

HET DINO EI SPEL

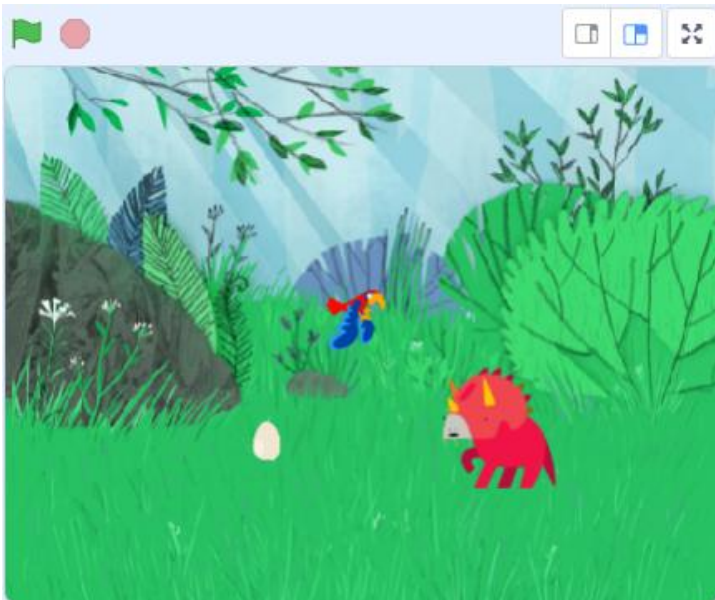
Jouw eerste programmeerscripts

1

Papegaai Paco is dol op Dino eieren. Het Dino ei verschijnt elke keer ergens in het speelveld. Paco wil het ei pakken. Jij bestuurt Paco met de muis. Maar pas op voor Dino Dosh. Als hij Paco pakt, is het spel afgelopen.



Speel het Dino ei spel: <http://bit.ly/scratchdinoeispiel>



Je leert programmeren:

- **BESTURING**
achter de muisaanwijzer aan
- **BEWEGING:**
sprite achtervolgen
- **BEWEGING:**
Verschijnen en verdwijnen ergens op het speelveld
- **ALS-DAN CONSTRUCTIE**
ALS de dino de papegaai pakt
DAN is het spel afgelopen

Belangrijke weetjes

Je maakt je programmeerscripts door blokken naar het programmeerveld te slepen en onder / in elkaar te zetten.

Het computerprogramma voert de scripts

- blokje voor blokje
- van boven naar beneden uit

Het computerprogramma kan meerdere scripts tegelijkertijd uitvoeren. De scripts die uitgevoerd worden, krijgen dan een geel randje



HET DINO EI SPEL

Stap 1: Voeg sprites en achtergrond toe

2

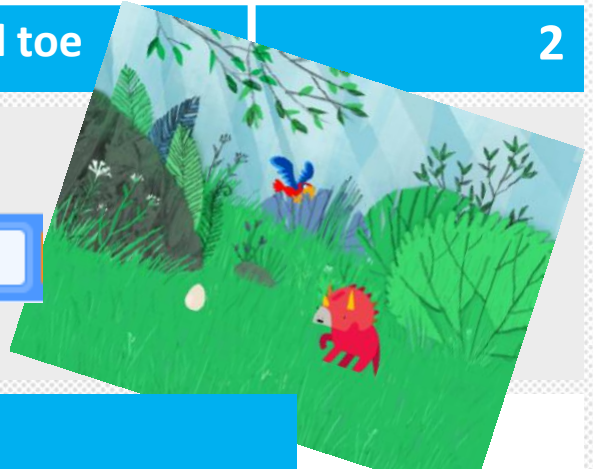
Open een nieuw project :



Maak

Geef het spel een naam:

Het dino ei



Voeg alle sprites en achtergrond toe:

