



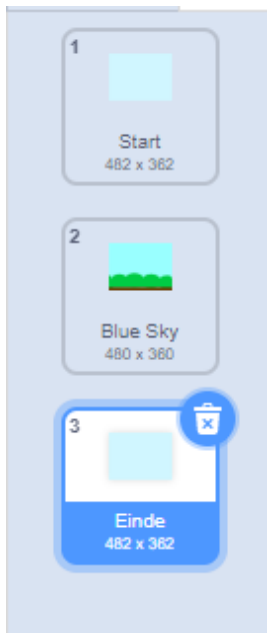
KAASJE EEN PLARFORMSPEL

Kaasje is het spel waarbij de speler op een platform kan springen. De platforms, bomen en wolken bewegen van links naar rechts, 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.

Je kunt een leeg spel met alle sprites Remixen. Zoek naar <atelierboukje>. En kijk in studio <Complexere spelen> OF volg deze link:

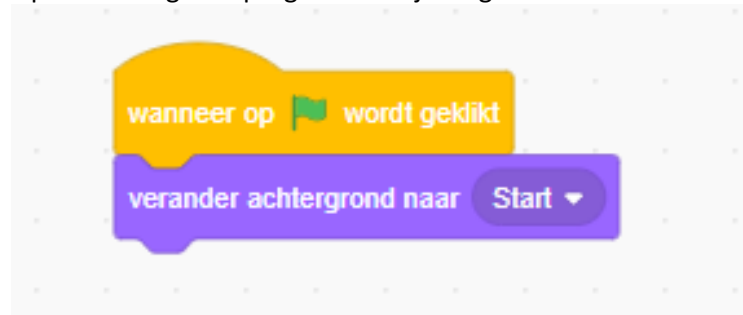
<https://scratch.mit.edu/projects/432709087/>

ACHTERGRONDEN



Er zijn 3 achtergronden. Het spel begint met achtergrond <Start>. OP deze achtergrond staat de knop START. Als je op deze klikt ga je naar het spel met achtergrond <Blue Sky>. Als je af bent ga je naar achtergrond <Einde>

Op de achtergrond programmeer je volgende code:



START HET SPEL



door op de sprtie <start> te klikken gaat het spel beginnen. Je regelt dat met <verander achtergrond naar Blue Sky>. Met de overige code regel je dat Sprite <start> alleen verschijnt op de achtergrond start.





BEWEGEND PLATFORM

```

wanneer achtergrond verandert naar Einde
  verdwijnt

wanneer achtergrond verandert naar Start
  verdwijnt

wanneer achtergrond verandert naar Blue Sky
  maak Yplatform 0
  verschijnt
  ga naar x: 480 y: Yplatform
  herhaal
    neem -5 stappen
    als x-positie < -330 dan
      maak Yplatform willekeurig getal tussen -25 en 50
      ga naar x: 480 y: Yplatform
      zend signaal spawn
  
```

Voor het platform maak je onderstaande code. Je ziet het platform niet bij start en einde.

Je maakt een variabele Yplatform. Bij de start van het spel maak je deze 0.

Bij het begin gaat het platform naar zijn startpositie (x,y). Waarbij y gelijk is aan Yplatform (=0). Bij start is dat 0. Verder in het spel verandert y steeds.

Vervolgens beweegt het platform steeds naar links met (-5 stappen)

Als het platform helemaal links komt (x is kleiner dan -330) dan verandert de variabele. Het wordt een willekeurig getal tussen -25 en 50

Het platform gaat dan naar een plek aan de rechter kant (x,y). Waarbij X = 480 en Y een willekeurig getal

Aan het eind zend je nog een signaal <spawn>. Als dit signaal nog niet bestaat moet je een nieuw bericht maken. Dit signaal wordt doorgegeven aan de munten. Die dan wel

DE SPELER GIPHY

De buttons omhoog

Als je op button \wedge klikt, zend je een <signaal omhoog>. De speler ontvangt dit signaal en gaat omhoog.

```

wanneer achtergrond verandert naar Start
  verdwijnt

wanneer achtergrond verandert naar Blue Sky
  verschijnt

wanneer op deze sprite wordt geklikt
  zend signaal omhoog
  
```



De speler

```

wanneer achtergrond verandert naar Start
  verdwijnt
wanneer achtergrond verandert naar Einde
  verdwijnt
wanneer achtergrond verandert naar Blue Sky
  verschijnt
  ga naar laag voorgrond
  ga naar x: -40 y: -90
  
```

De speler is er niet bij start en einde. En verschijnt in het spel als de achtergrond is BlueSky.

```

wanneer ik signaal omhoog ontvang
  als raak ik grond of raak ik platform dan
    herhaal 10
      verander y met 35
      als raak ik platform en y-positie < Yplatform + 54 dan
        maak y -90
        stop dit script
  
```

Wanneer de speler <signaal omhoog> ontvangt, check je eerst of de speler op de grond of op een platform staan. Pas dan mag hij springen

- Springen: in een herhaal 10x verandert y met 35
- Als je tijdens het springen het platform raakt en je onder het platform staat (*y-positie kleiner dan Yplatform) dan maak je y - 90.

