

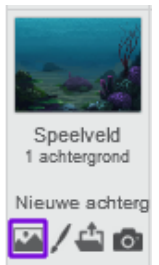
# Haaienbeet

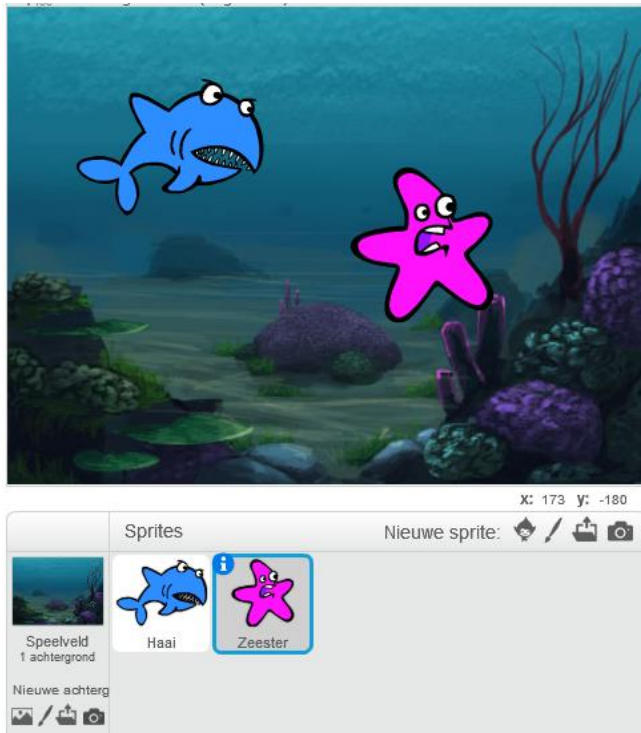
# Startopdracht niveau 1

De speler speelt met de zeester en probeert de haai te ontwijken. Elke keer als de haai hem raakt, wordt er een hap uit de Zeester genomen. Na 5 happen zinkt de zeester naar de bodem en is het *game over*.

## Het speelveld

We beginnen met het speelveld en de *sprites*, dat zijn de hoofdpersonen van het spel. Verwijder de kat en voeg twee sprites toe: Shark en Starfish. Kies een toepasselijke achtergrond, bijvoorbeeld *underwater1*.





Klik op het i-tje van een sprite om de naam aan te passen.

## Bewegingen

De speler kan de zeester bedienen met de muis. Waar de muisaanwijzer beweegt, volgt de zeester. Dat is makkelijk in te stellen door dit script aan de zeester toe te voegen.



De haai achtervolgt de zeester. Voeg dit script toe aan de haai om hem altijd achter de zeester aan te laten bewegen.



Probeer eens een andere getal bij 'neem 5 stappen'. Bij welk getal wordt het te moeilijk of te makkelijk?

Je zult zien dat de haai ondersteboven gaat zwemmen als je de zeester helemaal naar links beweegt. Om dit te voorkomen kun je de draaistijl van de haai aanpassen, door op het i-tje van de Haai sprite te klikken.



## Levens

Maak de variabele 'levens' aan onder 'data'.



