

# KAASJE EEN PLATFORMSPEL

## Stappen van het spel in tekst

Als je dit spel wilt gaan programmeren kun je een Leeg spel Remixen:

<https://scratch.mit.edu/projects/432709087/>

In dit document wordt in tekst beschreven hoe je het spel Kaasje kunt maken in Scratch. Om te weten wat de bedoeling is van het spel, kun je kijken in Scratch naar een spel dat al af is:

<https://scratch.mit.edu/projects/433071324>

Voor dit spel is ook een Youtubetutorial gemaakt. Waarin in stapjes wordt uitgelegd hoe je het spel maakt.

- Eerst wordt verteld wat de bedoeling is van het spel
- Daarna wordt per onderdeel besproken wat er moet gebeuren om het spel te maken. Steeds zijn er 2 stappen.
  - In tekst worden de stappen neergezet. Het is de bedoeling dat je het filmpje pauzeert, en zelf bedenkt hoe je de stappen gaat programmeren.
  - Daarna legt de tutorial uit hoe je de stappen kunt programmeren in code

Hier de stappen van het spel in grote lijnen

1. De start van het spel. Het spel start als je op de startknop klikt
2. Het spelen van het spel
  - a. Het platform beweegt van rechts naar links, en komt elke keer weer terug op een andere hoogte.
  - b. De speler kan springen
  - c. De bomen en wolken bewegen ook als achtergrond, zodat het lijkt of de speler door de wereld loopt
  - d. De munten lopen onder of boven met het platform mee. Bij het raken van de munten score je punten
3. Je bent af als je door de gehaktbal wordt geraakt

## 1. START HET SPEL

### a) ACHTERGRONDEN

- Het spel begint in **achtergrond Start**
- Daar zie je alleen de knop Start

### b) De startknop

- Als je op de **knop Start** klikt begint het spel (achtergrond wordt BlueSky)
- De **knop Start** zie je bij de start van het spel
- De **knop Start** zie je niet bij het spelen van het spel (achtergrond BlueSky)
- De **knop Start** zie je niet als je af bent (achtergrond is Einde)

## 2. BEWEGEND PLATFORM

- Je ziet **het platform** niet bij de start en het einde van het spel
- **Het platform** begint helemaal rechts ( $x = 480$ )
- De hoogte wisselt elke keer tussen -25 en 50. Tip: gebruik een **variabele Yplatform** en maak deze bij de start op 0
- **Het platform** beweegt steeds naar links
- Als **het platform** helemaal links is ( $x < -330$ ):
  - Gaat deze weer naar helemaal naar rechts
  - Op een hoogte van Yplatform.
  - Hiervoor wordt Yplatform verandert naar een willekeurig getal

### 3. SPELER GIPHY

#### a) Button omhoog

- De button is er alleen als je het spel speelt (Blue Sky)
- Als je op de button omhoog klikt, gaat de speler springen (signaal omhoog)

#### b) De speler

- De speler is er alleen als je het spel speelt (Blue Sky)
- Als speler gaat springen (Ontvangt signaal omhoog)
  - Gaat speler omhoog
  - Alleen als hij de grond of het platform raakt
  - En niet door het platform
- De speler valt naar beneden (zwaartekracht) tot op de grond of het platform
- Ondertussen bewegen armen en benen (uiterlijk)

### 4. MUNTEN SCOREN

#### a) Platform

- Op het moment dat het platform weer rechts is wordt de munten gespawnd (zend signaal Spawn)

#### b) Munt

- De munt is er niet bij Start, Blue Sky en Einde
- Wanneer munt wordt gespawnd (ontvang signaal Spawn)
  - Verschijnt de munt
  - De munt gaat of boven of onder het platform. Daarvoor gebruik je een variabele spawn, Deze maak je een getal tussen de 1 en 7
- Bij de start van het spel is de score 'coins' 0
- Bij de start van het spel is spawn ook 0
- De munt beweegt steeds met het platform mee
  - Als spawn ligt tussen 0 en 4 (=1,2 of 3) gaat hij boven het platform
  - Als Spawn ligt tussen 3 en 7 (=4, 5 of 6) gaat hij onder het platform
  - Als munt helemaal links is, verdwijnt deze
  - Als je giphy raakt
    - Scoor je een punt=coin
    - De coin verdwijnt

## 5. DE BEWEGENDE ACHTERGRONDEN

### Bomen

- De boom verschijnt alleen op achtergrond BlueSky
- Elke boom begint op een andere startpositie
- De boom beweegt steeds van rechts naar links
- Als de boom helemaal links is, gaat hij terug naar helemaal rechts

### Wolken en beer

Als bomen

## 6. DE GEHAKTBAL

### De gehaktbal

- verschijnt alleen in BlueSky
- rolt steeds van rechts naar links
- valt ondertussen steeds naar beneden tot hij de grond of het platform raakt
- Als de gehaktbal helemaal links is:
  - wacht je een tijdje ( willekeurig)
  - gaat hij naar willekeurige stratplek
  - en verschijnt
  - Als de gehaktbal giphy raakt, is het game over (Einde en 0 coins)