En je stopt dit script. Dus daarmee het springen.

```

wanneer op wordt geklikt
  herhaal
    volgend uiterlijk
    wacht 0.1 sec.
    herhaal tot raak ik grond of raak ik platform
      verander y met -10
  
```

Volgend uiterlijk: Door tijdens het spel steeds te veranderen naar volgend uiterlijk, lijkt het of de speler loopt.

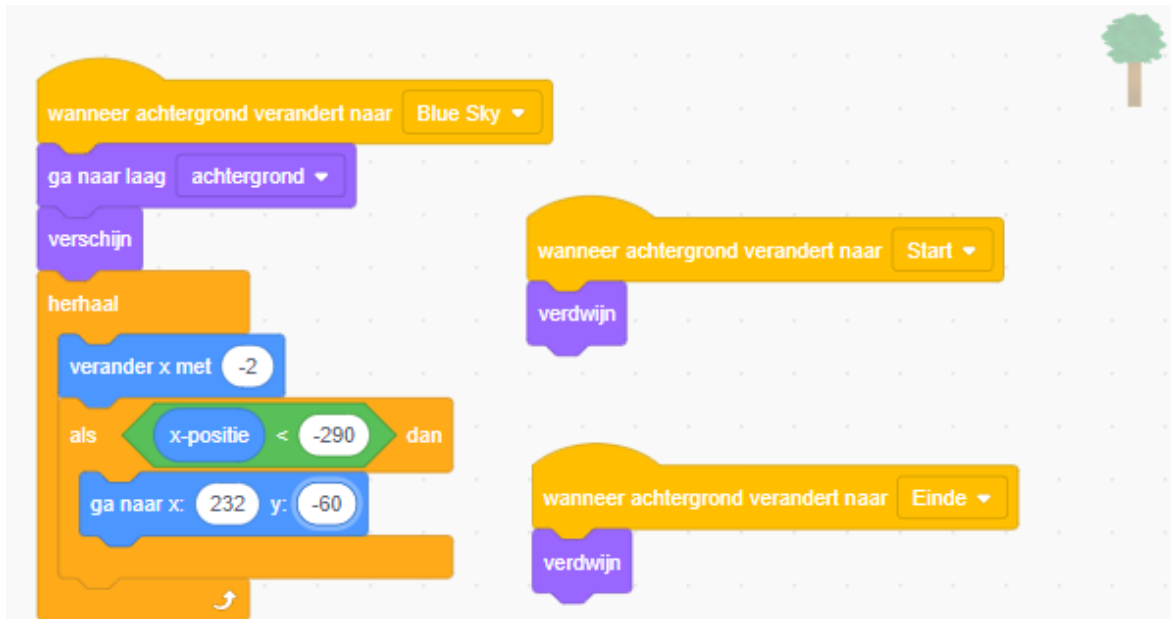
Zwaartekracht: De speler valt naar beneden totdat hij het platform raakt of de grond raakt



