

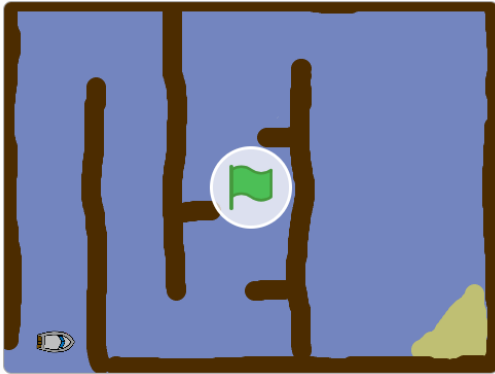
Boot race

Voorkennis:

Level 3 heks afgerond

Leerdoelen:

Oefenen op intermediaire niveau

Ga naar: <https://scratch.mit.edu/projects/228570004>**Stap 2 spel opbouwen**

Met deze opdracht ga je voor het eerst een spel helemaal zelf opbouwen.

Het doel van het spel is om zo snel mogelijk bij het gele eiland te komen, zonder dat je je kapot vaart!

- Je gaat de boot met je muis besturen. Voeg code toe zodat je boot in de linkerbenedenhoek begint, zorg ervoor dat je boot naar omhoog wijst en vervolgens de muisaanwijzer volgt als de muis zich meer dan 5 pixels van de boot af is.
- Als de boot de wanden dan moet je boot crashen. Voeg hiervoor een tweede uiterlijk toe en maak een kapotte boot. Als het spel opnieuw begint moet de boot weer heel zijn.
- Voeg code aan je boot zodat ALS de speler het onbewoonde eiland bereikt hij/zij gewonnen heeft.
- Voeg geluidseffecten toe als de boot crasht of wanneer je het eiland bereikt.
- Ga de tijd bijhouden hoelang de speler er over doet om het eiland te bereiken.
- Voeg versnellingen toe (witte pijlen) om de snelheid van de boot te verhogen als je erover een vaart.
- Voeg een bewegende hindernis (bijvoorbeeld boomstam) die voor het eiland heen en weer beweegt
- Voeg een haai toe die ook als obstakel in het veld zit
- Maak een tweede boot die met de pijltjestoetsen bestuurd kan worden (als tweede speler)
- Maak een tweede level (andere achtergrond) die nog lastiger is dan de eerste

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