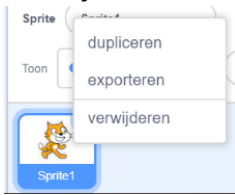
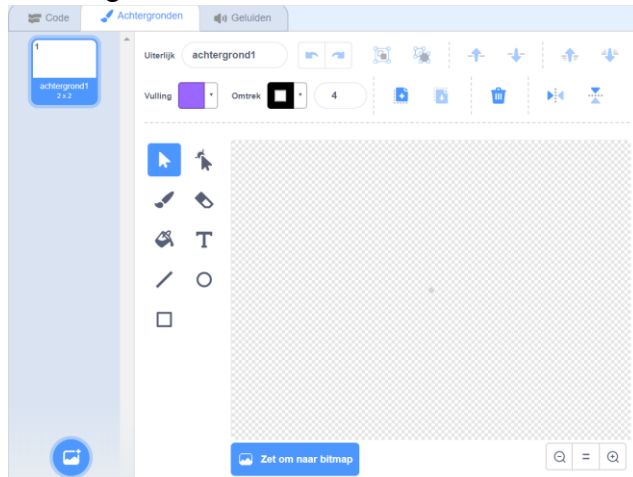


Pong

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

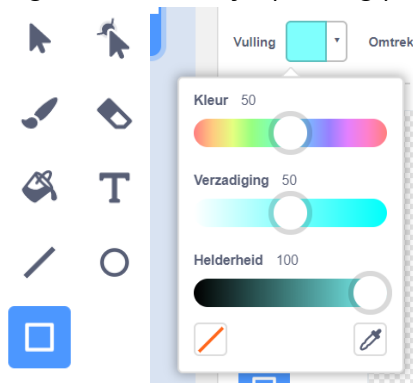


- ☐ 2. Het lege speelveld geven we zelf vorm. Selecteer het speelveld en ga naar het tabblad 'achtergronden'.

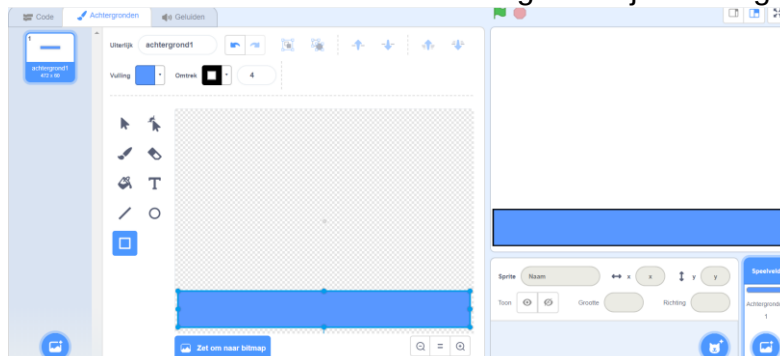


We gaan een bodem op ons speelveld maken en een balletje toevoegen. We willen immers de computer duidelijk maken dat het balletje de grond niet mag raken. Door er een kleurtje aan te geven, kunnen we bepalen dat het spel stopt als het balletje in contact komt met die kleur.

Kies voor 'rechthoek' (de bodem) en bovenaan links selecteer je dat je rechthoek volledig ingevuld moet zijn ('vulling'). Welke kleur? Dat kies je helemaal zelf.



Maak de rechthoek over heel de lengte van je achtergrond.



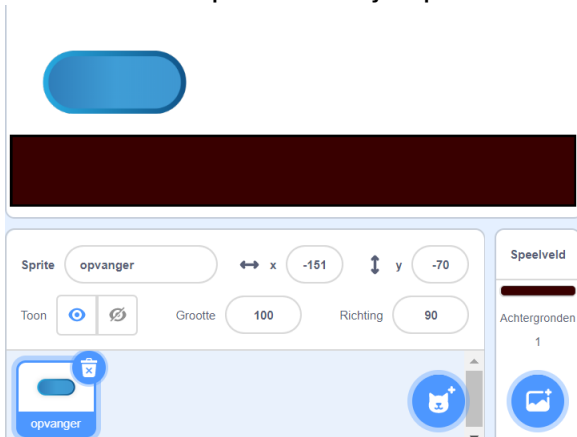
- ☐ 3. Kies een nieuwe sprite. Met deze sprite ga je de bal opvangen. Geef je sprite ook een duidelijke naam. Ik noem hem even 'opvanger'.



