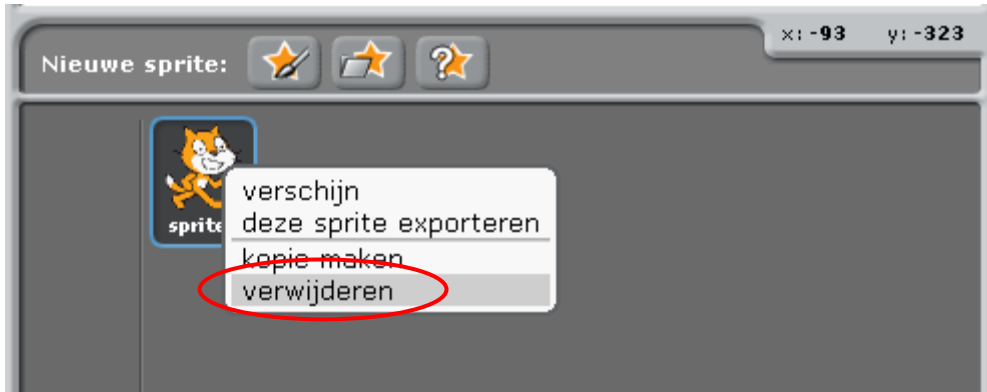



Les 4 – Snake

Een hele kleine Sprite

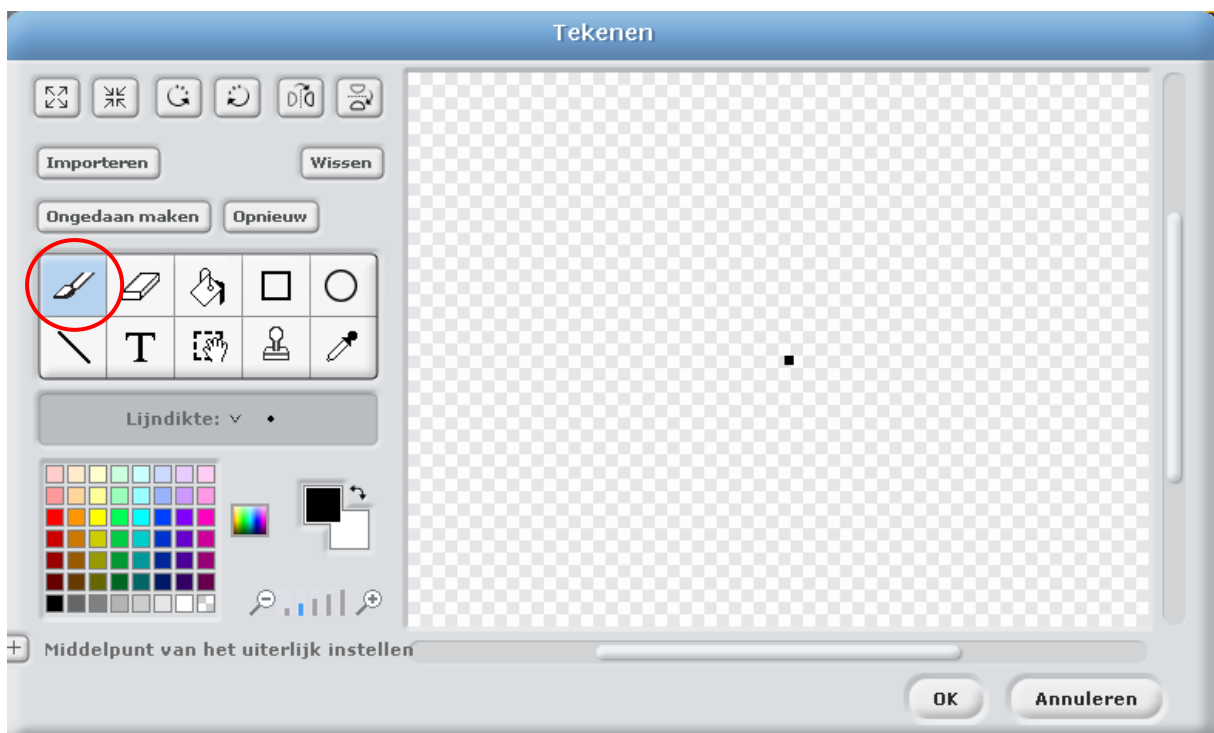
1) Zie **Afbeelding 1**. Klik met je rechtermuisknop op **sprite1**. Kies vervolgens **verwijderen**.