1. Voeg alle sprites toe, klik op



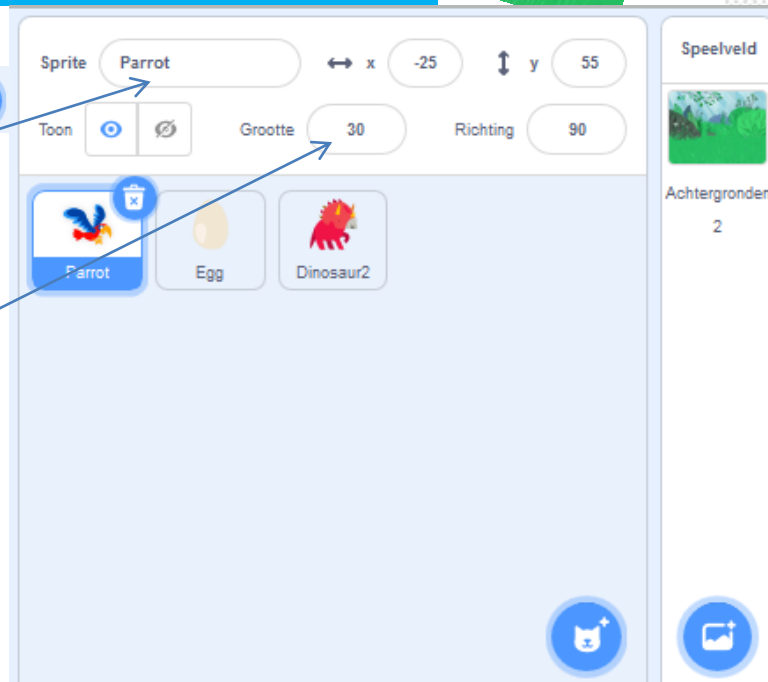
2. Geef je sprites een leuke naam

3. Is je sprite te groot? Pas de grootte aan door het getal 100 kleiner te maken

4. Kies een achtergrond, klik op:



Deze achtergrond heet Forest, je kan ook een andere achtergrond kiezen.

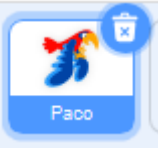
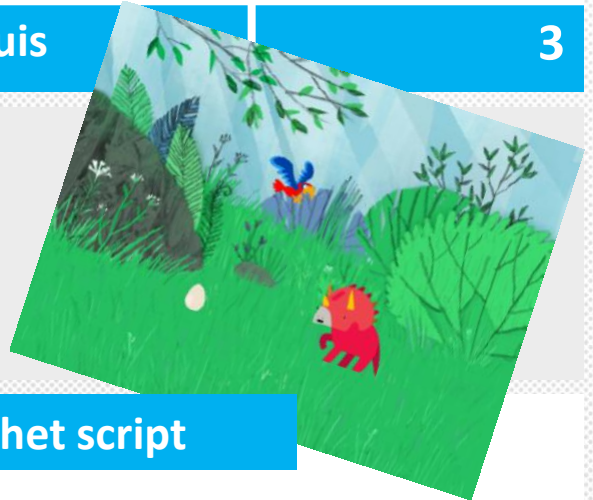


HET DINO EI SPEL

Stap 2: Bestuur de sprite met de muis

3

We besturen Paco met de muis. Om dit te programmeren gebruiken we 3 programmeerblokken



Selecteer de sprite en maak het script



Als het spel start, gaat de sprite de hele tijd naar de muisaanwijzer.

Paco moet de hele tijd achter de muisaanwijzer aan. Dit script moet je binnen het herhaalblok plaatsen

Maakt het script voor vliegbeweging:

Code

Uiterlijken

Geluiden

Paco heeft 2 uiterlijken. Dat zie je op tabblad 'Uiterlijken'. Door deze 2 uiterlijken de hele tijd af te laten wisselen, lijkt het net alsof Paco echt vliegt.



Als het spel start, wisselt de sprite de hele tijd van uiterlijk (volgend uiterlijk) en wacht 0.2 seconde.

HET DINO EI SPEL

Stap 3: Het ei verschijnt en verdwijnt

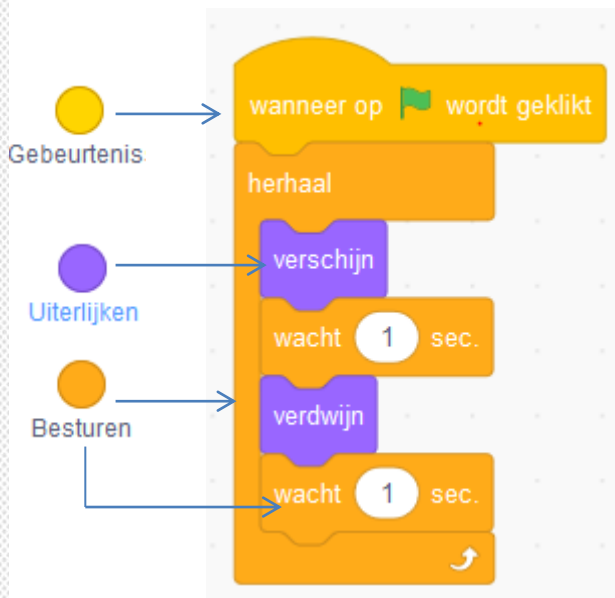
4

Elke keer verschijnt het Dino ei even in het speelveld. Daarna verdwijnt het ei even en verschijnt dan weer op een andere plek. Paco moet het ei pakken.



