

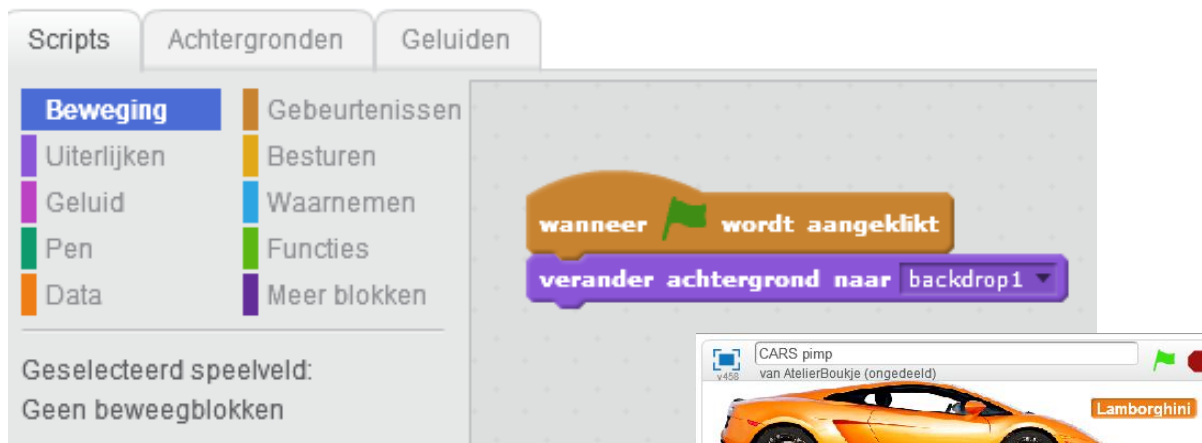
CAR PIMPEN



Je gaat een eigen auto pimpen. Waarbij je eerst uit drie auto's kunt kiezen. En daarna wioldoppen en spoilers. Ook kun je de kleur aanpassen. Voor dit spel is het handig dat je alle achtergronden en sprites gebruikt van een bestaand project Cars pimp LEEG (>ontdek >atelierboukje >Studio atelierboukje)

1. Kies een auto

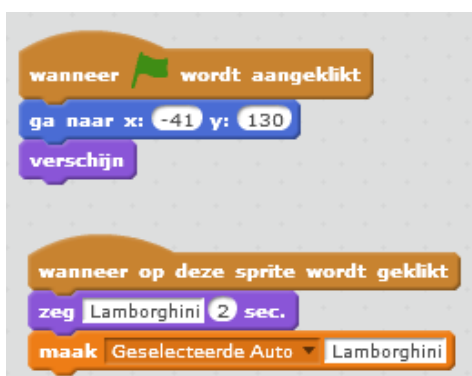
Als het spel start begin je met achtergrond **backdrop1**. Hier selecteer je een auto. Hiervoor maak je voor de achtergronden volgend script



Bij elke auto geef je aan waar deze staat bij de start van het spel.

Je selecteert de auto door erop te klikken. Daarvoor maak je een variabele Geselecteerde auto aan.

Bij de Bugatti (blauwe auto) zet je deze variabele bij de start van het spel op Lamborghini. Dat betekent dat als je geen auto selecteert, deze automatisch Lamborghini is.



2. De kleur aanpassen



Als je op de knop KLEUR klikt ga je naar de achtergrond Kleur. Voor de Sprite KnopKleur maak je dan volgend script.



In deze achtergrond Kleur staat een grijze verfspuit.

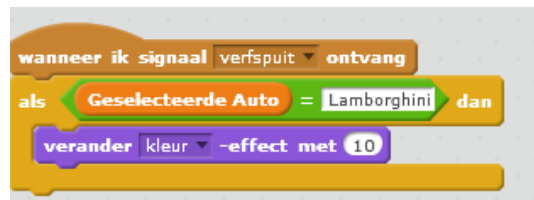
Voor deze sprite maak je volgend script.

De verfspuit verschijnt in achtergrond *Kleur*. Bij de andere achtergronden is deze verdwenen.

Als je op de sprite klikt, zend je een signaal *verfspuit*



Voor elke auto voeg je nog volgend script toe. Als de auto het signaal verfspuit ontvangt verandert de kleur.



Bij home (backdropt 1) is de kleur altijd zoals bij de start start

Bij elke auto geef je ook aan waar deze staat in Backdrop 1.

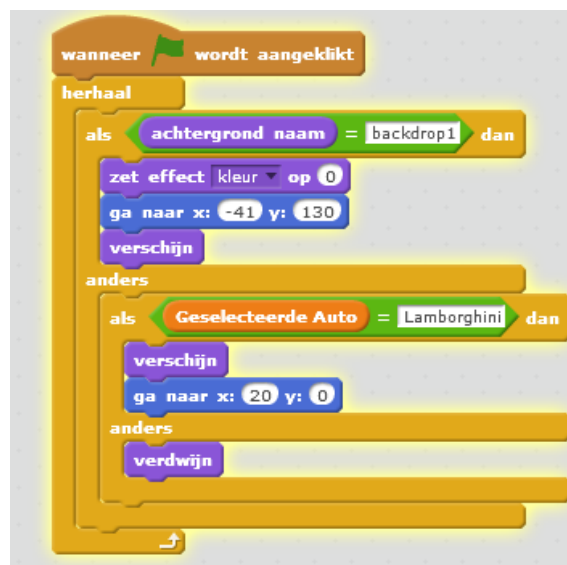
Lamborghini: x: 41, y: 130

Ferrari: x -14, y 55

Bugatti: x -30, y -63

In de achtergrond KLEUR (en ook Wieldoppen en Spoiler) staat de geselecteerde auto op de brug. De andere auto's verdwijnen. Daarvoor geef je in het script aan waar de geselecteerde auto staat

