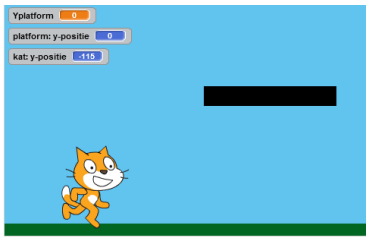


JUMP OP PLATFORM



Bij Pijktje omhoog gaat de kat omhoog. Zodra deze niet meer is ingedrukt, valt hij naar beneden. De kat blijft op de grond en op het platform staan



1. Het bewegen met de pijltjes

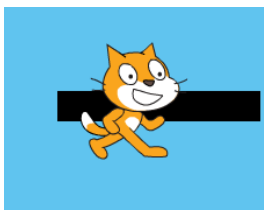
Bij het drukken op een pijltjes links en rechts verandert eerst de **richting** en daarna de X. Bij het drukken op pijltje omhoog verandert y. Dat betekent dat de kat dan omhoog gaat. Kijk maar wat er nu gebeurt.

Je ziet dat de kat op hoogte blijft staan



Wil je dat de kat naar beneden valt, dan moet je dat programmeren. Daarbij verander je voortduren de y met -5.

Daarbij wil je dat de kat op de grond en het platform blijft staan. Dus y verandert met -5 tot de kat de grond (kleur groen) of het platform raakt.



Als je dit test, zie je dat het werkt. Alleen is het nog wel mogelijk dat de kat niet hoog genoeg springt en 'aan het platform' blijft hangen. Daarvoor moet je nog regelen dat de kat wel op/boven het platform moet zijn.



Voor het platform maak je volgend script. In de variable Yplatform houd je de hoogte van het platform bij.



Vervolgens test je bij de kat als hij het platform raakt of hij ook (en) boven platform staat. (ypositie - Yplatform) < 60. Het getal 60 is hier gebruikt. Voor jou spel kan dat anders zijn. Het script plak je onder het script dat je hierboven hebt gemaakt voor de kat.

