar mellomrom.

```
når eg startarsomklon
vis
venttil taster mellomrom ver trykt?
endra Antal boksar med -1
slettdenneklonen
```

Etter at me har laga ein ball og ein racket skal me oppdatere denne koden slik at boksane forsvinn når dei blir truffe av ballen i staden.

Steg 2: Ein sprettande ball og ein enkel racket

Når ein lagar nye program og spel er det alltid lurt å lage ein enkel versjon av spelet tidleg. Denne tidlege versjonen treng ikkje kunne gjere veldig mykje, men du kan starte å teste at programmet blir som du hadde tenkt nesten med ein gong.

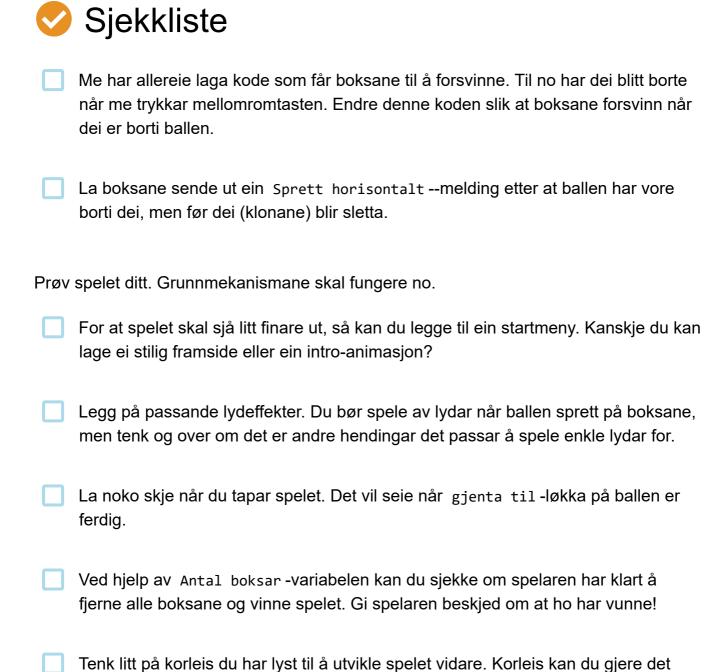
Me startar med grunnmekanismen i spelet: ein ball som sprett og ein racket som kan ta imot ballen.



Lag ein racket-figur. Du kan gjerne teikne ein sjølv, eller bruke Paddle frå biblioteket.
Lag eit skript som startar når det mottek Nytt spel. Dette skriptet må plassere racketen ein passande stad nederst på skjermen. Så kan det gå inn i ei løkke der racketen blir flytta sidelengs når Pil venstre - eller Pil høgre -tastane blir trykka inn.
Lag ein ball-figur. Du kan finne ein i biblioteket, eller teikne ein sjølv.
Me vil ha moglegheita til å endre hastigheita til ballen enkelt seinare. Lag ein ny variabel hastigheit som gjeld for ball-figuren.
Lag eit skript som startar på Nytt spel -meldinga. Fyrst i skriptet vil du plassere ballen slik at den kvilar på racketen, og gi den ein tilfeldig retning oppover (til dømes mellom -45 og 45 gradar). Så kan ballen gå inn i ei løkke som blir gjenteke heilt til y -posisjonen til ballen blir mindre enn eit passande tal (-160 er eit bra utgangspunkt, men det vil variere avhengig av kor du plasserer racketen og kor stor ballen er). Inne i denne løkka vil du flytte ballen hastigheit steg, og la den viss ved kant, sprett.
No vil me få til at ballen sprett på racketen. I løkka til racketen kan du legge til ein viss -test der du sender ei Sprett horisontalt -melding når ballen kjem borti racketen.
Ballen må svare på denne meldinga ved å endre retning. Til dømes med kode som ser omtrent slik ut:
når eg får melding: Sprett horisontalt v peiki retning 180 – retning

Steg 3: Boksane forsvinn

No skal me kople saman boksane og ballen. Boksane skal jo forsvinne når dei blir truffe av ballen. Samstundes skal ballen sprette når den treff ein boks.



Steg 4: Vidareutvikling av spelet

Du står heilt fritt til å jobbe vidare med spelet ditt slik du vil. Her er nokre idear som kan gjere det endå meir morosamt å spele.

endå meir morosamt for deg og venene dine? I neste del finn du nokre idear.



Legg til ein poengteljar. Du må fyrst bestemme kva spelaren skal få poeng for, til dømes når ballen treff ein boks. Så lagar du ein Poeng -variabel som du endrar etter kvart.
La hastigheita auke etter kvart i spelet.
Ein meir morosam og naturleg sprett på racketen kan du få dersom du tek omsyn til kor på racketen ballen treff. Det kan du gjere ved å samanlikne \times -posisjonen til ballen og racketen.
Viss ballen treff på sida av ein boks burde den sprette på ein vertikal (ståande) vegg i staden for ein horisontal (liggjande). For å kode dette kan du lage ei ny melding tilsvarande Sprett horisontalt . Talet 180 i koden må byttast ut. Med kva tal?
Kanskje du kan vidareutvikle heile konseptet, slik at det er mogleg å plukke opp power-ups etter kvart som ein spelar. Til dømes noko som endrar hastigheita på ballen, endrar storleiken på racketen, gir ekstra poeng, eller kanskje noko som lagar litt skru på ballen.
I staden for at boksane berre forsvinne når ballen treff dei, så kan du la dei losne og dette ned. Vidare kan spelaren få ekstra poeng eller bonusar for å fange dei dettande boksane med racketen.
Bruk ulike fargar på boksane. På denne måten kan du lage brett som ser ulike ut. Du kan la dei ulike boksane gi ulik poengsom eller bonusar.
Ein måte å designe slike brett på kan vere å fyrst lage dei ulike boksane som ulike drakter. Så kan du lage ein brett -variabel som listar opp kva drakt kvar boks skal bruke. Til dømes kan denne sjå slik ut:
set brett ▼ til 1111111111112222222111122333221111222222
Du kan bruke dette på denne måten når du set ut boksane:
byt drakttil bokstav antalboksar i brett

Vidare i spelet kan du teste på drakt nr. for å vite kva type boks du har med å gjere.

Lisens: CC BY-SA 4.0 (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed)