

# Scratch: Bootspel, Opdracht 2

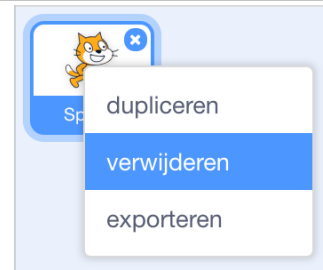
In deze opdracht ga je een spel maken met een boot.

De boot moet veilig naar de haven worden gestuurd. Het spel kan je zo ingewikkeld maken als je wilt.

## Verwijder de kat sprite

Om met een bootje te kunnen varen moet de kat sprite worden verwijderd.

Klik met de rechtermuisknop op de sprite van de kat en klik op **verwijderen**.

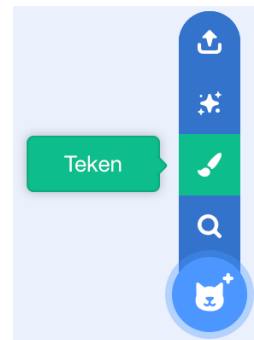


## Teken een nieuwe sprite

Klik rechtsonder op



Er komt een keuzemenu naar boven. Kies voor het kwastje om de nieuwe sprite te tekenen. Je komt op een ander scherm met de titel **'Uiterlijken'** in het tabblad.



We gaan een bootje tekenen zoals je dat van boven ziet.

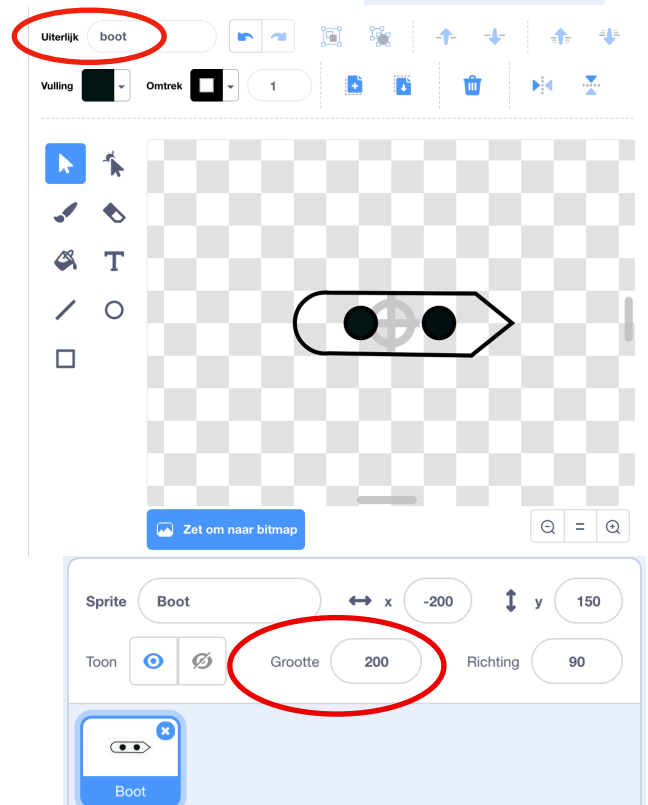
In de afbeelding hiernaast zie je het tekenscherf met de gereedschappen. Als je de iconen niet begrijpt zet dan het pijltje van de muis op het icoon en de muis verandert in een handje en laat een tekstje zien.

Met de toetsencombinatie [Ctrl]+[Z] kan je een actie ongedaan maken.

Geef de sprite ook een naam linksboven in het scherm, bijvoorbeeld: boot.

Tik op het tabblad **Code**, linksboven naast het tabblad Uiterlijken.

Zet de sprite op het speelveld op de goede plek en met de gewenste grootte.  
(Mijn sprite is wat klein, daarom 200)



## Laat de boot varen

Haal uit Gebeurtenissen het blokje 'Wanneer op vlaggetje wordt geklikt'  
Haal uit de Bewegingen de andere twee blokjes en plaats ze tot het 'klikt'

Klik op het vlaggetje.

Als het goed gaat schiet het bootje vooruit!



## Langzamer varen

Breid het programma uit door blokjes uit de kant te slepen en de juiste waarden in te vullen.

Denk er aan dat voor 1.5 (anderhalf) een **punt** wordt gebruikt in plaats van een komma!

Door de waarde 50 te veranderen vaart de boot verder of minder ver.



## De boot sturen

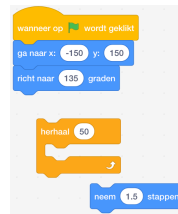
Als je van een reeks blokjes de bovenste met de muis versleept, dan komt de rest mee.

Als je van een reeks blokjes de onderste versleept, dan koppel je het blokje aan de bovenkant los.

Maak het programma aan de rechterkant van deze bladzijde.

Test het programma. Met de rechter en linker pijltjes toetsen kan de boot worden bestuurd.

Als de boot buiten beeld verdwijnt, tik dan op de **rode** punt om het programma te stoppen,



## Het water en de oever maken

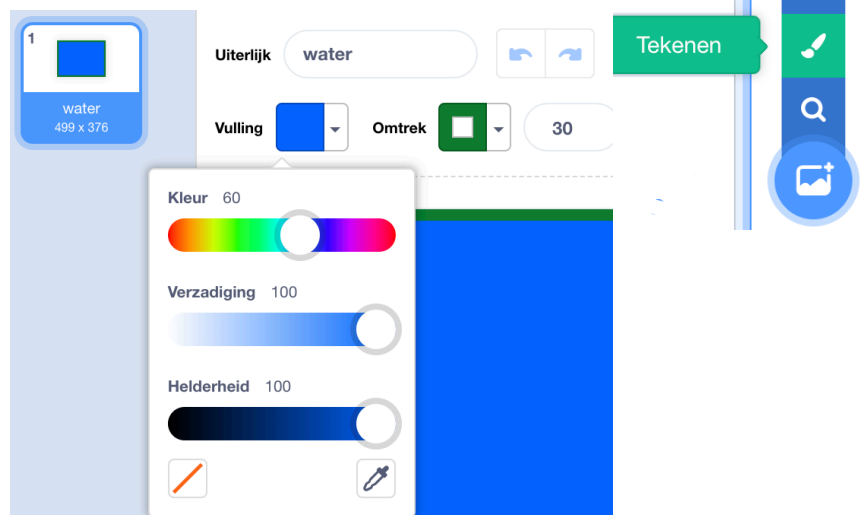
Rechtsonder in beeld vind je het icoon voor de achtergrond. Kies voor het tekenen van een eigen achtergrond met de penseel.

Zie de afbeelding voor de kleur van het water.

Neem voor de rand een mooie groen kleur.

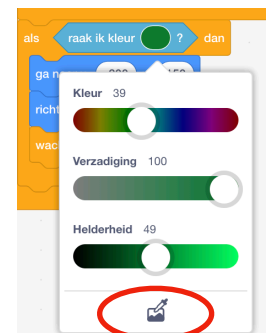
Zet in de vijver ook een haven. Bijvoorbeeld rechtsonder in de beeld in het bruin.

Noem de achtergrond Level 1.



Voeg de blokjes in de linker afbeelding onderaan in de herhaling toe. Klik op de kleur in het blokje met de 'tekst raak ik kleur...'. Dan verschijnt de linker afbeelding. Klik dan op het pipetje onderin en kies de kleur van de oever in het speelscherm.

Test het spel tot zover.



## De haven

Als de haven bereikt is moet het spel stoppen en opnieuw beginnen.

In de afbeelding hiernaast zie je hoe het programma er dan uit moet zien.

Er is een reeks blokjes toegevoegd die nagaan of de kleur van de haven wordt aangeraakt. Als dat zo is wordt het bootje even midden in de haven geplaatst, dan wachten we 1 seconde en plaatsen het bootje weer in de startpositie. Daarna wacht het spel 2 seconden en begint weer.

## Een volgend level

Als de boot in de haven is aangekomen, dan zou het leuk zijn als er een geluid wordt gemaakt. Bijvoorbeeld het geluid met de naam 'Tada'.

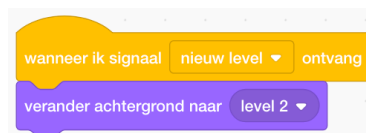
Zulke geluiden staan in de bibliotheek van geluiden.

Daarna moet het spel natuurlijk wat moeilijker worden gemaakt. We maken een nieuwe achtergrond met de naam level 2. Dat is het eenvoudigste door een kopie te maken van level 1.

Voeg daarna een paar eilanden toe in de zelfde kleur al de oever. Als de boot een eiland raakt moet je natuurlijk ook overnieuw beginnen.

Hieronder zie je hoe je het onderste deel van het programma kent aanpassen met geluid en ander level. Dan moet er ook een nieuw stukje programma komen die het signaal ontvangt.

Dat stukje programma staat helemaal los!



Maak nog een derde level als de speler het allemaal te eenvoudig vindt.

