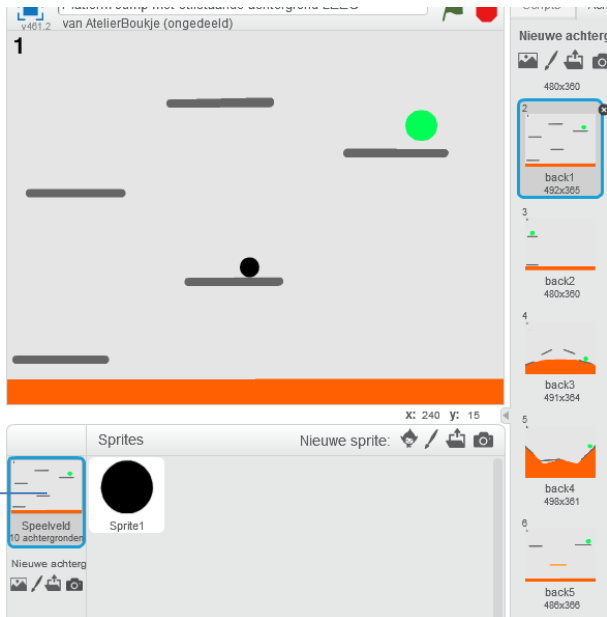


PLATFORM JUMP Met stilstaande paltforms



Zoek bij ontdek naar AtelierBoukje:
En Remix het spel Platform Jump met stilstaande achtergrond LEEG

In dit spel ga je ervoor zorgen dat het balletje over de platforms kan bewegen/springen.
Er zijn meerdere achtergronden waarin de grijze platforms zijn getekend.

1. De start van het spel



Op de achtergrond programmeer je met welke achtergrond het spel start



Bij de start van het spel maak je 2 variabelen (bij Data)

- XV: is de variabele waarmee de bal horizontaal beweegt (naar links en naar rechts)
- XY: is de variabele waarmee de bal verticaal beweegt (omhoog en omlaag)

De bal start op een bepaalde plek

2. De bal beweegt horizontaal

Met de pijltjestoets kan de bal naar links en rechts bewegen.



De bal beweegt doordat X verandert met XV

- Als pijltjestoets naar links wordt ingedrukt verandert xv met -1
- Als pijltjestoets naar rechts wordt ingedrukt verandert xv met 1

Zolang je deze toetsen indrukt verandert XV. Zodra je de toets indrukt wordt XV steeds kleiner. Namelijk steeds $x \cdot 0,85$. Kijk maar eens wat er gebeurt met de bal en je de pijltjestoetsen indrukt en daarna niet meer. Je ziet ook dat het balletje nog

even beweegt nadat je de toets niet meer indrukt. Uiteindelijk remt hij af.

3. De bal kan springen (verticaal)

Je begint met het programmeren van de zwaarte kracht. Daarbij verandert Y steeds met -3. Kijk maar wat er met je bal gebeurt.

Je wilt nu dat de bal stopt bij het grijze platform. Je heft de zwaarte kracht op door y met 3 te veranderen. (-3+3=0). Kijk maar wat er nu gebeurt bij start van het spel.

Nu moet de bal nog gaan springen als je de pijltjestoets omhoog indrukt. De bal gaat alleen omhoog als de bal op een platform staat. (Daarom in als raak ik kleur). Kijk maar wat er nu gebeurt als je de pijltjestoets omhoog indrukt. En ja nu wil je toch dat de bal ook weer naar beneden komt.

Je doet hetzelfde als bij vernaderen van X: Je maakt Yv steeds kleiner.

Het sript ziet er uiteindelijk zo uit als je hier links ziet. Je kunt nu nog kijken of je de bal juist sneller, hoger wilt laten verplaatsen. Daarvoor wijzig je de getallen. Kijk maar eens wat er gebeurt als je de getallen wijzigt.

Voor het spel moet je nu nog programmeren dat je terug naar begin van level moet, als je oranje raakt.

En dat je naar volgend level gaat als je de groene cirkel raakt. De script staan hieronder. Vervolgen kun je nog van alles erebij doen om de levels uitdagender te maken. Het tweede level is zo al niet mogelijk. Daarvoor zou je een grijs platformpje (sprite) kunnen maken die heen en weer gaat. en waarop je mee kunt liften

Bovenstaand script zet je bij de achtergrond

Script links is voor de bal