



KAASJE EEN PLATFORMSPEL, DE UITBREIDING

Kaasje is het spel waarbij de speler op een platform kan springen. De platforms, bomen en wolken bewegen van rechts naar links, zodat het lijkt dat de speler beweegt. De speler zelf blijft steeds op hetzelfde punt staan. Hij kan punten verdienen als hij munten opraapt. En verlies als hij wordt geraakt door de gehaktbal.

In deze handleiding wordt uitgelegd hoe je 3 uitbreidingen kunt maken voor dit spel.

- Bukken zodat je buutvrij bent voor de gehaktbal
- Je kunt een vork kopen voor 3 munten. Hiermee kun je de gehaktbal opprikken en krijg je extra punten
- Bij 10 punten gaat het spel sneller lopen

Bouw verder in het spel dat je al gemaakt hebt of download een het spel:

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



BUKKEN

Om buutvrij te zijn voor de gehaktbal, moet je het volgende regelen

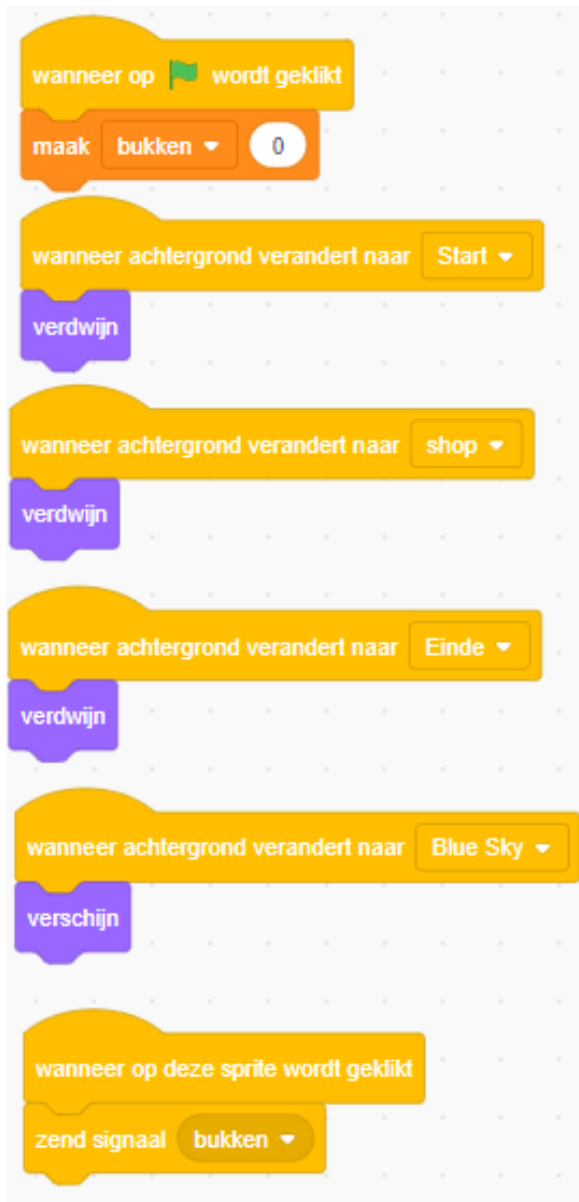
1. Gebruik een variabele 'bukken' zodat je weet dat de speler buutvrij is.

Maak deze 0 bij start van het spel

2. De **button omlaag** laten verschijnen bij achtergrond Blue Sky. In de andere achtergronden is deze button verdwenen
3. Als je op de **button omlaag** klikt, verzend je het bericht 'bukken' .
4. De **speler** ontvangt het bericht 'bukken':
 - a. De variabele bukken zet je op 1
 - b. De speler bukt (kun je met <richt naar...graden> regelen
 - c. Na een tijdje gaat de speler weer staan (ook weer richten)
 - d. En hier wordt variabele 'bukken' weer 0
5. De **speler** stopt met bewegen als hij bukt
6. Het **platform, de bomen en de wolken** staan stil als de speler bukt (bukken = 1) ⇔ ze bewegen alleen als de speler staat (bukken = 0)
7. Als de **gehaktbal** de speler raakt en de speler loopt (bukken = 0) dan stopt het spel (EINDE)



