

BEWEGENDE ACHTERGROND, PLATFORM



In dit spel maak je een platformspel. Het platform beweegt als je de pijltjestoets naar links of rechts indrukt.

- →: dan gaat de achtergrond naar links. Daardoor lijkt het of de speler naar rechts gaat
- ←: dan gaat de achtergrond naar rechts. Daardoor lijkt het of de speler naar links gaat

Als het platform aan de rand komt, dan komt hij aan de andere kant tevoorschijn. Elke ker op een andere hoogte. Deze hoogte is Y.

1. Pijltje naar rechts: de Platform naar links laten bewegen

Maak een variabele Yplatform. Met deze variabele regel je hoe hoog het platform komt.

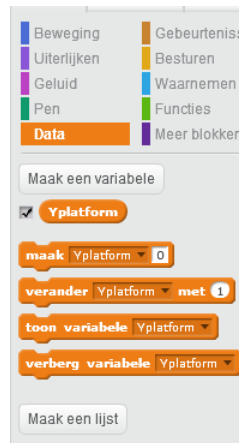


Bij start is dat 0 (midden op het speelveld)

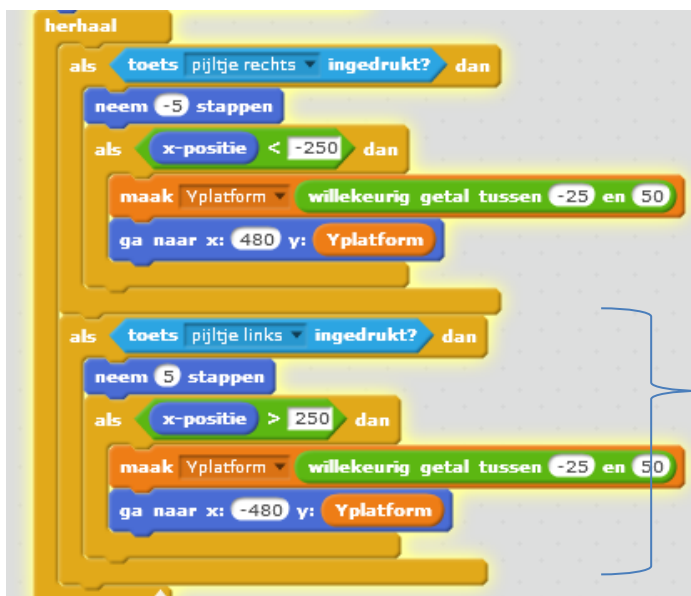
In een herhaal regel je hoe het platform beweegt als je pijltje naar rechts indrukt.

Als het platform helemaal links is (kleiner dan < -...)

- Verandert Y-platform naar een hoogte tussen -25 en 50.
- En het platform gaat weer naar rechts



2. Pijltje naar links: De hobbel naar rechts laten bewegen



In dezelfde herhaal zet je wat er moet gebeuren als je op de pijltjestoets naar links drukt.

Als het platform helemaal rechts is (groter dan > -...). Kijk zelf weer wat dat voor jouw spel moet zijn

- Verandert de de hoogte van het platform weer
- En gaat het platform weer helemaal naar links.

3. De speler springt



Als je op de spatiebalk drukt verander t y met 20.
Je ziet nu dat de speler omhoog gaat als je op de spatiebalk drukt.



Om te zorgen dat hij weer op de grond komt maak je volgend script (zwaartekracht)
Y verandert met -5 totdat hij de grond raakt (in dit geval de kleur bruin)

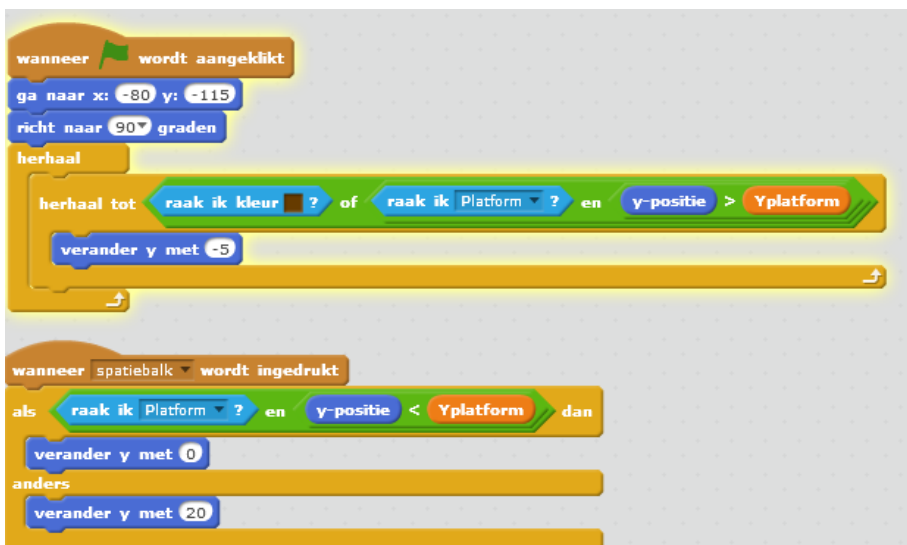
Als je nu springt en loopt zie je dat de speler niet op het platform blijft staan

4. De speler kan ook staan op het platform



Daarvoor moet je bij de als raak ik grond (kleur bruin) zetten dat je naar beneden gaat tot dat je het platform raakt herhaal tot <<raak ik kleur bruin> of <raak ik Platform>>

Als de speler nu onder het platform staat kan hij door platform heen springen. Als je dat niet wilt regel je dat als volgt.



Bij de zwaartekracht

Je verandert de herhaal tot. Je gaat naar beneden tot (zwaartekracht)

- Je de grond raakt **OF**
- het platform raakt

EN dan moet de speler boven het platform staan.

Bij het springen

Ga je niet omhoog (verandert y met 0) als

- hij het platform

raakt en de speler onder het platform is

Dit is best even lastig. Vraag om uitleg als je het niet begrijpt.