- ☐ 4. Sleep je sprite 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!

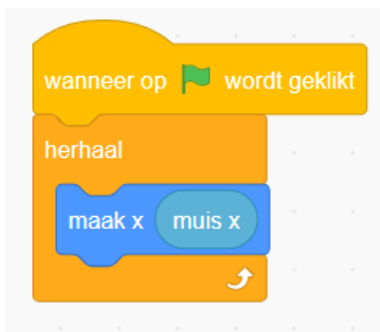
Sprite

Je ziet ook de positie van je sprite:



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

Probeer zelf de code te maken, of maak de volgende code na?



- ☐ 5. Nu moeten we nog een bal hebben. Kies er zelf één uit de bibliotheek. Als je liever iets anders hebt dan een bal, het is jouw spel. Maak je bal opnieuw zo groot of zo klein als je zelf wil. Selecteer de juiste sprite (de bal in het voorbeeld) om er een script voor te schrijven.



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



Kan je verwoorden wat het blok 'neem 10 stappen' in dit spel doet? Wat gebeurt er als je 10 naar 2 wijzigt?

.....

.....

.....

.....

.....



De x-waarde bepaalt je vertrekpositie (bij ons ongeveer in het midden), de y-waarde bepaalt de vertrekhoogte. Speel hier gerust mee.



Gaat het spel te snel of te traag? Dan kan je het aantal stappen verlagen of verhogen.

- ☐ 6. De bal stuitert nog door je grondvlak heen... Dat moeten we dringend oplossen. Weet jij hoe?

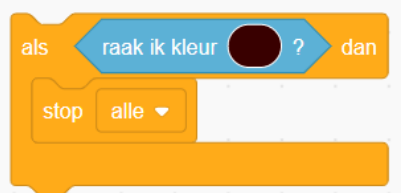


De getallen -40 en 40 bepalen in welke richting je bal wegspringt. Ook deze pas je aan zoals jezelf wilt!

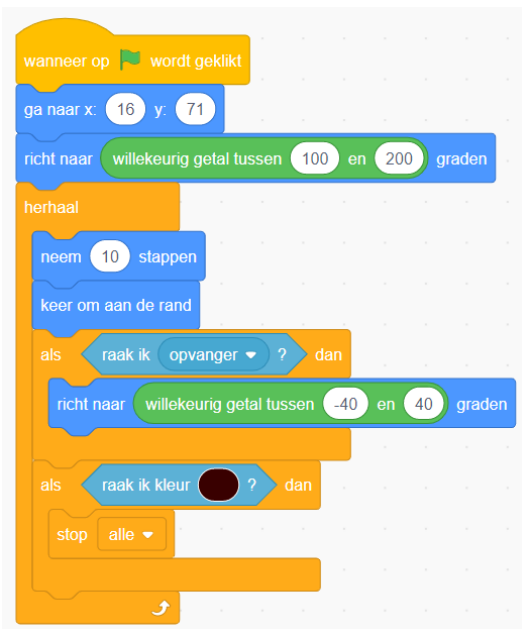
Zet deze code in de herhaal-blok die je hierboven maakte.



- ☐ 7. Nu moeten we nog het spel laten stoppen als de speler de bal miste en de bal dus de grond raakt. Weet jij welke code we hiervoor gaan gebruiken?



Ook deze code zet je in de herhaal-blok.



- ☐ 8. Nu kan je het spel zelf nog leuker maken. Voeg bijvoorbeeld een geluidje toe telkens je bal je andere sprite raakt, of telkens als de bal de rand raakt, of telkens als je je spel start, ...



Ook kan je bijvoorbeeld een score toevoegen. Telkens als je bal de opvanger raakt, krijg je één punt.



Test maar wat uit!

Je pong-spiel is klaar. Nu is het tijd om te 'debuggen'. Speel het spel en haal de eventuele fouten er zelf uit.