Button omlaag



1. Gebruik een variabele 'bukken' zodat je weet dat de speler buutvrij is. Maak deze 0 bij start van het spel

2. De **button omlaag** laten verschijnen bij achtergrond Blue Skye. In de andere achtergronden is deze button verdwenen

3. Als je op de **button omlaag** klikt, verzend je het bericht 'bukken' .



De speler bukt



4. De **speler** ontvangt het bericht 'bukken':
 - a. De variabele bukken zet je op 1
 - b. De speler bukt (kun je met <richt naar....graden> regelen)
 - c. Na een tijdje gaat de speler weer staan (ook weer richten)
 - d. En hier wordt variabele 'bukken' weer 0



5. De **speler** stopt met bewegen als hij bukt. Je voegt het blokje toe aan bestaande code: <als bukken = 0 dan>



Platform, bomen, wolken bewegen niet bij bukken



6. Het **platform, de bomen en de wolken** staan stil als de speler bukt (bukken = 1) ⇔ ze bewegen alleen als de speler staat (bukken = 0)

Je voegt ook hier het blokje toe aan bestaande code: <als bukken = 0 dan >

De gehaktbal



7. Als de **gehaktbal** de speler raakt en de speler loopt (bukken = 0) dan stopt het spel (EINDE)

Ook hier voeg je blokje toe aan bestaande code: < als bukken is 0 dan> in als van < als raak ik giphy>

DE VORK KOPEN

Om de vork te kunnen kopen heb je 3 nieuwe sprites nodig:

- De vork (takeout):
- knop SHOP, deze kun je zelf maken
- knop TERUG, deze kun je zelf maken

Daarnaast maak je een nieuwe achtergrond 'Shop'



1. De **knop terug** is er alleen in de achtergrond Shop
2. Wanneer op **knop terug** wordt geklikt, kom je terug in het spel (Blue Sky)
3. Zorg dat alle sprite die je hier (in de winkel: achtergrond = shop) niet nodig hebt verdwijnen
4. De **knop shop** is er alleen in de achtergrond Blue Sky
5. Als je op de **knop shop** druk opent de winkel
6. **De vork** verschijnt in de shop.
7. Als je op **de vork** klikt kun je een vork kopen
 - a. Heb je geen 3 coins dan krijg je geen vork
 - b. Heb je 3 of meer coins, dan krijg je de vork. Gebruik daarvoor een **variabele 'vork'**
 - c. De vork kost 3 coins
 - d. Je kunt maar 1 vork in je bezit hebben
8. Als je in het spel op spatiebalk klikt verschijnt **de vork** bij de speler
 - a. Eerst is het bakje met vork dicht (takeout a)
 - b. Vervolgens gaat deze open (→takeout b →takeout c → takeout d)
 - c. Om te weten dat de speler de vork uit heeft maak je een **variabele 'vorkuit'**.
Deze is 1 als je op de spatiebalk hebt geklikt, anders 0
9. Als de gehaktbal de speler raakt zijn er 4 mogelijkheden
 - a. De speler **bukt niet** en heeft de **vork niet uit** → Game Over
 - b. De speler **bukt niet** en heeft de **vork uit** → Speler scoort 5 punten, en levert vork in
 - c. De speler **bukt** en heeft de **vork uit** → Speler scoort 5 punten, en levert vork in
 - d. De speler **bukt** en heeft de **vork niet uit** → Spel gaat verder



De knop terug

wanneer achtergrond verandert naar Start ▼
verdwijn

wanneer achtergrond verandert naar Blue Sky ▼
verdwijn

wanneer achtergrond verandert naar shop ▼
verschijn

wanneer achtergrond verandert naar Einde ▼
verdwijn

wanneer op deze sprite wordt geklikt
verander achtergrond naar Blue Sky ▼

1. De **knop terug** is er alleen in de achtergrond Shop
2. Wanneer op **knop terug** wordt geklikt, kom je terug in het spel (Blue Sky)