Selecteer het ei en maak het script

Je kunt sprite laten verschijnen  en verdwijnen  op het speelveld



Als het spel start,
moet het ei
De hele tijd
verschijnen
1 seconde wachten
verdwijnen
1 seconde wachten

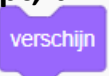
Het ei verschijnt nu elke keer op dezelfde plek in het speelveld.

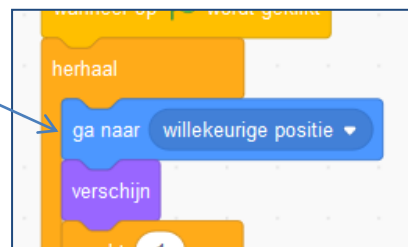
Het ei moet elke keer op een onvoorspelbare plek verschijnen.

We gebruiken een nieuw programmeerblok:



ga naar willekeurige positie ▼

Sleep het blok naar het programmeerveld en plaats het blok in het script, binnen het herhaalblok, voor het blok 

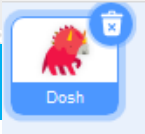
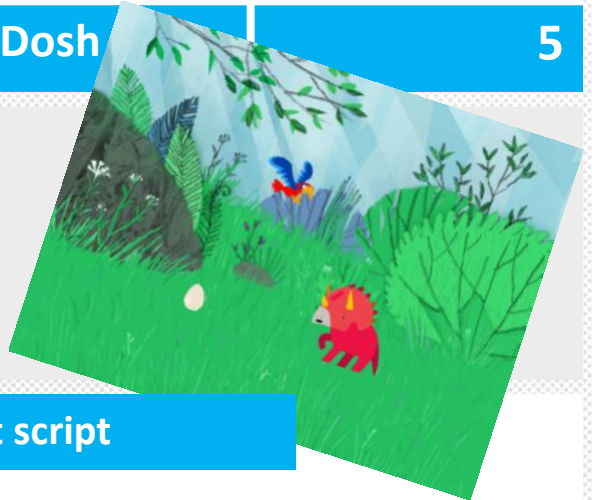


HET DINO EI SPEL

Stap 4: De achtervolging door dino Dosh

5

Dino Dosh laat niet zomaar zijn eieren afpakken door Paco. Hij achtervolgt Paco

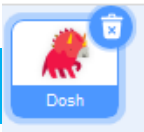


Selecteer de dino en maak het script



Als het spel start, richt de dino de hele tijd naar de sprite Paco (die achtervolgd moet worden) en neemt 5 stappen.

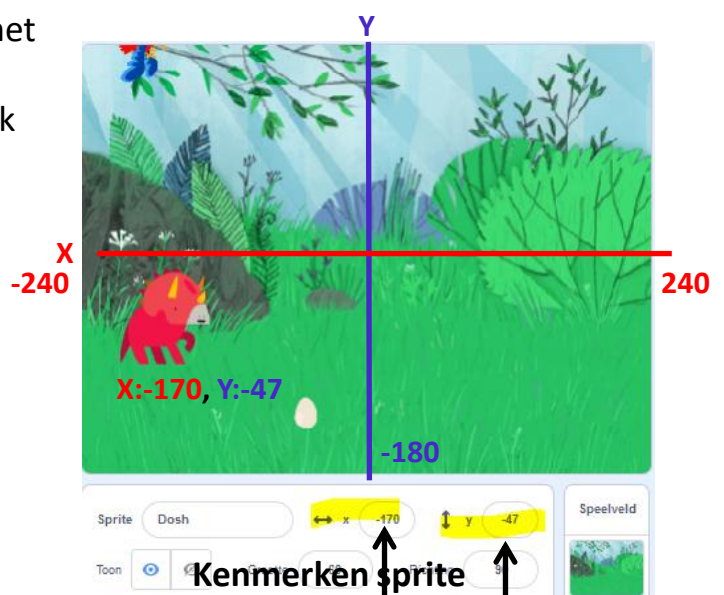
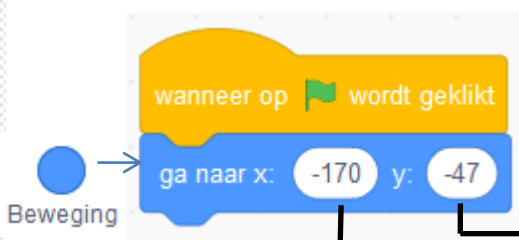
Hoe groter het getal, hoe sneller de sprite achter de andere sprite aangaat