Voor alle is dat Lamborghini: x:20, y: 0



3. De wioldoppen

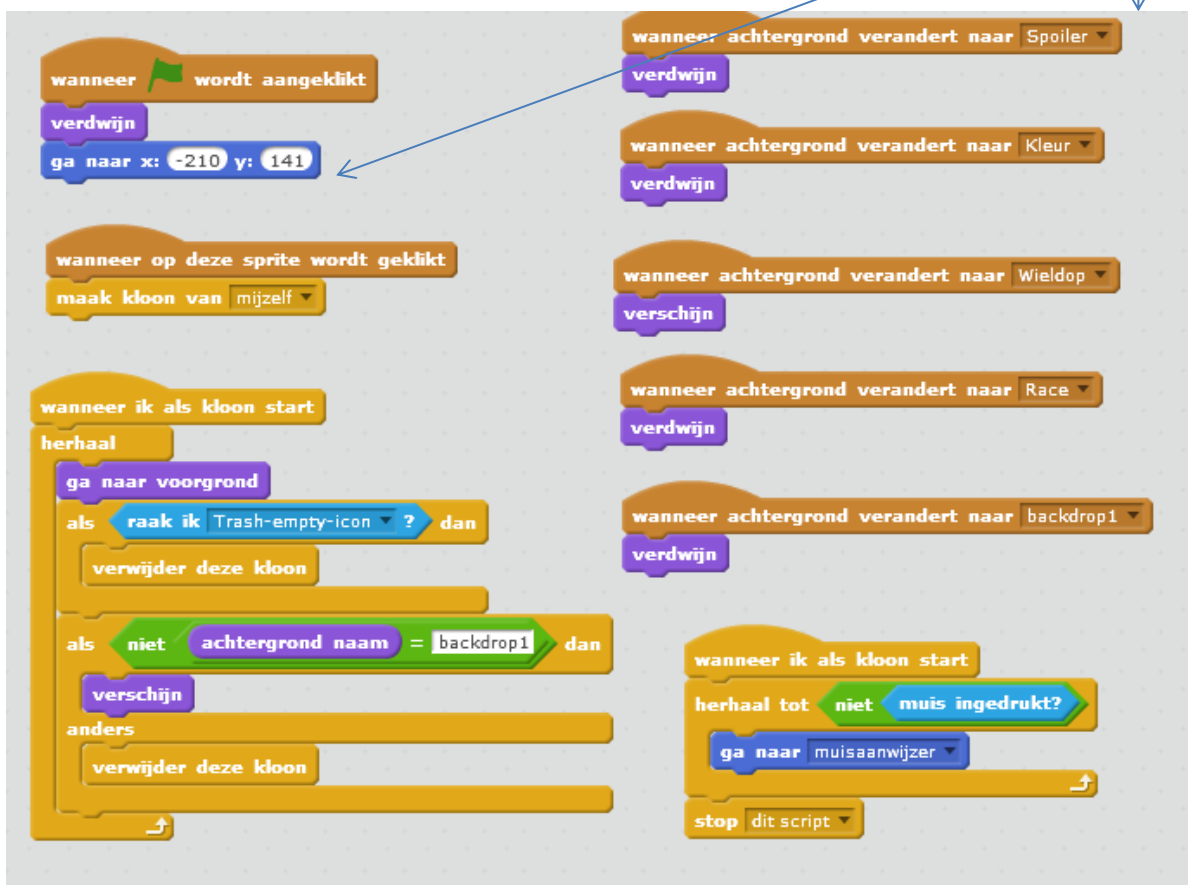


Als je op de **knop Wioldoppen** klikt ga je naar de achtergrond *Wioldop*. Voor de Sprite *KnopWiel* maak je dan volgend script.



In deze achtergrond *Wioldop* staan **4 wioldoppen**, waaruit je kunt kiezen. Voor elke wioldop maak je volgend script.

Bij start is de wioldop er niet. Voor elke achtergrond geef je aan dat deze sprite er wel/niet is. De wioldoppen verschijnen in achtergrond *Wioldop*. Bij de andere achtergronden zijn deze verdwenen. Laat elke wioldop bij de start naar een eigen gekozen plek (x,y) gaan



Als je op de sprite klikt, wordt er een kopie (=kloon) van de wioldop gemaakt. Vervolgens sleep je deze naar de plek waar je hem wilt hebben. Zodra je de muis niet meer aanklikt blijft de wioldop staan.

Als de Kloon van de wioldop ondertussen de prullenbak raakt wordt deze verwijderd. En ook als je weer terugkeert naar Home.

4. De Spoilers



Als je op de knop Spoilers klikt ga je naar de achtergrond Spoiler. Voor de Sprite KnopSpoiler maak je dan volgend script.

In deze achtergrond Spoiler staan 3 spoilers, waaruit je kunt kiezen. Voor elke spoiler maak je volgend script.

Je maakt voor de spoiler het zelfde script als de wioldoppen.



5. Racen

Nu je de auto hebt gepimpt kun je ermee gaan racen. Door op de knop Race te drukken ga je naar de achtergrond race

Je mag nu zelf bedenken hoe je het racen wilt programmeren



6. Naar Home

Wil je opnieuw beginnen klik dan op Home.

