



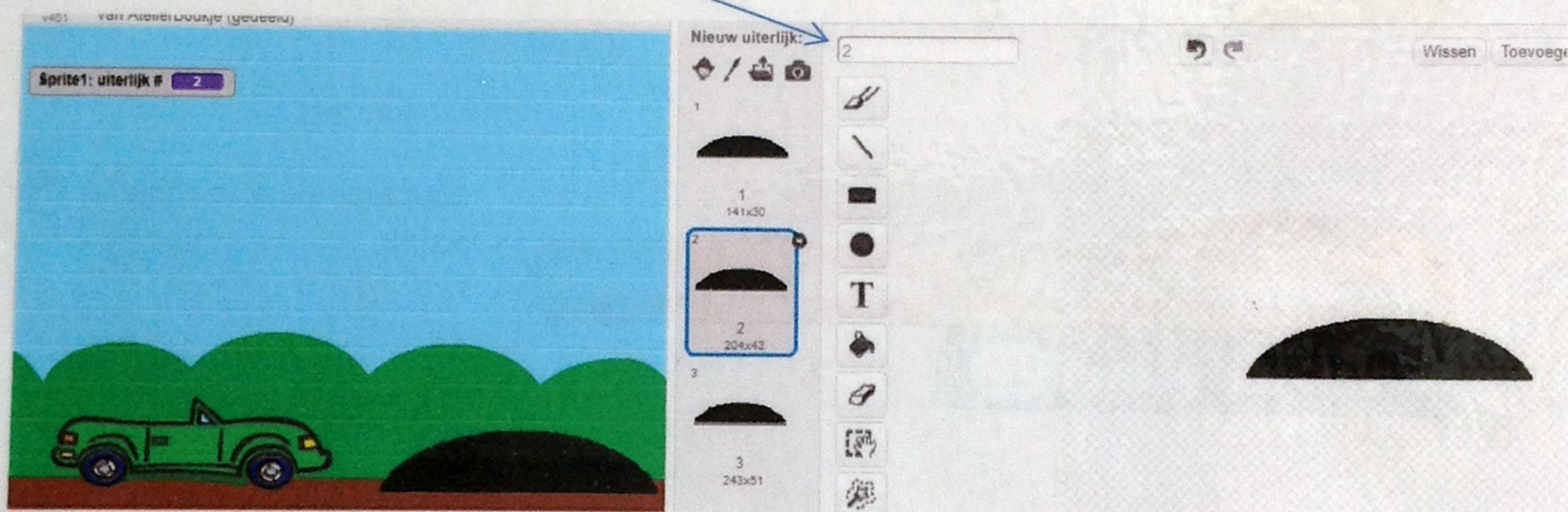
BEWEGENDE ACHTERGROND

In je spel kun je de achtergrond laten bewegen. De speler (auto, flappy bird) staat stil. Door sprites (bomen, hobbels op de weg, balken, platforms.) te laten bewegen, lijkt het dat de speler beweegt.

In dit voorbeeld is het een hobbel op de weg. Je kunt het ook doen met andere dingen (bomen, de balken van flappy bird || of platformspel _ - _).

