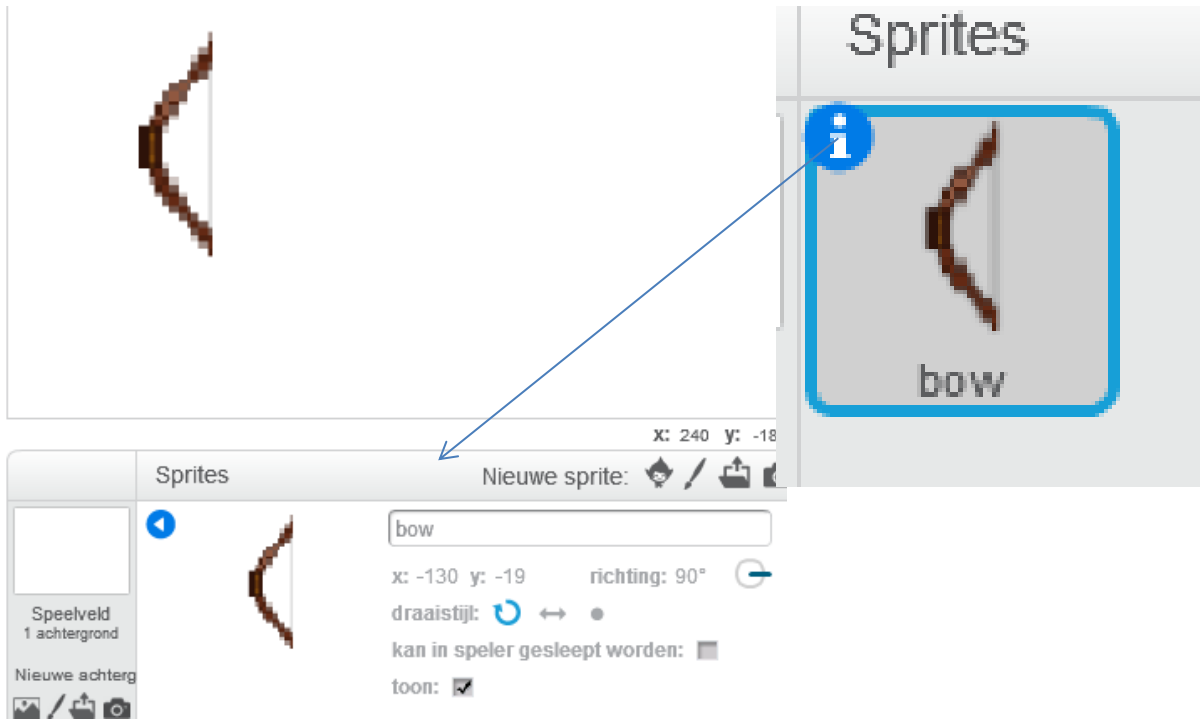




SCHIETEN EN RICHTEN

Je wilt gaan schieten in een bepaalde richting. Kies eerst een afbeelding waar je mee wilt gaan schieten. En maak de draaistijl helemaal rond.



1. Richten

Je kunt op verschillende manieren richten:

Met pijtjestoets of naar muisaanwijzer. Je maakt dus één van onderstaande scripts.

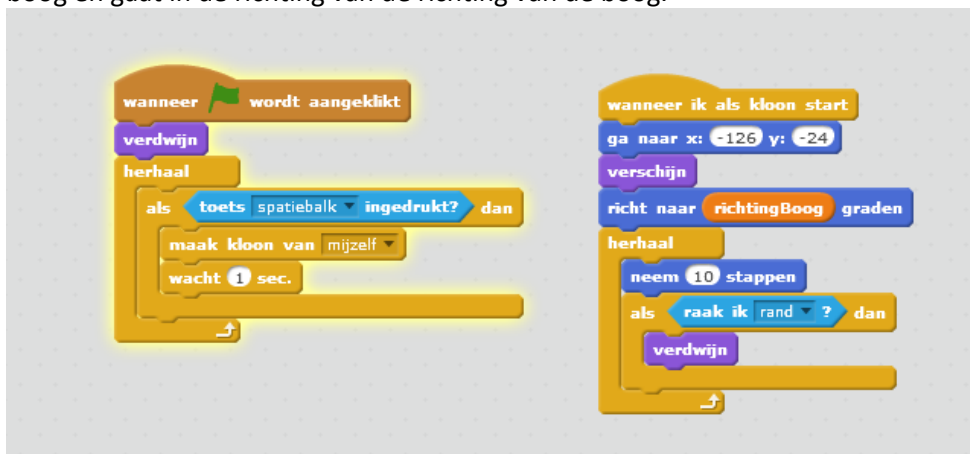


2. Schieten

Op het moment dat je op de spatiebalk drukt wil je dat er een pijl wordt afgeschoten. Ook hier wil je dat de pijl in de goede richting staat. En in de richting van de boog. Daarvoor maak je een variabele Richting boog aan. Deze is steeds hetzelfde als de richting van de boog. Je voegt dat toe aan script dat je al hebt gemaakt.



Op het moment dat je de spatiebalk indrukt, wordt een kloon gemaakt van de kogel. Deze komt bij de boog en gaat in de richting van de richting van de boog.



Raakt de pijl de rand dan verdwijnt hij. Dit kan ook als hij iets anders raakt (kleur of sprite).

Voor puntentelling zie blad puntentelling