BEWEGENDE ACHTERGROND, HEEN EN WEER

In je spel kun je de achtergrond laten bewegen. De speler(auto, flappy bird) staat stil. Door sprites (bomen, hobbels op de weg, balken, platforms.) te laten bewegen, lijkt het dat de speler beweegt.
In dit voorbeeld is het een hobbel op de weg. Je kunt het ook doen met andere dingen (bomen, de balken van flappy bird **||** of platformspel **_ - _**).

De achtergrond beweegt als je de pijltjestoets naar links of rechts indrukt.

- →: dan gaat de achtergrond naar links. Daardoor lijkt het of de auto naar rechts gaat
- ←: dan gaat de achtergrond naar rechts. Daardoor lijkt het of de auto naar links gaat

1. Pijltje naar rechts: de hobbel naar links laten bewegen

Hoe je de hobbel maakt staat op werkblad BEWEGENDE ACHTERGROND
Voor de hobbel maak je volgend script.

Als het spel start, verandert het uiterlijk naar één van de 3 hobbels.

De hobbel begint helemaal rechts.
<ga naar …..> Kijk zelf even wat dat moet zijn. Het helpt als je daarvoor de hobbel naar de plek sleept, waar je wilt dat hij start. Je ziet dan in script dat de getallen van <ga naar …> wijzigen.

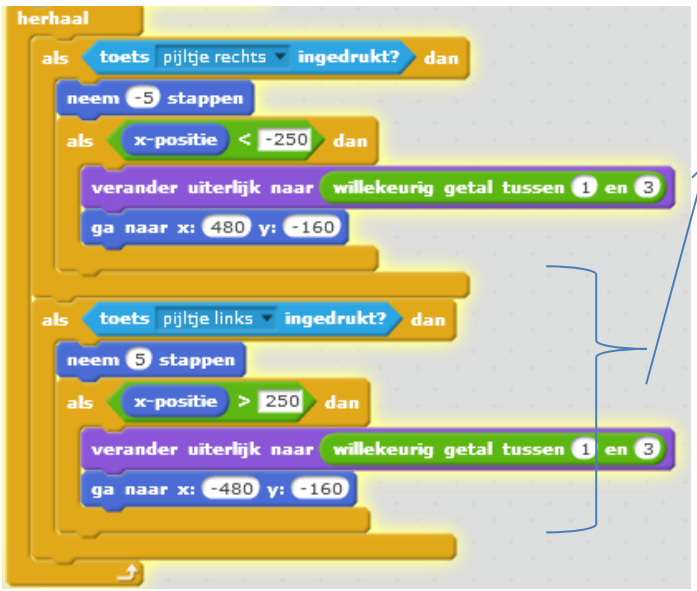
In een herhaal zet je wat er moet gebeuren als je op de pijtjestoets naar rechts drukt.
Dat is het zelfde als bij het spel, waar de achtergrond automatisch beweegt: de hobbel moet dan naar links bewegen

Als de hobbel helemaal links is (kleiner dan < -….), kijk zelf weer wat dat voor jouw spel moet zijn)

- Verandert de hobbel naar uiterlijk 1, 2 of 3
- Gaat de hobbel weer helemaal naar rechts, zoals bij de sart van het spel.

2. Pijltje naar links: De hobbel naar rechts laten bewegen

Hoe je de hobbel maakt staat op werkblad BEWEGENDE ACHTERGROND



Voor de hobbel maak je volgend script.

In dezelfde herhaal zet je zet je wat er moet gebeuren als je op de pijtjestoets naar links drukt.

Als de hobbel helemaal rechts is (groter dan > -….), kijk zelf weer wat dat voor jouw spel moet zijn)

- Verandert de hobbel naar uiterlijk 1, 2 of 3
- Gaat de hobbel weer helemaal naar rechts, zoals bij de sart van het spel.