

GIRL PIMP



Je gaat een eigen apersoon pimpen. Waarbij je eerst uit drie personen kunt kiezen. En daarna kies je een kledingstuk. Ook kun je de kleur aanpassen van het kledingstuk. Voor dit spel is het handig dat je alle achtergronden en sprites gebruikt van een bestaand project GirlPimp LEEG (>ontdek >atelierboukje >Studio atelierboukje)

1. Kies een persoon

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



Bij elke

persoon geef je aan waar deze staat bij de start van het spel.

Je selecteert de persoob door erop te klikken. Daarvoor maak je een variabele *Geselecteerd* aan.

Bij de Anna (getekend meisje) zet je deze variabele bij de start van het spel opAnna. Dat betekent dat als je geen auto selecteert, deze automatisch Lamborghini is.

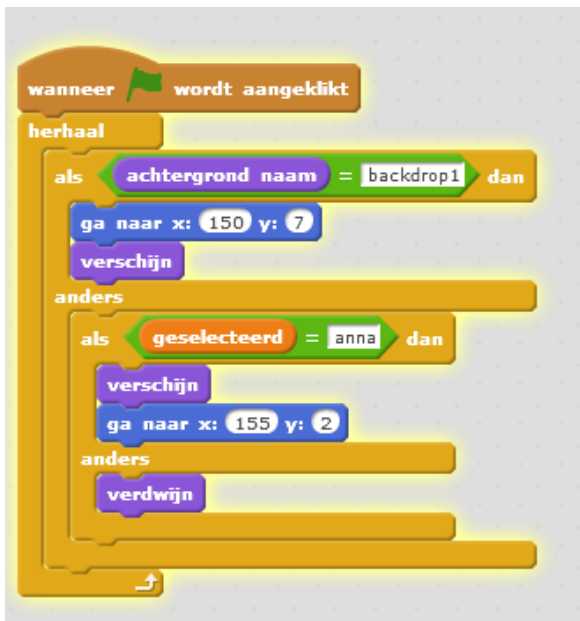


2. De Shirts



Als je op de **knop shirt** klikt ga je naar de achtergrond Wieldop. Voor de Sprite KnopShirt maak je dan volgend script.

In deze achtergrond en ook in achtergrond kleur, zie je alleen de geselecteerde persoon. Daarvoor maak je voor de personen elk volgend script.



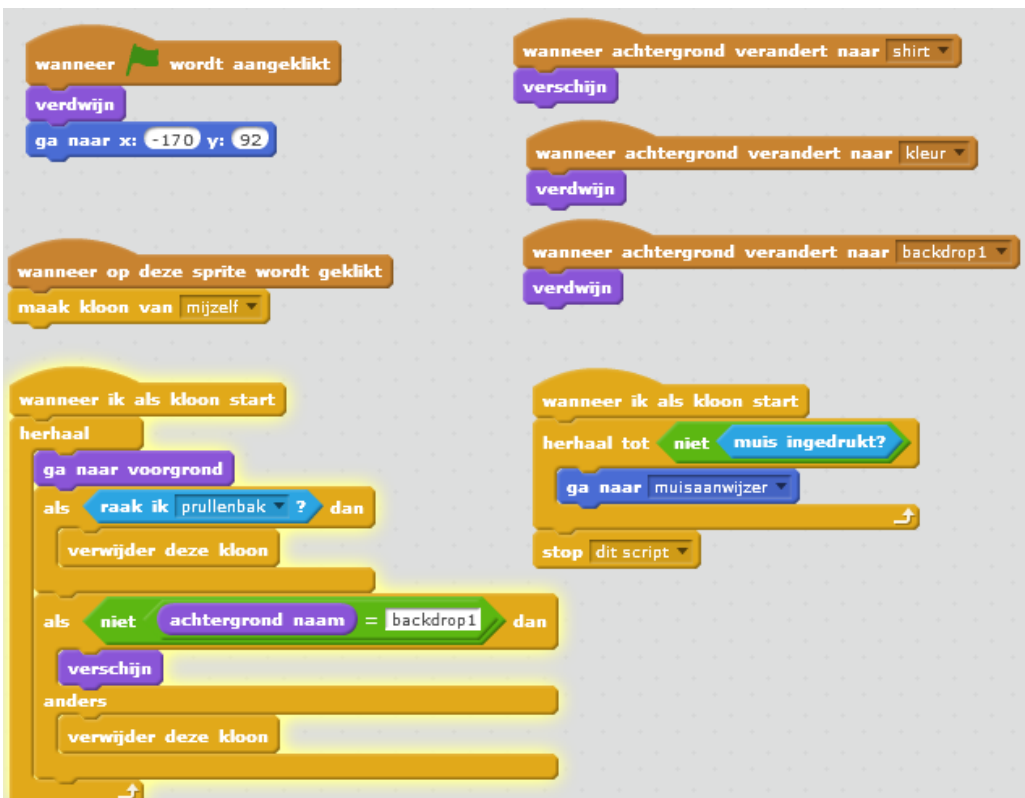
In deze achtergrond Shirt staan **4 shirts**, waaruit je kunt kiezen. Voor elke shirt maak je volgend script.

Bij start is het shirt er niet. Voor elke achtergrond geef je aan dat deze sprite er wel/niet is.

De shirts verschijnen in achtergrond shirt. Bij de andere achtergronden zijn deze verdwenen. Laat elk shirt bij de start naar een eigen gekozen plek (x,y) gaan

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

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



3. De kleur aanpassen



Je kunt de kleur van het gekozen shirt aanpassen. Als je op de knop KLEUR klikt ga je naar de achtergrond Kleur. Voor de Sprite KnopKleur maak je dan volgend script.

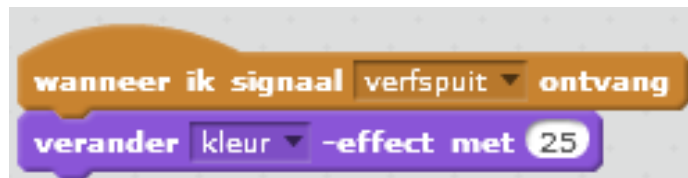


In deze achtergrond Kleur staat een grijze verfspuit. Voor deze sprite maak je volgend script. De verfspuit verschijnt in achtergrond Kleur. Bij de andere achtergronden is deze verdwenen.

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



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



4. Naar Home

Wil je opnieuw beginnen klik dan op Home.

Het spel is nu klaar. Je kunt natuurlijk nog veel meer kleding en accessoires toevoegen. Daarvoor voeg je dan een nieuwe achtergrond toe. En je maakt voor desbetreffende onderdelen dezelfde scripts als bij Shirt (2).