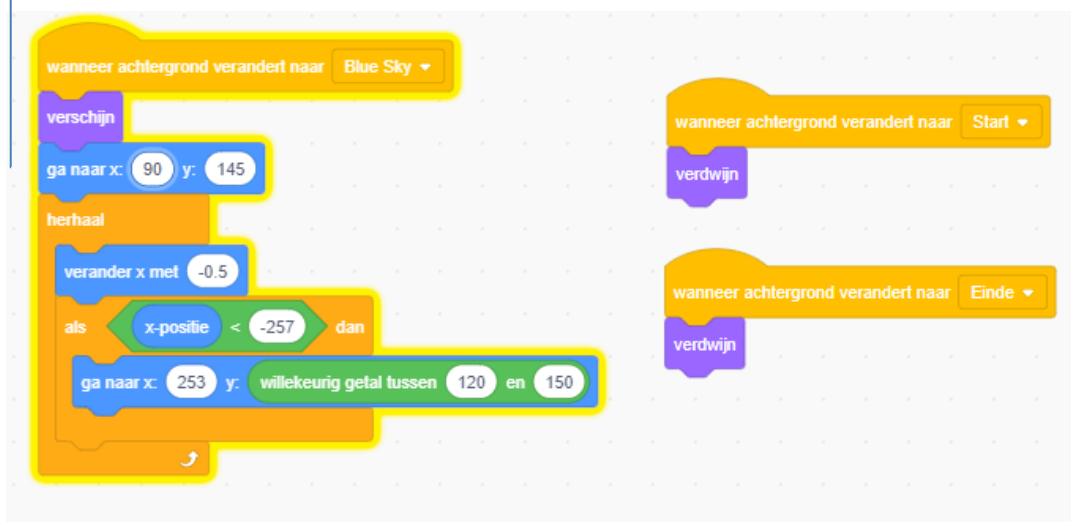
DE ACHTERGRONDEN BEWEGEN

Bomen: Voor alle 3 bomen (tree1, 2 en 3) maak je volgende code.

- De boom verschijnt alleen op achtergrond Blue Sky
- De bomen bewegen steeds van rechts naar links: <verander x met -2>
- Als de boom helemaal links is (x-positie kleiner dan -290) dan gaat de boom naar x 232, y -60.
NB X is de plek op de horizontale lijn. Y is de plek op de verticale lijn.



Wolken: Voor alle 4 wolken (cloud1, 2,3 en 4) maak je volgend script. Je ziet dat alle wolken bij het begin op dezelfde plek komen. Verander daarvoor <ga naar X: 90 Y:145>. Kies voor elke wolk een andere beginpositie! De wolken bewegen net als de bomen steeds van rechts naar links. Als ze aan de rechterkant weer beginnen komen ze elke keer op een willekeurige hoogte.





Beer: De beer beweegt ook steeds van rechts naar links. Maar komt niet meteen weer tevoorschijn aan de rechterkant als hij links is. Daarvoor staat nog een wacht. De lengte van de wachttijd is willekeurig tussen 5 en 20 sec

```

    wanneer op vlag wordt geklikt
    herhaal
    wacht 0.05 sec.
    volgend uiterlijk

    wanneer op vlag wordt geklikt
    ga naar laag achtergrond
    verschijn
    herhaal
    verander x met -4
    als x-positie < -280 dan
    verdwijnt
    wacht willekeurig getal tussen 5 en 20 sec.
    verschijn
    ga naar x: 232 y: -102
  
```

MUNTEN SCOREN

```

    wanneer achtergrond verandert naar Start
    verdwijnt

    wanneer achtergrond verandert naar Einde
    verdwijnt

    wanneer achtergrond verandert naar Blue Sky
    verdwijnt

    wanneer ik signaal spawn ontvang
    wacht 1 sec.
    maak spawn willekeurig getal tussen 1 en 7
    verschijnt
  
```

De munten zijn er alleen in het spel, als achtergrond is BlueSky.

Elke keer als het platform helemaal links is, zend hij het <signaal spawn>. Dat heb je al geregeld bij het platform zelf.

Als de munten het signaal het <signaal spawn> ontvangen, krijgt de variabele spawn een willekeurig getal tussen 1 en 7. Afhankelijk van de waarde wordt het muntje hoog of laag neergezet.



```
wanneer op  wordt geklikt
maak coins 0
maak spawn 0
herhaal
als spawn > 0 en spawn < 4 dan
  ga naar platform
  verander y met spawn * 20
als spawn > 3 en spawn < 7 dan
  ga naar platform
  verander y met spawn * -10
als x-positie < -245 dan
  verdwijnt
als raak ik giphy ? dan
  verander coins met 1
  verdwijnt
```

Bij de start is Spawn 0 en Coins ook. Coins is de score.

Telkens (herhaal) gaat de munt naar het platform.

Als Spawn tussen 0 en 4 is (dus 1,2 en 3) dan wordt hij nog eens boven het platform gezet. Dat gebeurt met <verander Y met spawn keer 20. Dus Y verandert nog eens met 20, 40 of 60.