Programmeer de startpositie, maak het script

Sleep de Dosh naar de startpositie in het speelveld. Kijk naar de X en de Y bij de kenmerken van de sprite. Dit is de plek van sprite op het speelveld.

Als het spel start gaat de sprite naar Plek X:-170 Y:-47 op het speelveld.



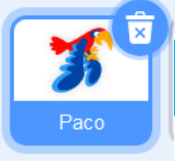
HET DINO EI SPEL

Stap 5: Maak ALS – DAN constructie

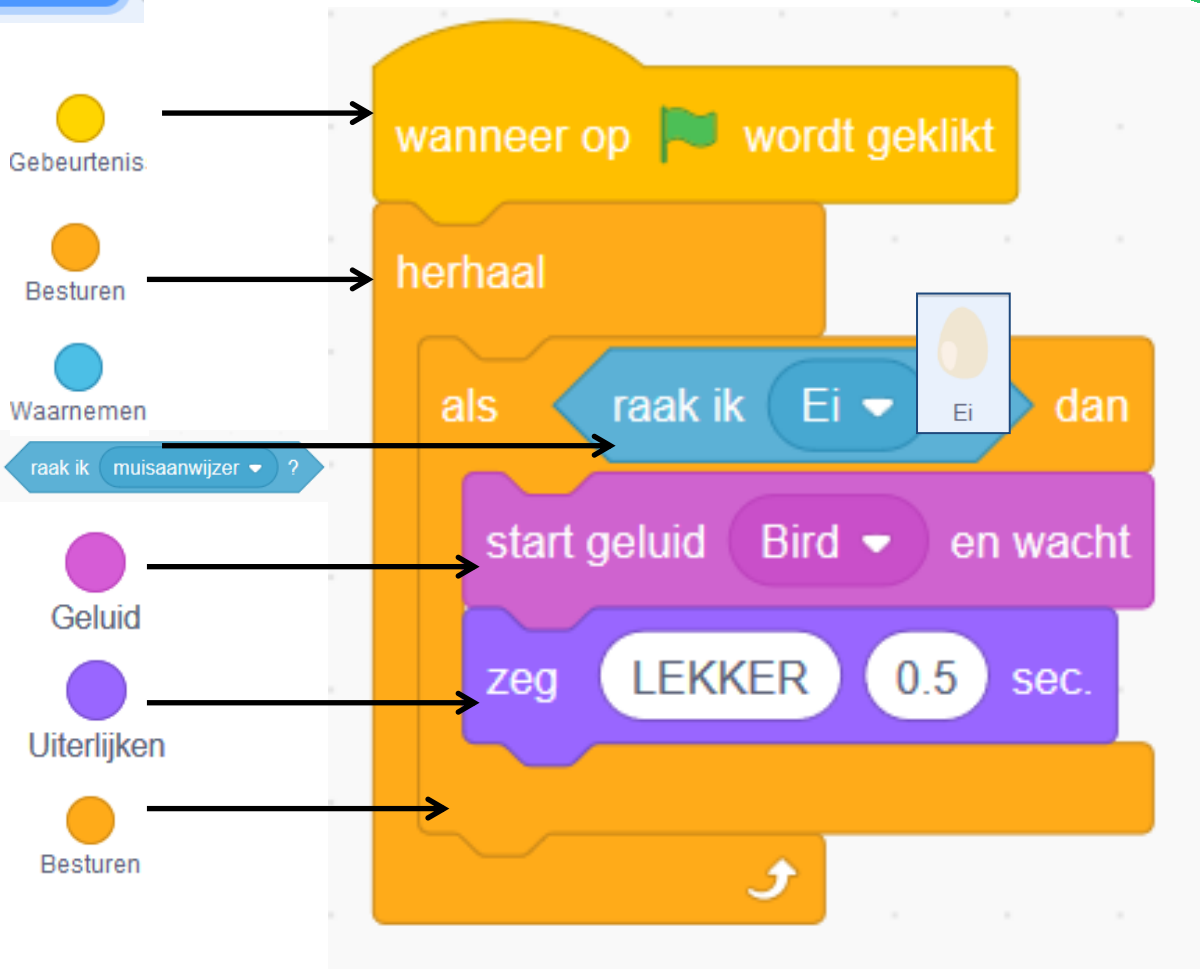
6

Wat moet er gebeuren als Paco het Dino ei heeft gepakt / aanraakt?