Afbeelding 1

2) Maak een nieuwe sprite met de knop 

3) Teken vervolgens precies één punt en klik op **OK**. Zie **Afbeelding 2**.



Afbeelding 2

De hele kleine Sprite wordt een slang

4) Maak **Afbeelding 3** na. Je moet zelf even zoeken naar de blokken.



Afbeelding 3

5) Klik op de groene vlag om te zien wat er gebeurt. Doe dit een paar keer.

6) Maak **Afbeelding 4** na. Het blok "Wanneer ik signaal..." is hier nieuw.



Afbeelding 4

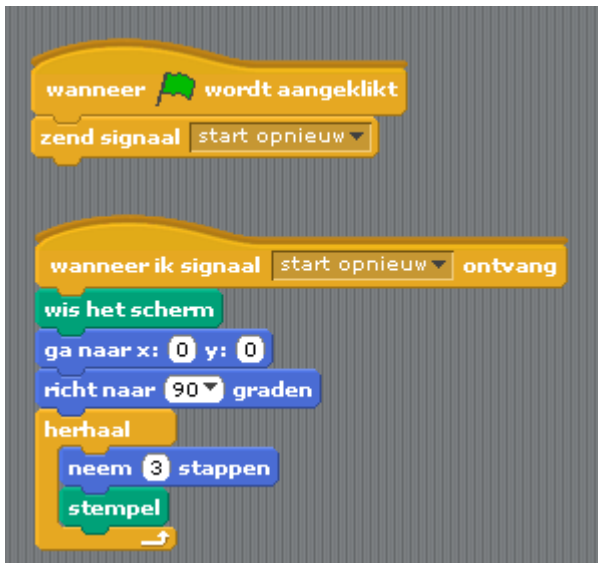
7) Klik nu op **nieuw...** Zie de rode cirkel in **Afbeelding 4**.

8) Typ nu "start opnieuw". Zie **Afbeelding 5**.



Afbeelding 5

9) Maak **Afbeelding 6** na. Je moet zelf even zoeken naar de blokken.



Afbeelding 6

10) Klik op de groene vlag om te zien wat er gebeurt. Doe dit een paar keer.

Je vraagt je misschien af waarom we dit zo 'moeilijk' doen. In stap 10 gebeurt namelijk precies hetzelfde als in stap 5. In de volgende stappen zie je waarom zo'n **signaal** hier heel handig is!

11) Maak **Afbeelding 7** na. Je moet zelf even zoeken naar de blokken.

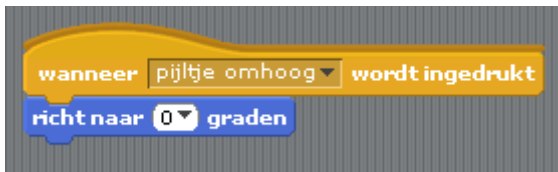


Afbeelding 7

12) Klik op de groene vlag. Zie je wat er gebeurt?

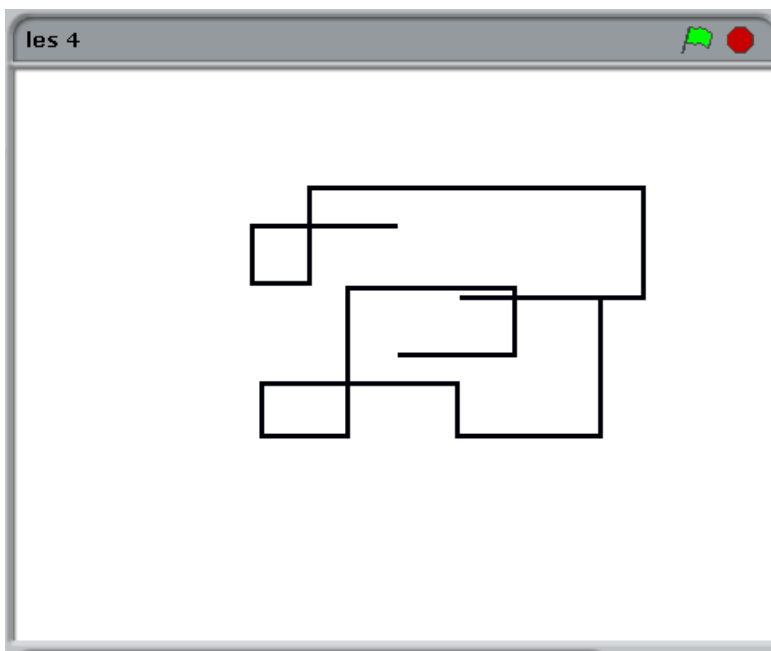
De slang besturen

13) Zie **Afbeelding 8**. Deze twee blokken moet je gebruiken om de besturing van de slang te maken. De slang kan naar links, rechts, boven en beneden bewegen. In totaal moet je dus **8** blokken gebruiken! Maak nu de besturing zelf verder zonder voorbeeld.



