

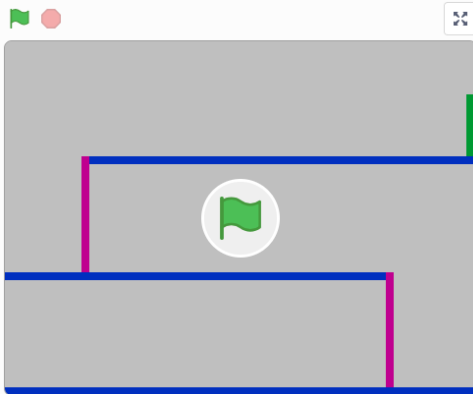
Dodgeball

Voorkennis:

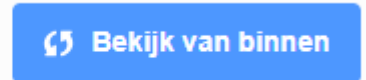
Level 3 heks en bootrace afgerond

Leerdoelen:

Zwaartekracht, loop animatie, coole obstakels

Ga naar: <https://scratch.mit.edu/projects/40065008/>

1. Login op scratch
2. Kies voor Remix

**Stap 2 spel opbouwen**

Met deze opdracht ga je voor het de tweede keer een spel helemaal zelf opbouwen en nu staat alleen nog maar het speelveld voor je klaar. Dit is wat ze een platform spel noemen, zo als bijvoorbeeld donkey-kong, waarin je de bewegende ballen moet ontwijken en het level moet halen.

- Voeg je personage (sprite) toe (kies er één met meerdere uiterlijken) & zorg dat deze te besturen is (links en rechts) en de roze ladders kan beklimmen.
- Zorg er nu voor dat als je de groene deur bereikt, dat je dan het level hebt behaald en weer opnieuw kan beginnen
- Voeg nu zwaartekracht (variabele) en de mogelijkheid om te springen toe. Maar de zwaartekracht mag alleen werken als je in de lucht hangt! Dus niet op de blauwe vloer of roze ladder. En je mag niet door een vloer heen kunnen springen...



Baseball



Basketball



Beachball

- Tijd om de trefballen toe te voegen aan het spel. Deze rollen van boven naar beneden.
- Voeg nu code toe dat als de ballen je personage raken, dat je dan af bent en weer helemaal opnieuw moet beginnen.

- De ballen die je personage moet ontwijken, zien er allemaal hetzelfde uit en verschijnen altijd elke 3 seconden. Kun je ze verbeteren zodat ze willekeurige tijden hebben, en willekeurige grootte?
- Maak het nog uitdagender door lasers toe te voegen die aan en uit gaan met een bepaalde volgorde.
- Kun je de speler 3 levens geven, in plaats van ze elke keer weer terug te sturen naar het begin? Het spel zou zo kunnen werken: Je speler begint met 3 levens; Als de speler wordt geraakt, verliest die één leven en gaat dan terug naar het begin; Als er geen levens meer over zijn, eindigt het spel

TIP: Extra uitleg en hulp is online te vinden. <https://projects.raspberrypi.org/nl-NL/projects/dodgeball>