

# Module 5: Nog meer Scratch - Maak je eigen spelletje

## Inhoudsopgave

Module 5: Nog meer Scratch - Maak je eigen spelletje.....	1
Spelletje maken.....	2
Kies een achtergrond en een Sprite.....	2
Een Sprite om op te eten.....	4
Maak een programma voor je nieuwe Sprite (Lekker).....	6
Maak een programma voor je eerste Sprite (Haai).....	6
Maak het ietsje spannender.....	7
Extra opdrachten.....	9



# Spelletje maken

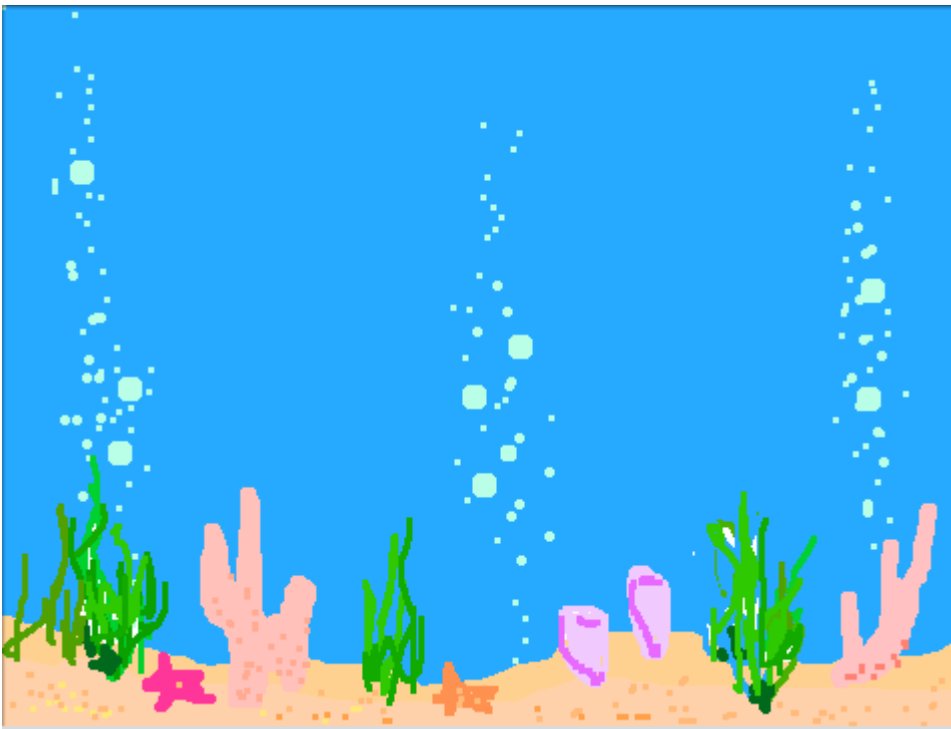


Nu gaan we ons eerst spelletje maken. Je kunt je eigen Sprites en achtergrond kiezen of de voorbeelden nemen. We beginnen met het maken van de achtergrond en de Sprites die je nodig hebt voor het spelletje. Dan maken we voor elke Sprite een programma zodat we het spelletje kunnen spelen.

Als de eerste versie van het spelletje werkt kun je verder gaan om het uit te breiden en (nog) mooier te maken.