ALS Paco het Ei aanraakt, DAN maakt hij een vogelgeluid



Maak de ALS – DAN constructie, maak het script



Wanneer er op de groene vlag wordt geklikt
Herhaal de hele tijd het script:
ALS ik het ei raak DAN
Start geluid 'Bird'
Zeg LEKKER Voor 0.5 seconde

HET DINO EI SPEL

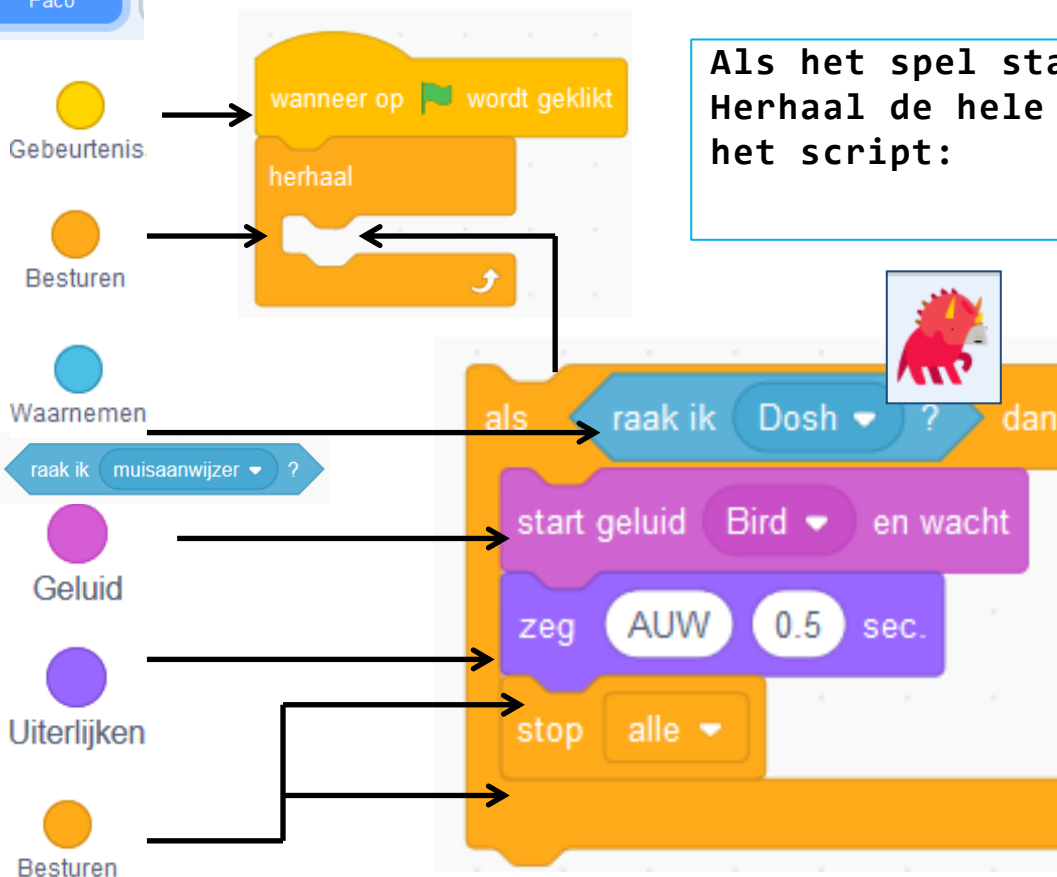
Stap 6: Maak ALS – DAN constructie

7

Wat moet er gebeuren als Paco door de dino Dosh wordt gepakt/aangeraakt?
ALS Paco de dino Dosh aanraakt, DAN maakt hij een vogelgeluid, zegt auw en het spel stopt.



Maak de ALS – DAN constructie, maak het script



Als het spel start
Herhaal de hele tijd
het script:

ALS ik DOSH raak DAN
Start geluid 'Bird'
Zeg AUW Voor 0.5 seconde
Stop alle scripts