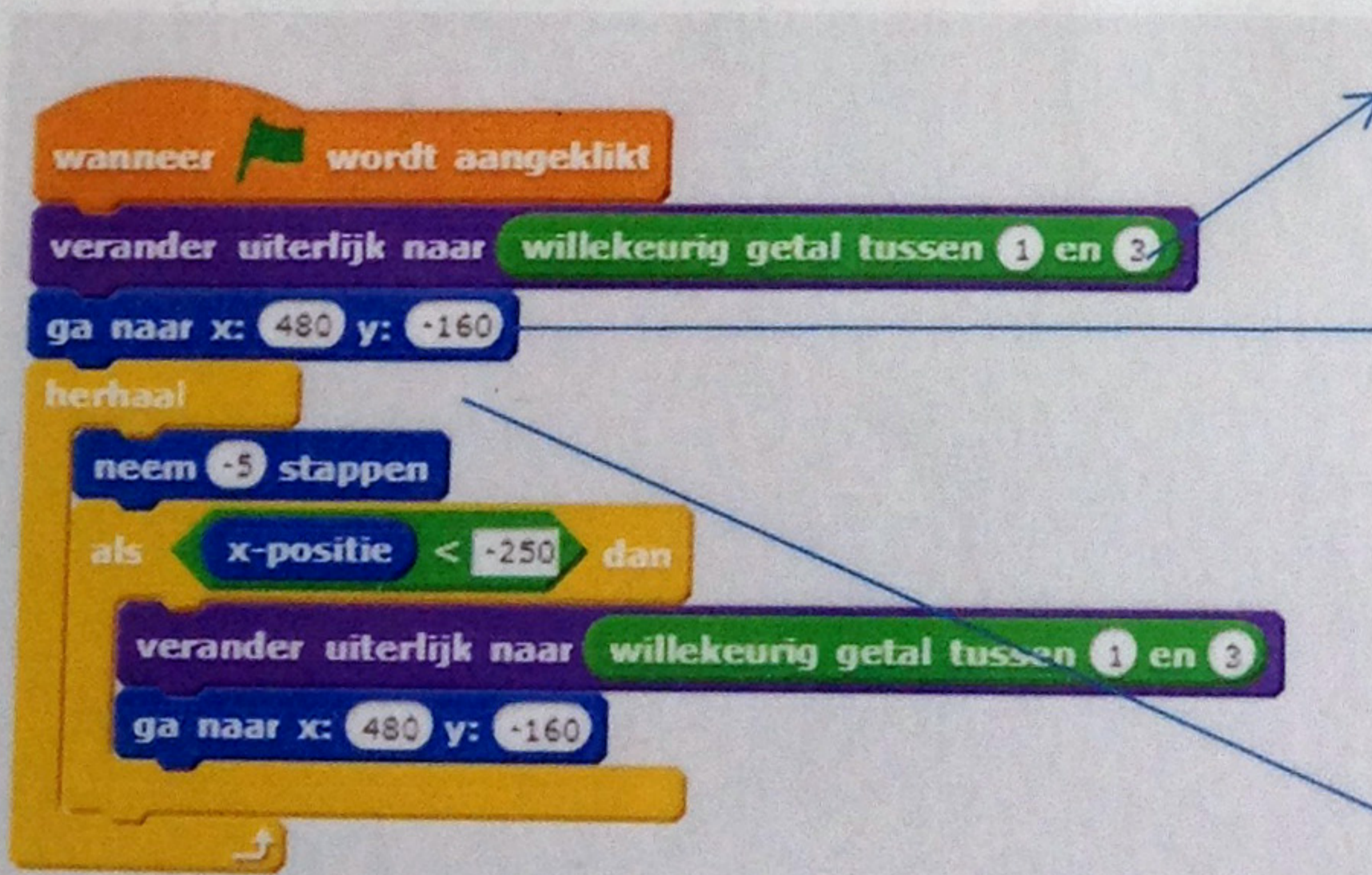
1. De Sprite van de achtergrond maken

Teken een hobbel. Daarvoor maak je een dichte cirkel. Vervolgens verwijder je het onderste deel. Voor dit spel maak je drie hobbels. Dat zijn 3 uiterlijken. Het eerste uiterlijk kopieer je 2 x. De andere 2 hobbels maak je wat groter/kleiner. Het is belangrijk dat je de naam van elk uiterlijk een naam geeft. Dat moet een getal zijn (1, 2 en 3).



2. De hobbel laten bewegen

Voor de hobbel maak je het volgende script.



Als het spel start, verandert het uiterlijk naar één van de 3 hobbels.

De hobbel begint helemaal rechts. <ga naar> Kijk zelf even wat dat moet zijn. Het helpt als je daarvoor de hobbel naar de plek sleept, waar je wilt dat hij start. Je ziet dan in script dat de getallen van <ga naar ...> wijzigen.

In een herhaal zet je dat de hobbel steeds naar links beweegt.

Als de hobbel helemaal links is (kleiner dan < -...., kijk zelf weer wat dat voor jouw spel moet zijn)

- Verandert de hobbel naar uiterlijk 1, 2 of 3
- Gaat de hobbel weer helemaal naar rechts, zoals bij de start van het spel.