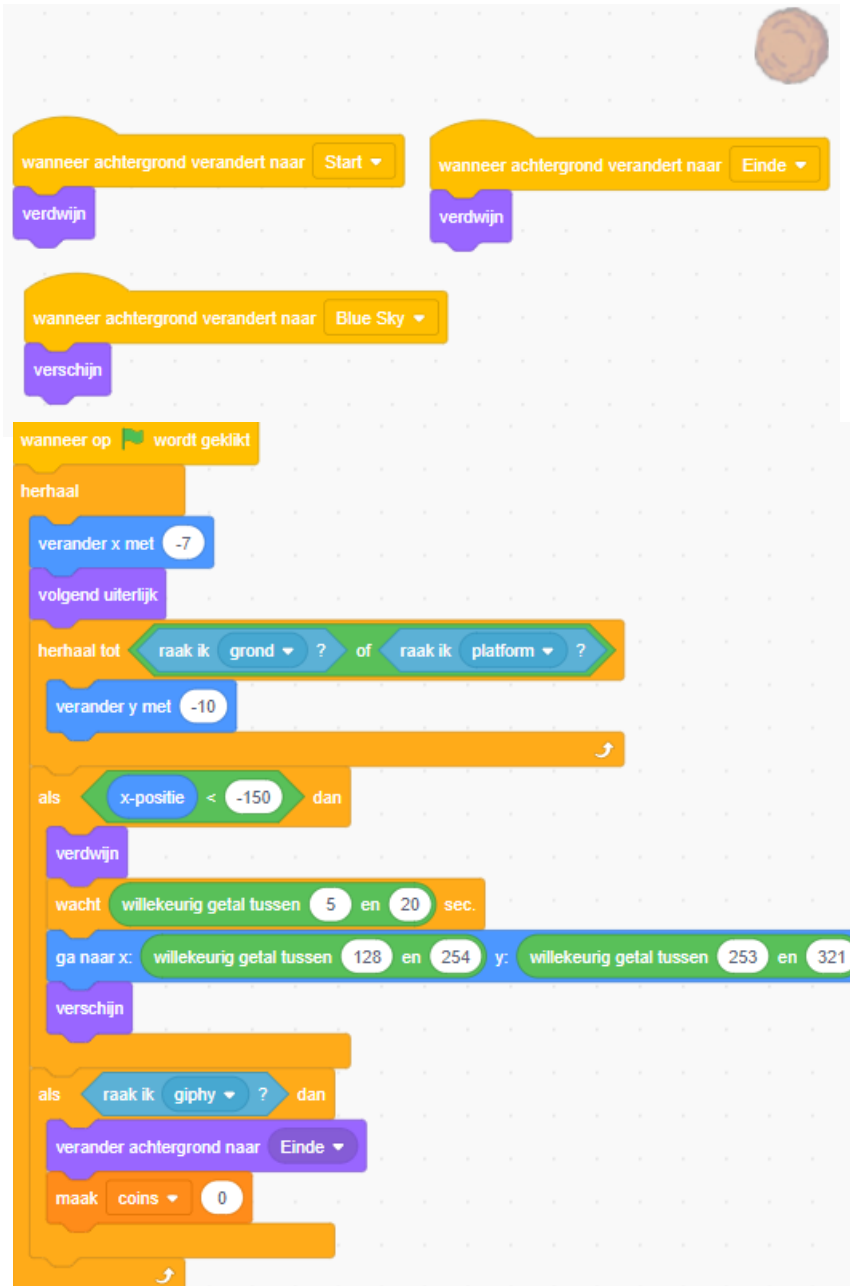
Als spawn tussen 3 en 7 is (dus 4, 5 en 6) dan wordt hij nog eens onder het platform gezet. Dat gebeurt met <verander Y met spawn keer -10. Dus Y verandert nog eens met -40, -50 of -60.

Als de munt helemaal links is (x kleiner dan -245) gekomen dan verdwijnt de munt
Je zou hier ook nog de score kunnen verkleinen.

Als de munt wordt geraakt door de speler Giphy verandert de score.



DE GEHAKTBAL



De gehaktbal is er alleen in het spel: achtergrond is BlueSky.

De gehaktbal verplaatst zich steeds (herhaal) naar links: <verander x met -7>

Daarbij verandert het uiterlijk steeds naar volgende (lijkt te draaien). En hij valt steeds naar beneden: <verander y met -10> totdat hij de grond of het platform raakt.

Als hij helemaal links is (x is kleine -150) verdwijnt hij

Daarna wacht je een willekeurige tijd. Waarna de gehaktbal weer verschijnt op een willekeurige plek aan de rechterkant.

Als hij de speler Giphy raakt is het spel af. Achtergrond verandert naar Einde+ Score wordt 0.

TERUG NAAR START



Aan het eind van het spel, zie je de Arrow =Pijl.

Als je hier op klikt ga je weer terug naar Start