

5.16 Laat Ripley springen

De klassieker onder de klassiekers: het spel 'Pong', maar dan net iets anders. Klik op de volgende [link](#) en test het spel uit. Maak vervolgens je eigen versie van het spel.

- **Je leert:**
- Een eigen achtergrond tekenen
- Ervoor te zorgen dat je sprite de muisaanwijzer volgt

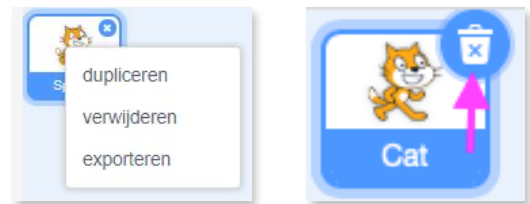
Bekijk het voorbeeld en denk na over de volgende vragen:

- Wat moet ik doen?
- Wat zijn de doelen?
- Wat zijn de verwachtingen?
- Wat kan ik al?
- Wat moet ik nog ontdekken?



1.1.1 Verwijder de sprite (= kat) uit het speelveld. Klik met je rechtermuistoets op de kat en klik op verwijderen.

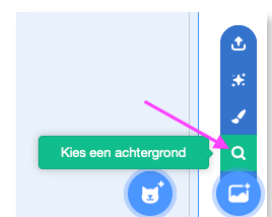
Of...klik op de kat en nadien op de vuilnisemmer.



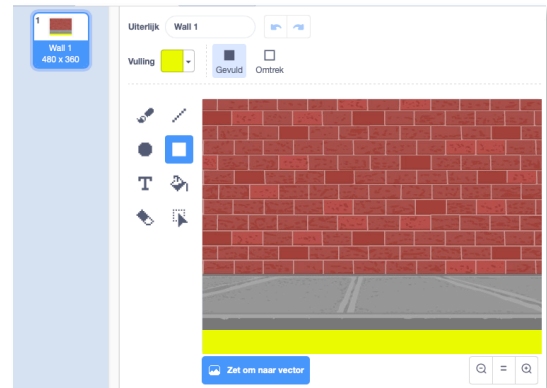
1.1.2 Zoek in de sprite bibliotheek, Ripley en de trampoline.



1.2.1 Het lege speelveld geven we zelf vorm. Ga naar het icoon "Achtergronden". Kies een achtergrond uit de bib.



1.2.2 We gaan een bodem op ons speelveld maken. We willen immers de computer duidelijk maken dat Ripley de grond niet mag raken. Door er een kleurtje aan te geven kunnen we bepalen dat het spel stopt als Ripley in contact komt met die kleur. Kies voor 'Rechthoek' (de bodem) en bovenaan links selecteer je dat je rechthoek volledig opgevuld moet zijn ('Vulling'). Welke kleur? Je lievelingskleur! Wij namen fel geel.



1.3 Selecteer de sprite 'trampoline'. Sleep de sprite 'trampoline' naar de juiste hoogte boven je grondvlak. Dit doe je door op de sprite te klikken en vervolgens te slepen. De juiste hoogte? Die bepaal je zelf! Verklein eventueel de sprite als deze wat groot uitvalt.

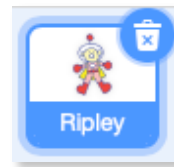


1.4 Maak nu de code zodanig dat, wanneer op de groene vlag wordt geklikt, de plaats van de trampoline (enkel links-rechts, dus coördinaat 'x') gelijk moet zijn aan de plaats van je muis. Zo kan je de trampoline met de muis besturen. Dit moet gedurende het hele spel zo zijn (herhalen).

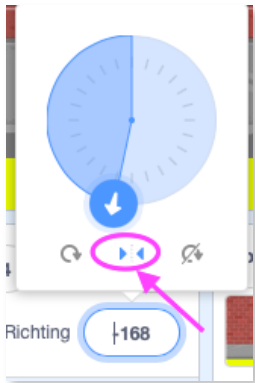


Als je op de groene vlag klikt, zou de trampoline je muis moeten volgen. Door de gebruikte blauwe blokjes zal dat enkel op de x-as gebeuren. Van links naar rechts en omgekeerd. Nooit van onder naar boven of van boven naar onder.

1.5 Selecteer je sprite Ripley



Ripley start best op een hogere plaats in het speelveld, zodat je de tijd hebt de trampoline te verplaatsen. Hij moet willekeurig stuiten (bewegen) en terugkeren wanneer hij de rand raakt.



Test je code. Draait Ripley alle kanten uit? Verander bij richting zijn houding door de twee pijltjes die naar elkaar wijzen aan te klikken.

- Kan je verwoorden wat het blok 'neem 10 stappen' in dit spel doet? Wat gebeurt er als je 10 naar 2 wijzigt? Probeer eens!
- De x-waarde bepaalt je vertrekpositie (bij ons: in het midden), de y-waarde bepaalt de vertrekhoogte. Speel hier gerust eens mee.
- Gaat je spel te snel of te traag? Dan kan je het aantal stappen verlagen of verhogen! Zo zou je er ook verschillende levels kunnen aan toevoegen: hoe hoger het level, hoe sneller de bal beweegt!

