

Opdracht 5: Meteor schieten

Verhaal:

We gaan de game eerst laten starten door te klikken op een extra **knop 'Start'**.

De **raket** start in het **midden (0,0)** en je kan **10° roteren** met de **pijltjes links en rechts**.

Met de **pijl naar boven** ga je vooruit en neem je **5 stappen**. Verander ook het **uiterlijk** naar '**raket-je-gas**'.

We gaan met de **spatiebalk** kunnen **schieten**, deze acties geven we aan de **sprite 'laserdot'**.

De **laserdot volgt** de sprite '**raket**' en **richt** naar de **richting van de raket**.

De **asteroids klonen** zich en **verschijnen willekeurig**.

Later gaan we nog twee **variabele** toevoegen eentje voor '**score**' en eentje voor '**leven**' van de raket.

Na 3 keer geraakt te zijn stopt het spel en begin je opnieuw.



Diagram: 'raketje'

Klik op de groene vlag

verdwijnt

Gebeurtenis 'wanneer ik signaal 'startgame' ontvang

ga naar x: 0 en Y:0

verschijnt

Herhaal oneindig

als toets pijltje rechts wordt ingedrukt dan

draai naar rechts 10 graden

als toets pijltje links wordt ingedrukt dan

draai naar links 10 graden

als toets pijltje omhoog wordt ingedrukt dan

neem je 5 stappen

verander je het uiterlijk naar 'raketje-gas'

anders

verander je het uiterlijk naar 'raketje'

als x-positie > is dan 240 dan

maak je x: -240

als x-positie < is dan -240 dan

maak je x: 240

als y-positie > is dan 180 dan

maak je y: -180

als y-positie < is dan -180 dan

maak je y: 180

Posities van de raket:

- Als de raket uit het scherm **rechts** wegvliegt **x:240** komt hij terug links **x: -240 (en omgekeerd)**

- Als de raket uit het scherm **boven** wegvliegt **y:180** komt hij terug onderaan **y: -180 (en omgekeerd)**

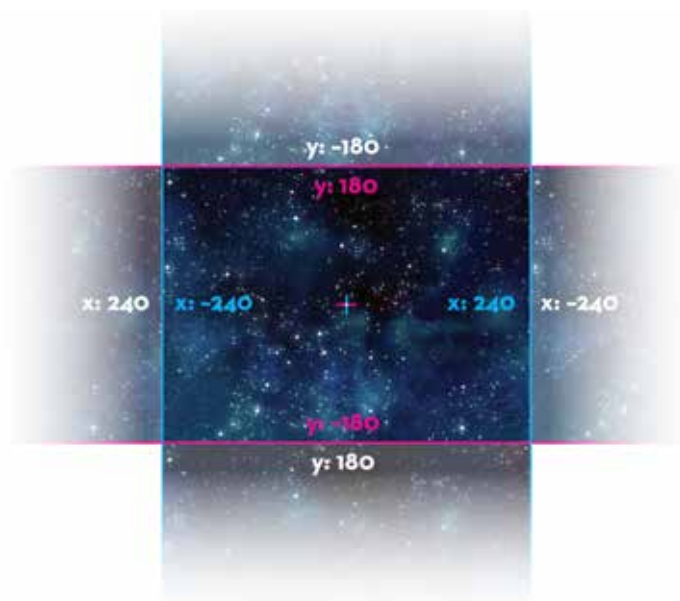


Diagram: 'laserdot'

Gebeurtenis 'wanneer ik signaal 'startgame' ontvang

verdwij

Herhaal oneindig

als toets pijltje spatiebalk wordt ingedrukt dan

maak een kloon van mezelf

wacht 0.1 sec.

Gebeurtenis 'wanneer ik als kloon start'

verschijn

ga naar raketje (neem de positie over)

richt naar de richting van raketje graden (neemt de graden over)

start geluid laser2b

Herhaal oneindig

neem 10 stappen

als raak ik rand dan

verwijder deze kloon



Diagram: 'asteroid'

Gebeurtenis 'wanneer ik signaal 'startgame' ontvang

verdwij

Herhaal oneindig

wacht een willekeurig getal tussen 1 en 10 sec.

maak een kloon van mezelf

Gebeurtenis 'wanneer ik als kloon start'

verschijn

ga naar x: willekeurig getal tussen -240 en 240 y:180

richt naar willekeurig getal tussen 0 en 360 graden

Herhaal oneindig

neem 5 stappen

als x-positie > is dan 240 dan

maak je x: -240

als x-positie < is dan -240 dan

maak je x: 240

als y-positie > is dan 180 dan

maak je y: -180

als y-positie < is dan -180 dan

maak je y: 180

Als de **asteroid uit het scherm verdwijnt** gebeurt hetzelfde als bij de raket.
De asteroid komt **langs de andere kant weer terug!**