Afbeelding 8

14) Klik op de groene vlag en controleer of je naar links, rechts, boven en beneden kunt bewegen. Je zou zoiets als in **Afbeelding 9** moeten kunnen maken.



Afbeelding 9

Pas op voor je eigen slangenlichaam!

15) Voeg nu de blokken uit **Afbeelding 10** op de juiste plek toe.



Afbeelding 10

16) Klik op de groene vlag. Test het spelletje. Elke keer als je tegen je eigen slangenlichaam of tegen de muur aankomt moet het spel opnieuw starten met een leeg scherm.

Hoe lang houd jij het vol?

Het doel van het spelletje is om straks zo lang mogelijk de slang in leven te houden. Hoe langer de slang leeft, hoe hoger de score wordt.

17) Maak een *variabele* met de naam **score**. Met een *variabele* kan je in een programma een getal onthouden.



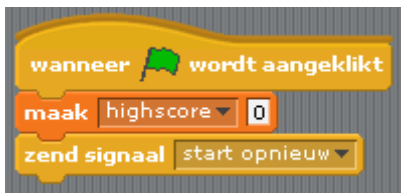
18) Als het spel opnieuw begint moet de score nul zijn. Voeg daarvoor dit blok op de goede plek toe.



19) Iedere keer als de slang 3 stappen neemt geven we de speler een punt. Voeg daarvoor dit blok op de goede plek toe.

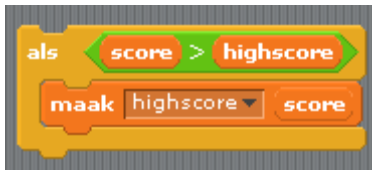


20) Test het spelletje. Zie je dat de score werkt? Maak dan ook een *variabele* met de naam **highscore**. De highscore zetten we alleen aan het begin van het spel op nul. Kijk maar naar **afbeelding 11**.



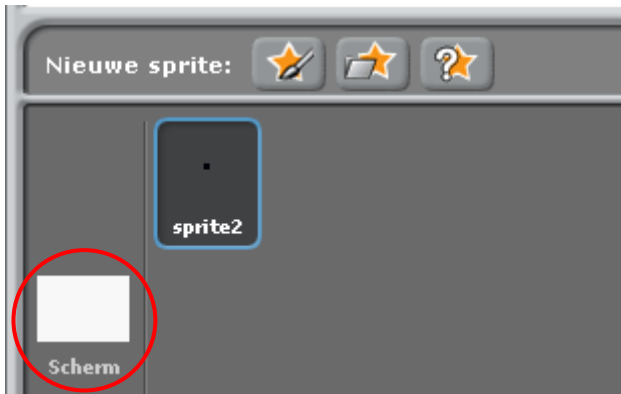
Afbeelding 11

21) De **highscore** moet veranderen als **score** groter is dan de **highscore**. Zet de volgende blokken op de goede plek en test het spelletje.



Levels maken

22) We gaan nu meer levels maken. Klik daarvoor op **Scher**. Zie de rode cirkel in **afbeelding 12**.