Andere sprites

3. Zorg dat alle sprite die je hier (in de winkel: achtergrond = shop) niet nodig hebt verdwijnen

wanneer achtergrond verandert naar shop ▼
verdwijn

De knop Shop

wanneer achtergrond verandert naar Start ▼
verdwijn

wanneer achtergrond verandert naar Einde ▼
verdwijn

wanneer achtergrond verandert naar Blue Sky ▼
verschijn

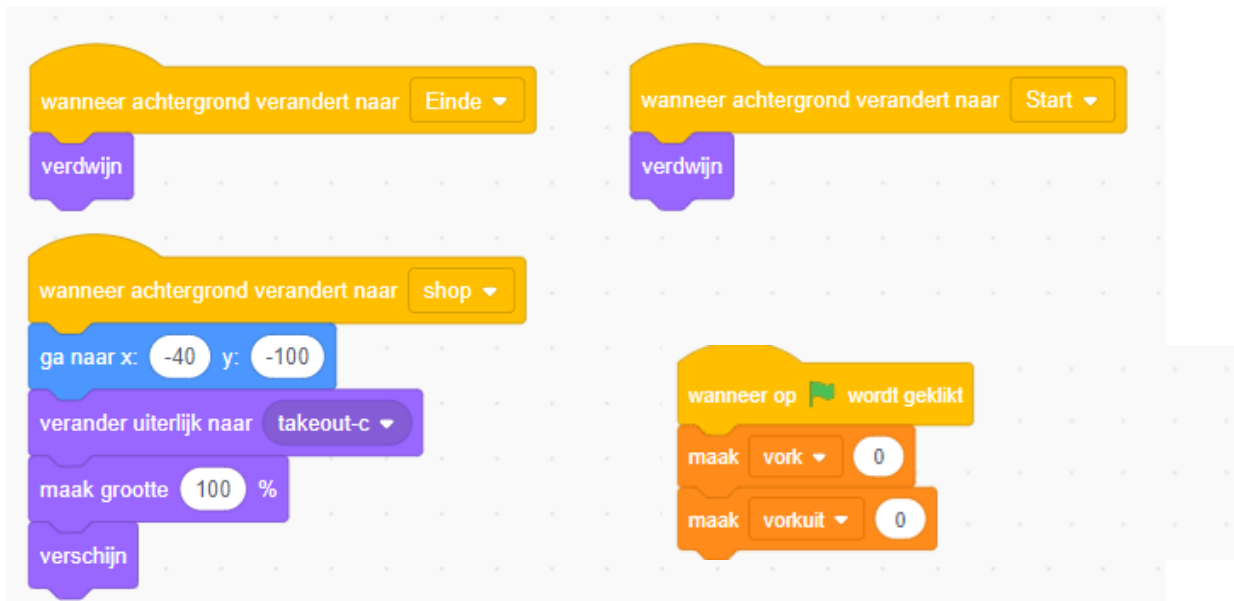
wanneer achtergrond verandert naar shop ▼
verdwijn

wanneer op deze sprite wordt geklikt
verander achtergrond naar shop ▼

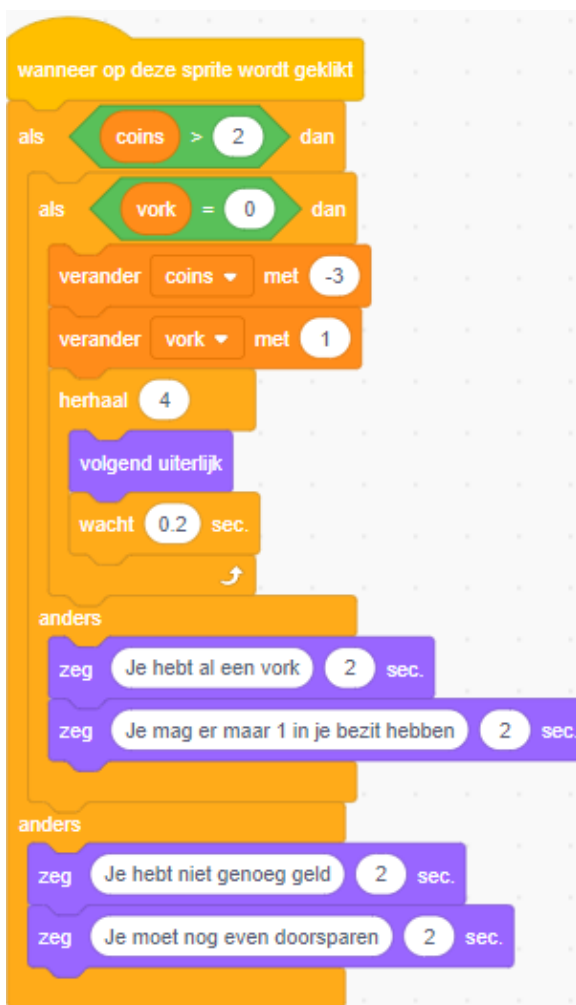
4. De **knop shop** is er alleen in de achtergrond Blue Sky
5. Als je op de **knop shop** druk opent de winkel



