



Boogschieten

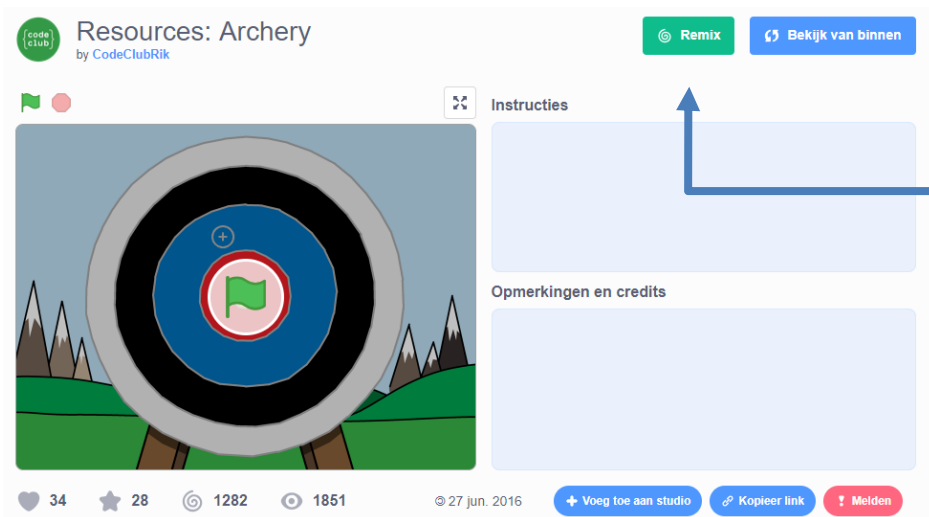
Voorkennis:

Sushi

Leerdoelen:

Diepte illussie, Zend signaal

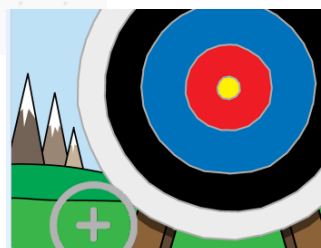
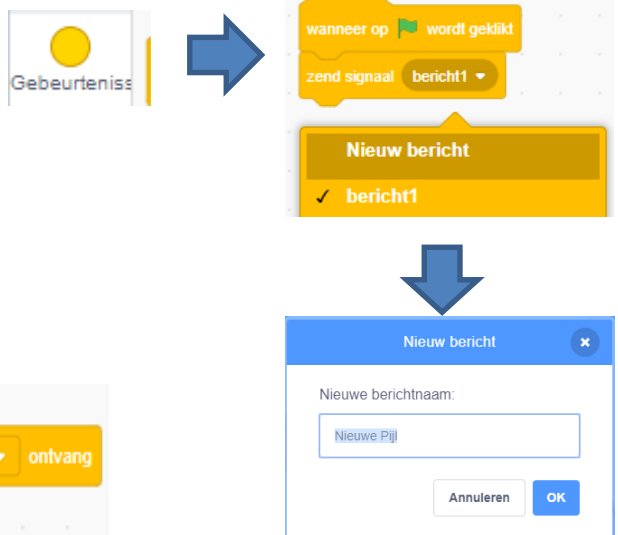
Ga naar: <https://scratch.mit.edu/projects/114984085/>



1. Login op scratch
2. Kies voor Remix

Stap 2 Klaarzetten van de pijlen

- a) Nu is gaan we aangeven dat wanneer het spel gestart word, dat we een nieuwe pijl willen hebben, door een signaal te maken voor de rest van het programma.
- b) Als dit signaal is ontvangen, stellen we de positie en grootte van de pijl vast. We maken de pijl opzettelijk groter dan de oorspronkelijke tekening zodat deze duidelijker zichtbaar is in het spel.



Test nu de code. Als het goed is zie je een grote cirkel met kruis links onder op de tekening.

Stap 3: bewegen van de pijl

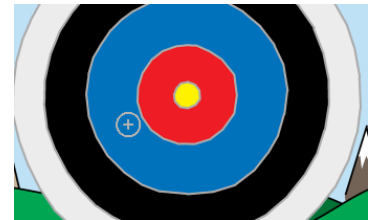
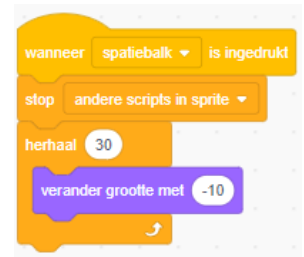
Dan is het nu belangrijk om de pijl voor altijd willekeuring over het doel te laten glijden zodat we punten kunnen gaan scoren. Want linksonder kunnen we geen punten behalen. De 0,5 seconden geeft de snelheid aan van de beweging, hoe korter hoe sneller de pijl over het blazoen zal bewegen.



Als je nu je game opnieuw test zie je dat de pijl willekeurig over het scherm beweegt! Goed bezig!!

Stap 4 Schieten van de pijlen

- We willen graag dat de pijl naar het blazoen geschoten wordt als we op de spatiebalk drukken. Hier voor maken we een nieuw stukje code en zorgen we ervoor dat het andere programmeerblokje (script) gestopt wordt zodat de X en Y coördinaten opgehaald kunnen worden. En we maken de pijl steeds kleiner om net te doen alsof hij naar het doelwit gaat.
- En dat dan nu gelijk kijken of het werkt en of je het een beetje lukt...
- Nu moeten we bepalen hoeveel punten de speler heeft gescoord. Dit doen we aan de hand van de kleur waar de pijl het bord geraakt heeft. Geel levert je 200 punten op en natuurlijk een gejuich-geluid uit je speaker van de computer. Rood levert je 150 punten op en geen geluid. Blauw is 100 punten, zwart is 50 en wit 1 punt voor de moeite. De code voor geel staat hieronder, de rest mag je zelf afmaken en vergeet niet opnieuw het signaal voor een nieuwe pijl te activeren.



Succes Robin Hood...je kan het!