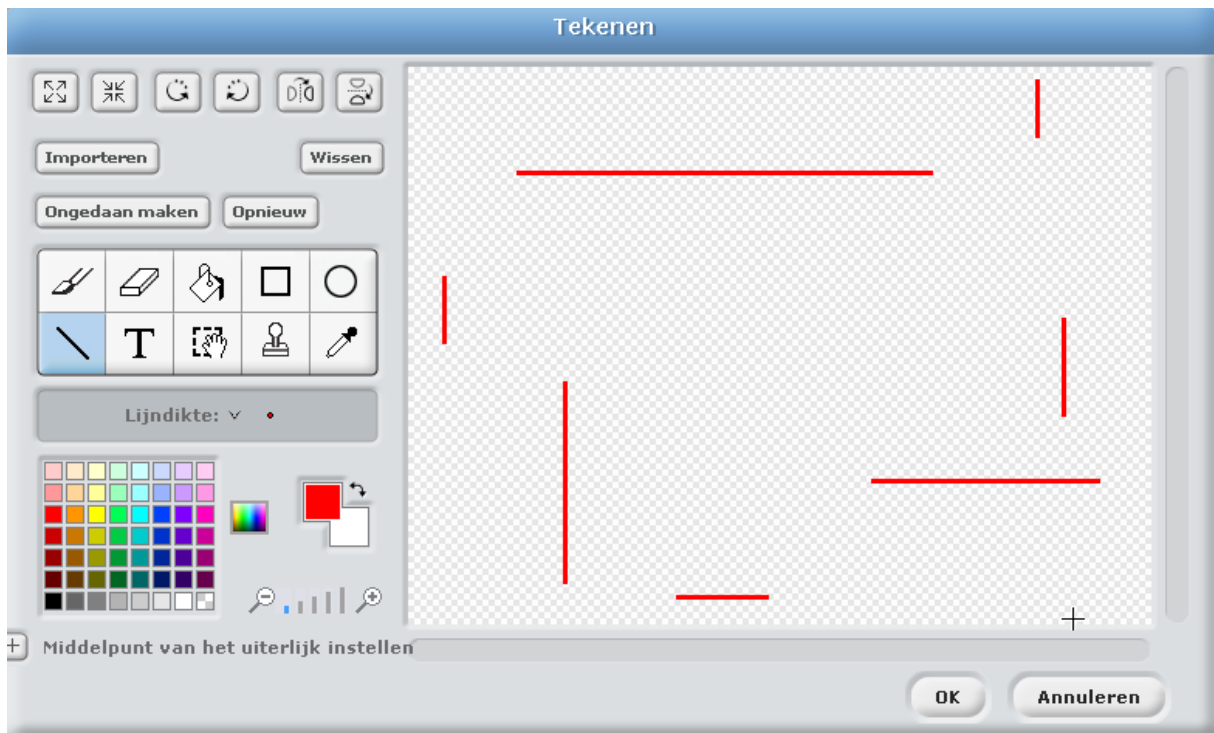
Afbeelding 12

23) Klik op **Achtergronden** en daarna op **Tekenen**. Zie **Afbeelding 13**.



Afbeelding 13

24) Teken nu een paar rode lijnen. Dit worden de muren die je moet ontwijken. Zie **Afbeelding 14**. Klik daarna op **OK**.



Afbeelding 14

25) Klik op **Scripts**



26) Als het spel opnieuw start moet de eerste achtergrond worden getoond. Dit doen we met de blokken in **Afbeelding 15**.



Afbeelding 15

27) We maken een nieuw *signaal* **volgend level**. Als dit signaal wordt gegeven wisselt het spel naar de volgende achtergrond. Gebruik de blokken van **Afbeelding 16**.

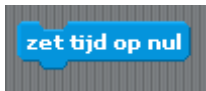


Afbeelding 16

28) Klik op de *sprite* om weer met de scripts van de slang verder te gaan.



29) We moeten er nu voor zorgen dat het signaal voor het volgende level wordt gegeven. We doen dit na 20 seconden. Als het spel opnieuw begint moet de tijd op nul worden gezet. Gebruik hiervoor het volgende blok.



30) Na 20 seconden wisselen we naar het volgende level. Het scherm moet dan leeg worden gemaakt en de slang begint weer in het midden. Ook zetten we de tijd dan weer op nul. Zet de blokken van **Afbeelding 17** op de goede plek in het spel.



Afbeelding 17

31) Test het spel. Na 20 seconden kom je in het volgende level. Je kan nu nog de rode muren raken zonder dat het spel opnieuw begint. Verander dat door het volgende blok op de goede plek in het spel te zetten. Let op: je moet het op plaats van een ander blok zetten!



Verbeter de besturing

32) Je spel is nu klaar maar de besturing kan nog beter. Als de slang naar rechts gaat kan je op het pijltje naar links klikken. Je bent dan direct af. Met de blokken van **Afbeelding 18** gebeurt dit niet meer. Verander ook de andere blokken van de besturing op deze manier.



Afbeelding 18

33) Er zijn nu twee verschillende levels. Kan jij je spel nog uitbreiden met extra levels? Misschien moet het nog langer duren voor je naar een volgend level gaat? Verander het maar! Succes!