

CoderDojo Arnhem – Flappy Bird

OM TE BEGINNEN

1. Ga naar de pagina: <https://scratch.mit.edu/projects/173904279>
2. Klik op **Bekijk van binnen**
3. Druk op de **Remix** knop

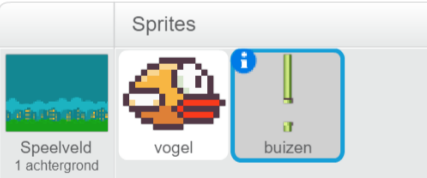


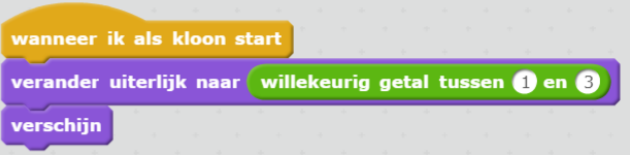


DE VOGEL LATEN VALLEN

Maak bij het starten van het spel de <i>y-positie</i> en de <i>zwaartekracht</i> 0	
Verander iedere herhaling de y-positie met de zwaartekracht. Hierdoor zal de vogel omlaag vallen. Verander ook bij iedere herhaling de zwaartekracht met -1. Hierdoor zal de vogel steeds iets sneller vallen. Start het spel om te kijken wat er gebeurt. Stop het spel voordat je verder gaat.	

DE VOGEL LATEN VLIEGEN

Voeg een nieuw 'wanneer vlag wordt aangeklikt' toe. Voeg daar een herhaal toe met daarin 'wacht tot toets spatiebalk ingedrukt' en 'maak zwaartekracht'. Verander de zwaartekracht naar 6. Start het spel en druk op de spatiebalk om te kijken wat er gebeurt. Stop het spel voordat je verder gaat.	
Start het geluid <i>flap</i> en stel het volgende uiterlijk van de vogel in	

BUIZEN TOEVOEGEN

<p>Maak linksonder in het scherm de buizen sprite actief</p>	
<p>Verplaats de buis rechts buiten het scherm, wanneer het spel gestart wordt</p> <p>Voeg een <i>verdwijn</i> blok toe om de buis onzichtbaar te maken</p>	
<p>Maak iedere 2 seconden een kloon (kopie) van de buis</p>	
<p>Laat de buis verschijnen zodra deze als kloon start</p> <p>Stel de buis op een van de drie uiterlijken in</p>	
<p>Laat de buis naar links bewegen</p> <p>Start het spel om te kijken wat er gebeurt. Stop het spel voordat je verder gaat.</p>	
<p>Laat de buis verdwijnen, wanneer hij de rand van het scherm raakt</p>	

DE VOGEL TEGEN DE BUIZEN LATEN BOTSSEN

Maak linksonder in het scherm de <i>vogel</i> sprite actief	
Voeg een nieuw 'wanneer vlag wordt aangeklikt' toe. Wacht totdat de vogel een buis raakt.	
Start het geluid <i>hit</i> en wacht totdat het geluid afgespeeld is	
Stop alle scripts om het spel te stoppen	

VERANDER HET SPEL NU VERDER...

- ...zodat je een punt krijgt wanneer er een nieuwe buis verschijnt (hint: maak een variabele met de naam *punten*)
- ...of dat je de vogel de bovenkant en onderkant van het scherm niet mag raken
- ...of dat de buizen steeds sneller gaan bewegen
- ...of wat je zelf nog voor leuke dingen kunt bedenken!

Hier vind je het hele spel om een oplossing te bekijken: <https://scratch.mit.edu/projects/173907357/#editor>