## Kies een achtergrond en een Sprite

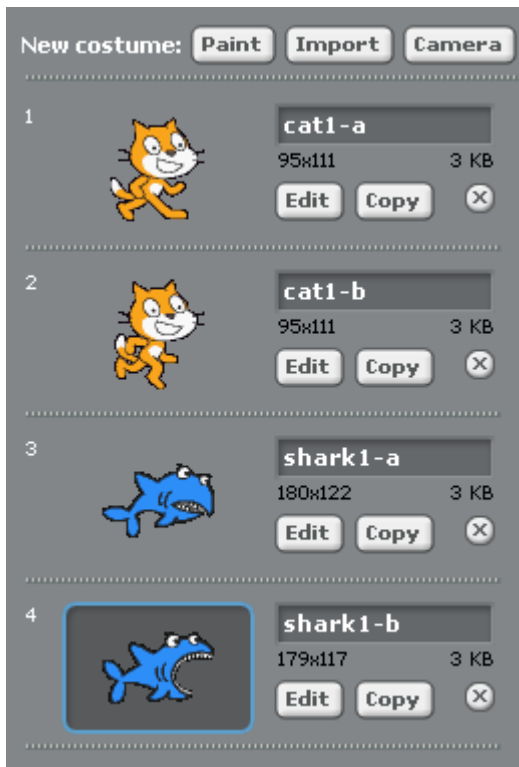
Klik op „Stage” en selecteer de „Backgrounds” (achtergrond) tab en importeer één van de kant-en-klare achtergronden of maak je eigen achtergrond. In dit voorbeeld is de standaard „Underwater”-achtergrond gebruikt.



Kies een nieuwe Sprite, in het voorbeeld gebruiken we de Haaien. Zorg ervoor dat je beide Haaien beschikbaar hebt. Je kunt natuurlijk je eigen Sprite maken

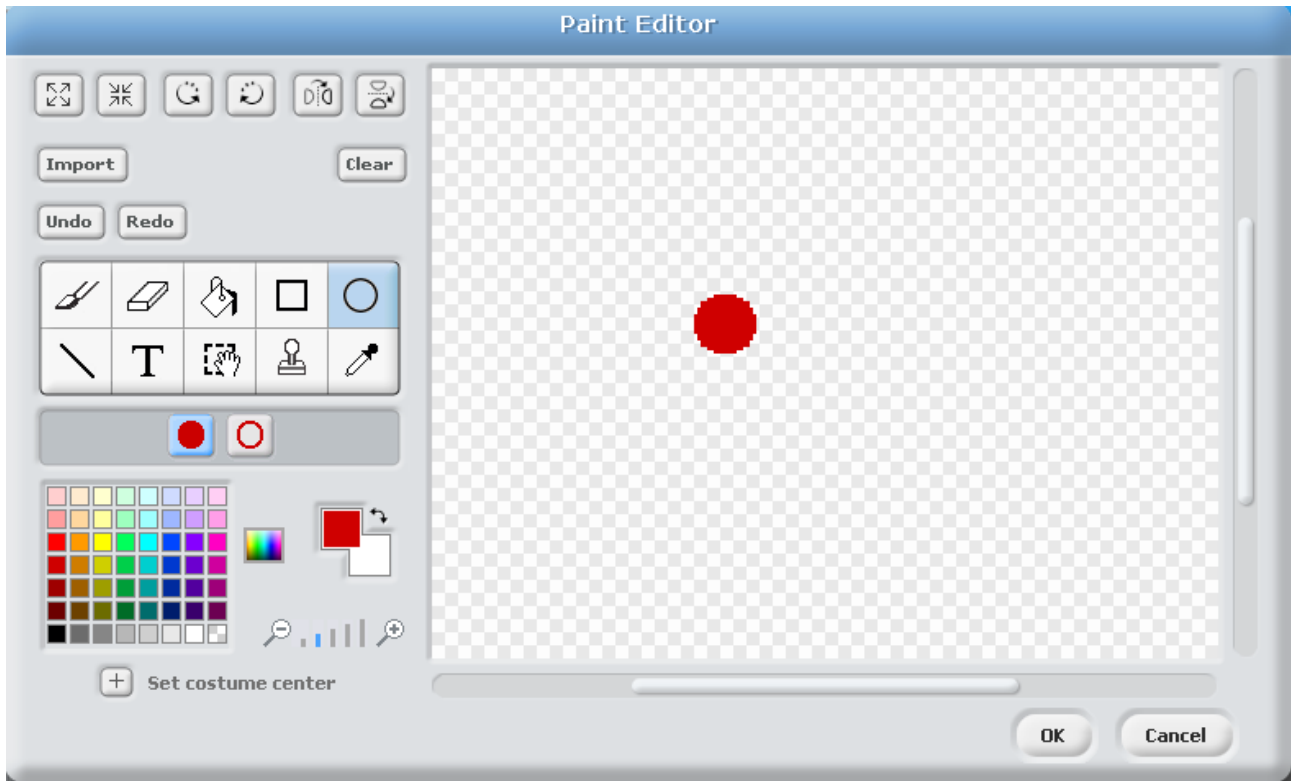
of een bestaande aanpassen.

