



Een "platform" game maken

1

Maak je superheldprogramma

Maak een sprite voor je superheld en maak dit programma na.

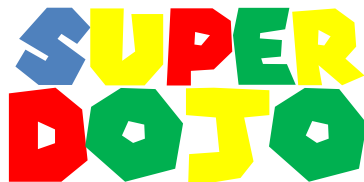
The image shows a Scratch script for a character named 'SuperHeld'. The script is organized into several sections, each with a specific function. Annotations with arrows point to various parts of the script, explaining their purpose in the context of a platform game.

Script Details:

- When clicked:**
 - Disappear
 - Wait 3 seconds
 - Create level = 1
 - Create spring = 0
 - Hide variable spring
 - Send signal: next level
 - Send signal: reset
 - Appear
 - Repeat until level > 3:
 - If touch red: Send signal: reset
 - If not touch red and spring = 0: Change y by -5
 - If right arrow pressed: Take 5 steps
 - If left arrow pressed: Take -5 steps
 - If x-position of SuperHeld > 240:
 - Create x = -220
 - Increase level by 1
 - Send signal: next level
 - Disappear
 - Send signal: clear
- When signal received (reset):**
 - Create x = -220
 - Create y = -50
- When spacebar pressed:**
 - Create spring = 1
 - Repeat 10 times: Change y by 10
 - Create spring = 0

Annotations:

- Left side:**
 - Vergeet niet eerst de variabelen aan te maken (points to 'Create level' and 'Create spring')
 - Speel spel tot 3 levels (points to 'Repeat until level > 3')
 - Rood aanraken is af (points to 'If touch red')
 - Val als je niet op grond sta (points to 'If not touch red and spring = 0')
 - Loop naar rechts (points to 'If right arrow pressed')
 - Loop naar links (points to 'If left arrow pressed')
 - Als je rechts op het scherm bent, ga naar volgend level (points to 'If x-position of SuperHeld > 240')
 - Alle levels gehaald! Laat einde zien (points to 'Send signal: clear')
- Right side:**
 - Als je af gaat, plaats Superheld weer op begin plek (points to 'When signal received (reset)')
 - Springen als spatiebalk word ingedrukt (points to 'When spacebar pressed')

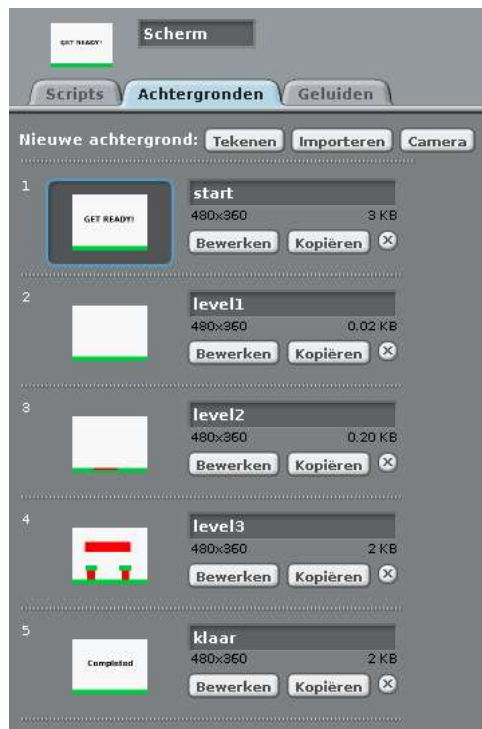
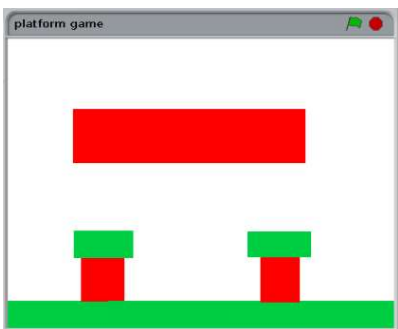
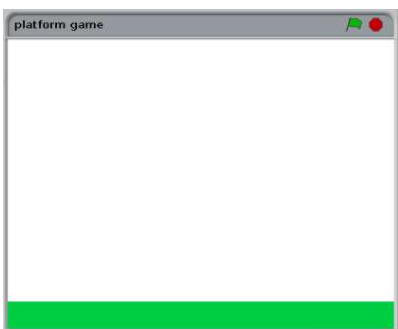
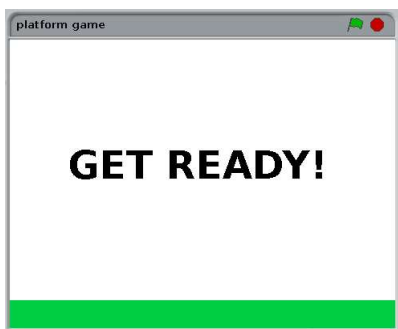


