

MINIGOLF

- Bedenk zelf wat je nodig hebt voor het spel: Je mag kijken in het lege spel dat je kunt remixen <https://scratch.mit.edu/projects/1113113731/> Denk aan achtergronden, sprites en variabelen
- Bedenk welke stappen er gebeuren bij het spelletje golf. Kijk ook goed naar de volgorde waarin de dingen gebeuren. En welke regels er gelden in dit spel. Daarvoor kun je kijken naar het spel dat al af is: <https://scratch.mit.edu/projects/1112288215/>
- Kun je vervolgens bedenken in woorden wat je moet programmeren (code in tekst)

NODIG

Sprites

1. bal
2. hole
3. pijl voor power en richting
4. ready to hit.

5. pointer voor

- richting van de pijl
- en de grootte van
- de kracht
6. level = golfbaan

Variabelen

1. level
2. power
3. score

STAPPEN

1. Het spel **start** in level 1, waarbij de bal en de hole op de goede plek staan, en de variabelen de juiste start waarde krijgen
2. Bij klikken op bal: **Richting en power** bepalen
3. Bij loslaten: beweegt de bal in de bepaalde richting en met bepaalde power
 - a. Bij raken rand verandert de bal van richting
4. Bij raken hole is het raak, de bal moet daarbij niet te snel gaan. Je gaat dan naar volgend level
5. Als de bal is uitgerold, kun je weer opnieuw slaan

CODE IN TEKST

Probeer zelf in woorden op te schrijven wat er steeds gebeurt. Doe dat per stapje. En kijk of je de code voor het spel kunt maken. Ook stapje voor stapje. Op de volgende pagina's vind je de uitgewerkte tekst. Kijk of je op hetzelfde bent uitgekomen. En of je het begrijpt. Lukt het niet vanuit jezelf, dan kun je ook de tekst daar lezen en zo kijken per stap of je de code kunt maken en begrijpen wat er gebeurt. Lukt t niet vraag om hulp of kijk in de handleiding met uitgewerkt code.

1. WANNEER OP DE GROENE VLAG WORDT GEKLIKT

LEVEL

- verandert het uiterlijk naar level1
- Maak variabele level 1

BAL

- Gaat de bal op startplek staan
- Maak de score 0
- maak grootte 30%

HOLE

- Gaat de hole op de juiste plek staan

READY TO HIT

- Gaat ready to hit naar de bal (zodat je weet dat je kunt slaan)

POINTER

- Verdwijnt de pointer
- maak je de power 0

PIJL

- Verdwijnt de pijl

2. WANNEER OP DE BAL WORDT GEKLIKT

BAL

- **Zend signaal power.** Pijl en pointer ontvangen dit signaal
- Tot loslaten wordt de richting van de bal heeft steeds dezelfde als die van de pointer

>>WANNEER IK SIGNAAL POWER ONTVANG

POINTER

- Gaat steeds naar muisaanwijzer
- Richt steeds naar de bal (daarmee wordt ook de richting van de pijl en de bal gemaakt)
- Maak de power zo groot als de afstand tot de bal

PIJL

- Bij het begin gaat de pijl naar de bal (de staart van de pijl staat in het midden)
- Daarna wordt de richting steeds
 - dezelfde als de richting van de pointer
 - En de grootte zo groot als de power

READY TO HIT

- Verdwijnt

3. BIJ LOSLATEN

BAL

- Nadat de muis niet meer is ingedrukt **zend signaal ga**

>> WANNEER IK SIGNAAL GA ONTVANG

PIJL EN POINTER

- Verdwijnen
- De andere script in de sprite stoppen

BAL

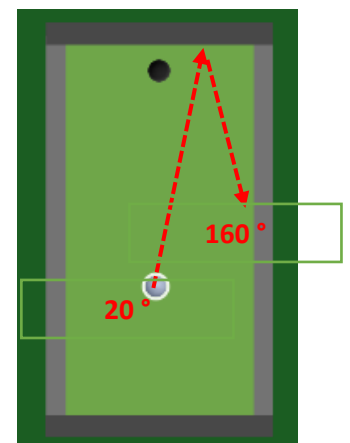
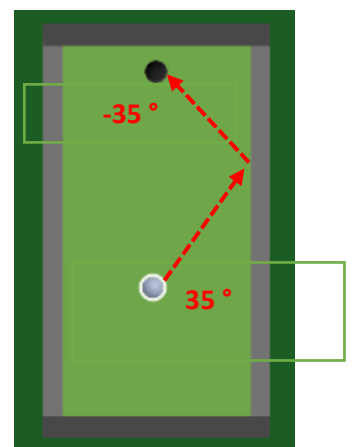
Het volgende gebeurt een power aantal keer:

hoe groter de power, hoe verder de bal komt

- Bal neemt beweegt (5 stappen)
- Power neemt met -1 af
- Als raak ik rand van de baan verander de richting.
 - Als raak ik de linker of rechter kant verandert de richting in 0 - richting
 - Als raak ik boven of onderkant verandert de richting in 180 – richting

Dit kun je regelen door de linker en rechter kant een ander kleur te geven dan de boven- en onderkant van de golfbaan. Zie tekening

- Als raak ik hole en de bal is bijna uitgerold (power <5)
 - Ga naar hole
 - start een geluid
 - maak de bal kleiner
 - wacht even
 - **zend signaal raak**
 - De bal stopt met rollen = Stop dit script (wanneer ik signaal ga ontvang)
- Aan het eind als de bal is uitgerold (dus na herhaal aantal x) is de bal weer klaar om geslagen te worden: **zend signaal Ready to Hit**



>> WANNEER IK SIGNAAL RAAK ONTVANG

BAL

- De score wordt 1 hoger
- Het spel gaat naar volgend level (level 1 hoger)
- maak grootte 30%
- De bal gaat naar plek op de baan, passend bij het level (als level =, ga naar))
- De bal is klaar om te worden geslagen: **zend signaal Ready to Hit**

HOLE

- De hole gaat naar plek op de baan, passend bij het level (als level =, ga naar))

LEVEL

- Volgend level = volgend uiterlijk

>> WANNEER IK READY TO HIT ONTVANG

Dit signaal wordt verzonden als de bal uitgerold is, dus aan einde van signaal ga. En als de hole is geraakt en het volgende level van start gaat

READY TO HIT

- Verchijn
- Ga naar bal