Kies beide Haaien:



# Een Sprite om op te eten




Maak een nieuwe Sprite die het eten moet worden voor je andere Sprite. In het voorbeeld gebruiken we een kleine rood gevulde cirkel die we „Lekker” hebben genoemd.




Geef je nieuwe Sprite een naam:



## Maak een programma voor je nieuwe Sprite (Lekker)

	<p>Nu moeten we de positie van het eten aangeven met x-en y-coördinaten. Het is de bedoeling dat het eten verdwijnt (wordt opgegeten) wanneer je Sprite het aanraakt.</p> <p>In het volgende programma gebruik je "Hide/Show" om het eten te laten verdwijnen en je stuurt een boodschap (dit heet "Broadcast") die aangeeft dat het eten is opgegeten.</p> <p>Zorg ervoor dat je je nieuwe Sprite selecteert en schrijf voor deze Sprite een programma.</p>
	 


## Maak een programma voor je eerste Sprite (Haai)


	<p>Om je Sprite te kunnen laten bewegen gaan we de cursor-toetsen gebruiken (omhoog, omlaag, links en rechts). Zorg ervoor dat je de juiste Sprite selecteert en maak het volgende programma:</p>
---	---


	<pre> when up arrow key pressed   point in direction 0   move 10 steps  when down arrow key pressed   point in direction 180   move 10 steps  when left arrow key pressed   point in direction -90   move 10 steps  when right arrow key pressed   point in direction 90   move 10 steps  when clicked   set x to 0   set y to 0   say Hallo! for 2 secs  when I receive Lekker!   say Heerlijk! for 1 secs </pre>	
	<p>Probeer je spelletje uit. Werkt het zoals je had verwacht?</p>	

## Maak het ietsje spannender

	<p>Tot nu toe komt het eten altijd op dezelfde plaats te staan wanneer het programma begint. In dit programma (voor de Sprite die het eten moet voorstellen) laat je de computer een willekeurige locatie kiezen waar deze Sprite verschijnt.</p> <p>Het eten verdwijnt wanneer je eerste Sprite het heeft „opgegeten” en komt op een willekeurige plaats weer terug.</p>	
--	---	--

	<pre> when clicked   forever     set x to pick random -240 to 240     set y to pick random -170 to 170     show     wait until touching Haai1 ?     broadcast Lekker!     hide     wait 1 secs </pre>	
--	---	---

	<p>Pas nu je „Haai Sprite” aan zodat hij duidelijk laat zien dat hij een grote hap maakt.</p> <p>Voeg het volgende programma toe aan de andere programma's die je al voor je „Haai Sprite” hebt gemaakt:</p>
---	--

	<pre> when clicked   forever     wait until touching Lekker ?     switch to costume shark1-b     wait 0.2 secs     switch to costume shark1-a </pre>	
--	--	---





## Extra opdrachten



Probeer het spelletje te verbeteren.

Je kunt bijvoorbeeld een nieuwe Sprite of een nieuwe achtergrond maken en gebruiken.

Denk je dat je het spelletje kunt aanpassen zodat je Sprite langzaam in willekeurige richtingen beweegt (zwemt) zonder de cursor toetsen aan te raken?

Het zou ook leuk zijn om geluiden te gebruiken.