2

Maak je levels

Maak dit programma op je Achtergrond (Scherm) plaatje.

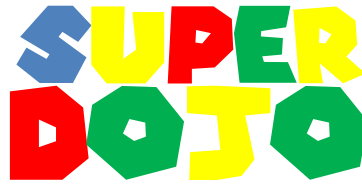
En maak de levels op de verschillende achtergronden



3

SPELEN MAAR!

Probeer je spelletje uit



4

Maak bewegende obstakels

Maak een nieuwe sprite aan. Teken hierin een rode balk en maak het volgende programma op de sprite



Laat pas zien op level 4

Snelheid van de balk

Beweeg balk alleen in level 4

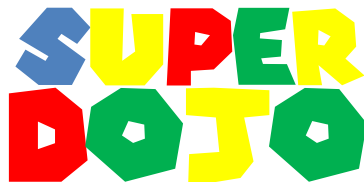
Als balk boven is, beweeg naar beneden

Als balk onder is, beweeg naar boven

Verdwij bij einde level 4

```

L4-balk
x: -10 y: 41 richting: 0
Scripts
    wanneer wordt aangeklikt
        verdwij
        wacht tot level = 4
        verschijn
        maak balk 4
        ga naar x: -10 y: -35
        herhaal tot level = 5
            verander y met balk
            als y-positie van L4-balk > 58
                maak balk -4
            als y-positie van L4-balk < -50
                maak balk 4
        verdwij
    
```

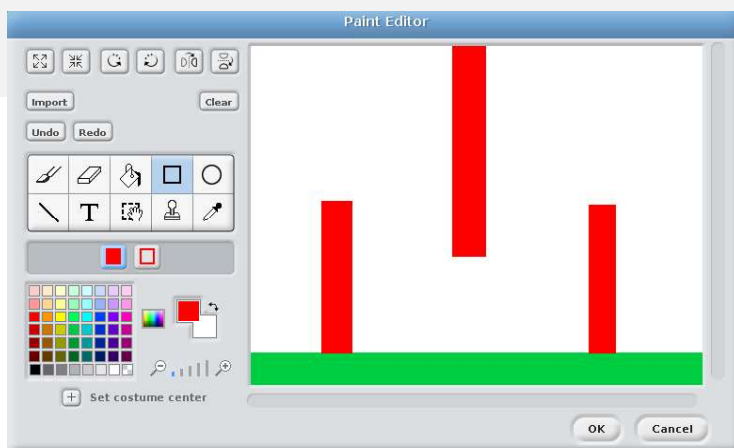


5

Maak nu je eigen levels

Maak een extra level, gebruik rode obstakels in het achtergrond plaatje om het moeilijk te maken voor je superheld.

Voorbeeld:



6

Tijd Klok

- Zet de tijd bij het begin van level 1 op nul
- En laat de tijd zien bij het einde van het spel

7

Maak level met bewegende obstakels

- Maak nog een nieuw level aan bij de achtergronden
- Maak 1 of meer sprites (in het rood) die rond bewegen
- De sprites mogen alleen maar verschijnen bij dit level!

8

Maak level met een "transporter"

- Maak een level, waarbij je 2 kleuren vlakken hebt.
- Als je op blauw komt, verplaats dan de super held naar het gele vlak

