

# TANKBATTLE

- 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/1116147385/>. Denk aan achtergronden, sprites en variabelen
- Bedenk welke stappen er gebeuren bij het spelletje. 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/1117281705/>
- Kun je vervolgens bedenken in woorden wat je moet programmeren?

## NODIG

### Sprites

1. Stage (speelveld met meerdere levels)
2. 2 tanks

3. 2 kogels
4. 2 Explosies

### Variabelen

1. Score rood
2. Score blauw
3. level

## STAPPEN

1. Het spel **start** in level 1, waarbij beide tanks op de goede plek staan, en de variabelen de juiste start waarde krijgen
2. De **tanks bewegen**: vooruit, achteruit en draaien met Pijltjes of WASD
3. Na klik op een toets wordt **kogel afgeschoten**.
  - Deze beweegt een tijdje en kaatst terug bij de randen
4. Bij **raken vijand**:
  - Scoor je een punt
  - Explodeert de vijand
  - Komt volgend level
5. **Spel is af** als laatste level is gespeeld, de winnaar is degene die het meeste punten heeft

## 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. DE START VAN HET SPEL (GROENE VLAG)

### STAGE

- verandert het uiterlijk naar level1
- Maak variabele level 1

### TANKS (ROOD EN BLAUW)

- op startplek staan
- Maak de scores 0
- maak grootte 30%

### KOGELS (ROOD EN BLAUW)

- verdwenen
- Score RED en BLUE op 0

### EXPLOSIES (ROOD EN BLAUW)

- Verdwenen

## 2. BEWEGEN VAN DE TANKS

### TANKS

- Pijltje naar boven of W: vooruit
- Pijltje naar beneden of S: achteruit
- Pijltje naar links of A: draaien naar links
- Pijltje naar rechts: Draaien naar rechts
- Kunnen niet door de muur

## 3. SCHIETEN

### KOGELS

- Toets Z of O: maak kloon
- Kloon kogel
  - a. Gaat naar tank
  - b. Gaat in richting van de loop (= richting tank)
  - c. Beweegt een bepaalde tijd
  - d. Wordt door muur weerkaatst
  - e. Verdwijnt na bepaalde tijd

#### 4. RAKEN VIJAND

##### **KOGELS**

Als de kogel de vijand raakt

- Score +1
- Verdwijnt de kogel

##### **EXPLOSIES**

- Verschijnt
- Volgend uiterlijk
- Signaal voor volgend level

##### **VOLGEND LEVEL**

- Stage naar volgend level
- Tanks op startplek

#### 5. EINDE SPEL

##### **LEVEL**

Als laatste level is gespeeld heeft de tank met hoogste score gewonnen