De vork



6. De vork verschijnt in de shop. En bij start heb je geen vork en is deze ook niet uit



7. Als je op **de vork** klikt kun je een vork kopen

7a Heb je 3 of meer coins, dan krijg je de vork. Gebruik daarvoor een **variabele 'vork'**

7c De vork kost 3 coins

← Hier wordt de vork 'ingepakt'

7d Je kunt maar 1 vork in je bezit hebben

7 b Heb je geen 3 coins dan krijg je geen vork



```
wanneer achtergrond verandert naar Blue Sky
verdwijn
maak grootte 50 %
herhaal
als toets spatiebalk ingedrukt? dan
als vork = 1 dan
maak vorkuit 1
ga naar giphy
verander uiterlijk naar takeout-a
ga naar laag voorgrond
ga naar voren 2 lagen
verschijn
wacht 0.2 sec.
verander uiterlijk naar takeout-b
wacht 0.2 sec.
verander uiterlijk naar takeout-c
wacht 0.2 sec.
verander uiterlijk naar takeout-d
wacht 0.2 sec.
maak vorkuit 0
verdwijn

```

8. Als je in het spel op spatiebalk klikt verschijnt **de vork** bij de speler

8c Om te weten dat de speler de vork uit heeft maak je een **variabele 'vorkuit'**. Deze is 1 als je op de spatiebalk hebt geklikt, anders 0

8a Eerst is het bakje met vork dicht (takeout a)

8b Vervolgens gaat deze open (→takeout b →takeout c → takeout d)



De gehaktbal

9. Als de gehaktbal de speler raakt zijn er 4 mogelijkheden. Verander hiervoor de code van de gehaktbal

```
als raak ik giphy ? dan
  als bukken = 0 dan
    als vorkuit = 0 dan
      verander achtergrond naar Einde
      maak coins 0
      maak vork 0
    anders
      verdwij
      start geluid Bite
      maak vork 0
      verander coins met 5
  als bukken = 1 dan
    als vorkuit = 1 dan
      verdwij
      start geluid Bite
      maak vork 0
      verander coins met 5
```

a. De speler **bukt niet** en heeft de **vork niet uit** → Game Over

b. De speler **bukt niet** en heeft de **vork uit** → Speler scoort 5 punten, en levert vork in

c. De speler **bukt** en heeft de **vork uit** → Speler scoort 5 punten, en levert vork in

d. De speler **bukt** en heeft de **vork niet uit** → Spel gaat verder. Daarvoor hoef je dus niets te programmeren



SPEL VERSNELLEN

Als je 10 coins hebt gaat het spel sneller lopen

- 1 Het platform beweegt sneller
- 2 En ook de gehaktbal beweegt sneller

Gebruik daarvoor een variabele snelheid. Deze stel je in op 5 bij de start van het spel. En deze wordt 10 als coins meer is dan 10.

ANDERE UITBREINDINGEN

Je kunt zelf nog andere uitbreidingen bedenken. Bijvoorbeeld:

- 1 De gehaktbal komt vaker
- 2 Een andere vijand
- 3 Andere munten
- 4 Meer/ andere platforms. Bijvoorbeeld met spike, die je moet ontwijken