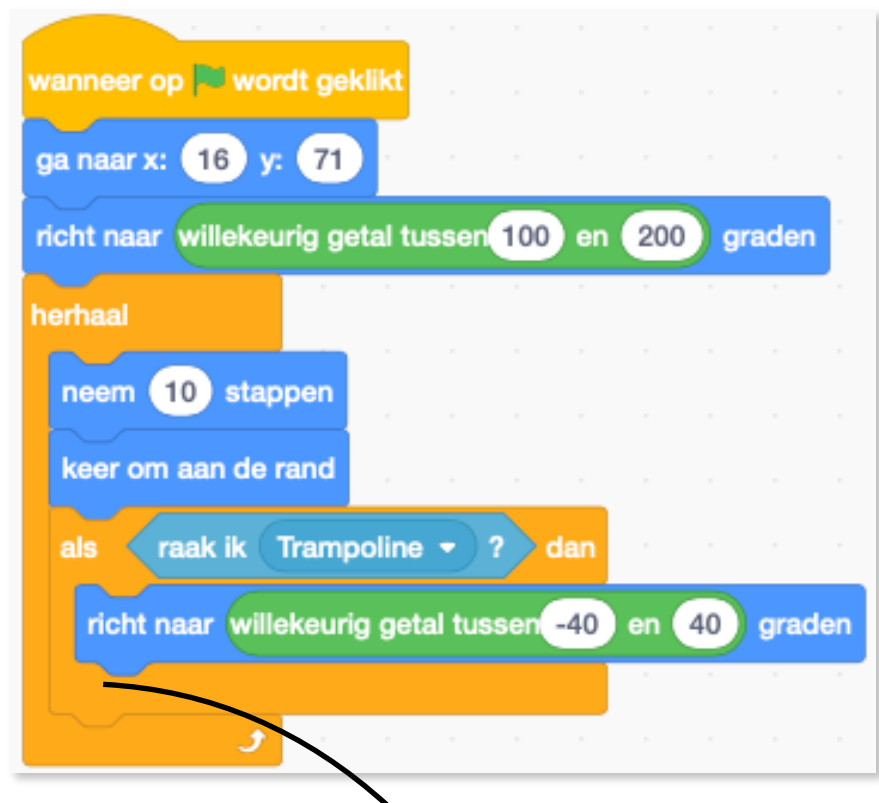
1.6 Ripley stuitert echter nog door je trampoline heen... Dat moeten we dringend oplossen. Weet jij hoe dit moet?

Voeg deze code toe aan sprite 'Ripley'.



De getallen -40 en 40 bepalen in welke richting Ripley wegspringt. Ook deze pas je aan zoals jij wilt!

Zet deze code bijvoorbeeld in de herhaal-blok die je hierboven maakte.

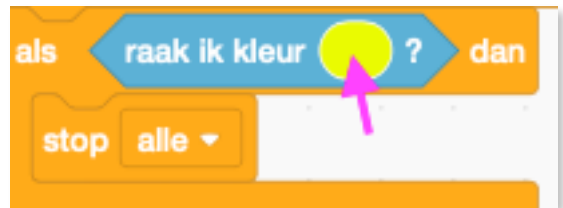


1.7 Nu moeten we nog het spel laten stoppen als de trampoline, Ripley miste en hij dus de grond raakt (of kleur geel). Je weet vast wel welke blokken je hiervoor moet gebruiken.

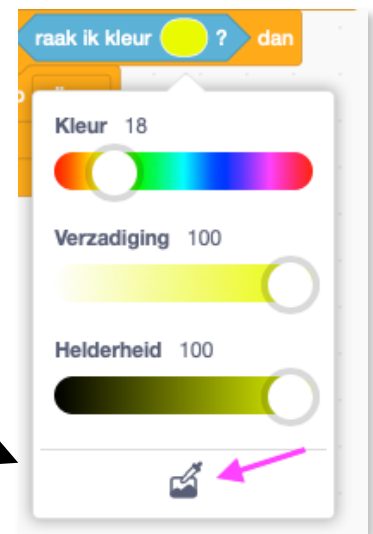
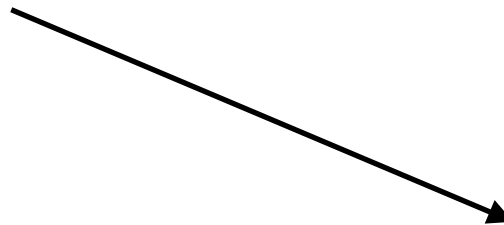


Om de gele kleur in je blokje te krijgen, voer je de volgende stappen uit:

- Klik met een linker muisklik op de kleur die er nu staat.



- Klik helemaal onderaan op de afbeelding die zich net opende. Zie roze pijltje bij de pipet met achtergrond.



- Verplaats je muis vervolgens naar de kleur die je wilt. Ga hiervoor met je muis naar de gele kleur op je speelveld. Als je op de juiste kleur staat, gaat de cirkel deze kleur aannemen. Klink nu met een linker muisklik en de kleur is aangepast in je code!



EXTRA: Nu kan je zelf proberen om je spel leuker te maken! Voeg bv. een geluidje toe telkens Ripley de trampoline raakt (of telkens als Ripley de rand raakt, of telkens als je je spel start, of telkens je spel stopt,...)