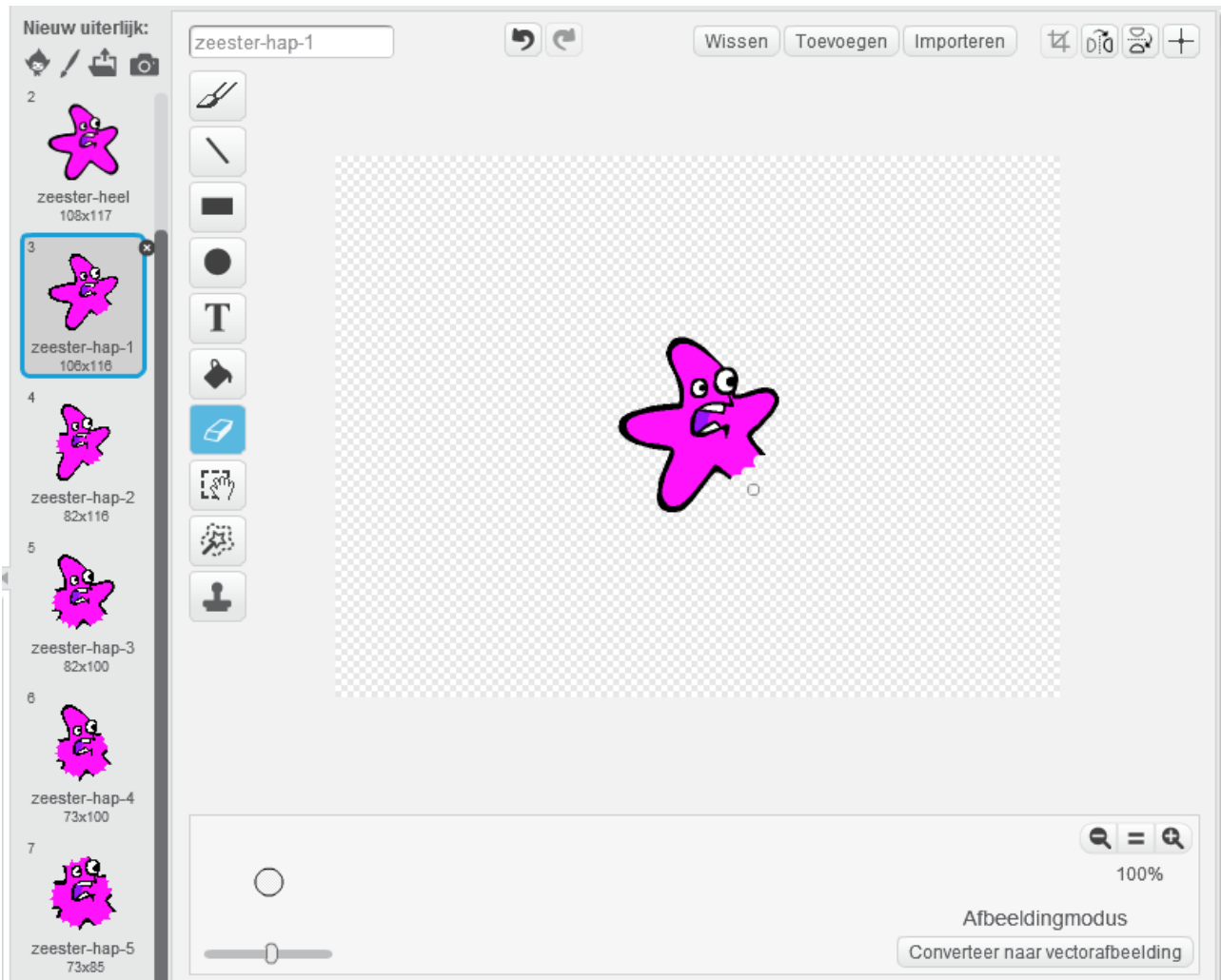
De zeester begint met 5 levens. Elke keer als de haai hem bijt, gaat er een leven af. Voeg deze blokken toe aan de zeester om dat in te stellen.

## Happen

Selecteer de zeester *sprite* en klik op Uiterlijken. Verander de naam van starfish-b in zeester-heel.

Maak een kopie van dit uiterlijk: rechtermuisknop > kopie maken. Geef dit uiterlijk de naam zeester-hap-1. Klik rechtsonder bij Vector-modus op 'Converteren naar afbeelding' zodat je de afbeelding kunt bewerken.

Klik de gum aan en gum één van de ledematen van de zeester uit. Lukt het om het randje eruit te laten zien alsof er haaietanden in gebeten hebben?



Maak nu steeds een kopie, geef het uiterlijk een nieuwe naam en gum steeds één ledemaat meer weg. Totdat je 5 uiterlijken hebt, waarvan de laatste geen ledematen meer over heeft.

Elke keer als de zeester door de haai geraakt wordt, verander je het uiterlijk naar één ledemaat minder. Als alle ledematen opgegeten zijn, zinkt de zeester naar de bodem.

Klik op het tabblad Scripts van de zeester en vul het bestaande script van 'maak levens 5' aan met de verschillende uiterlijken:

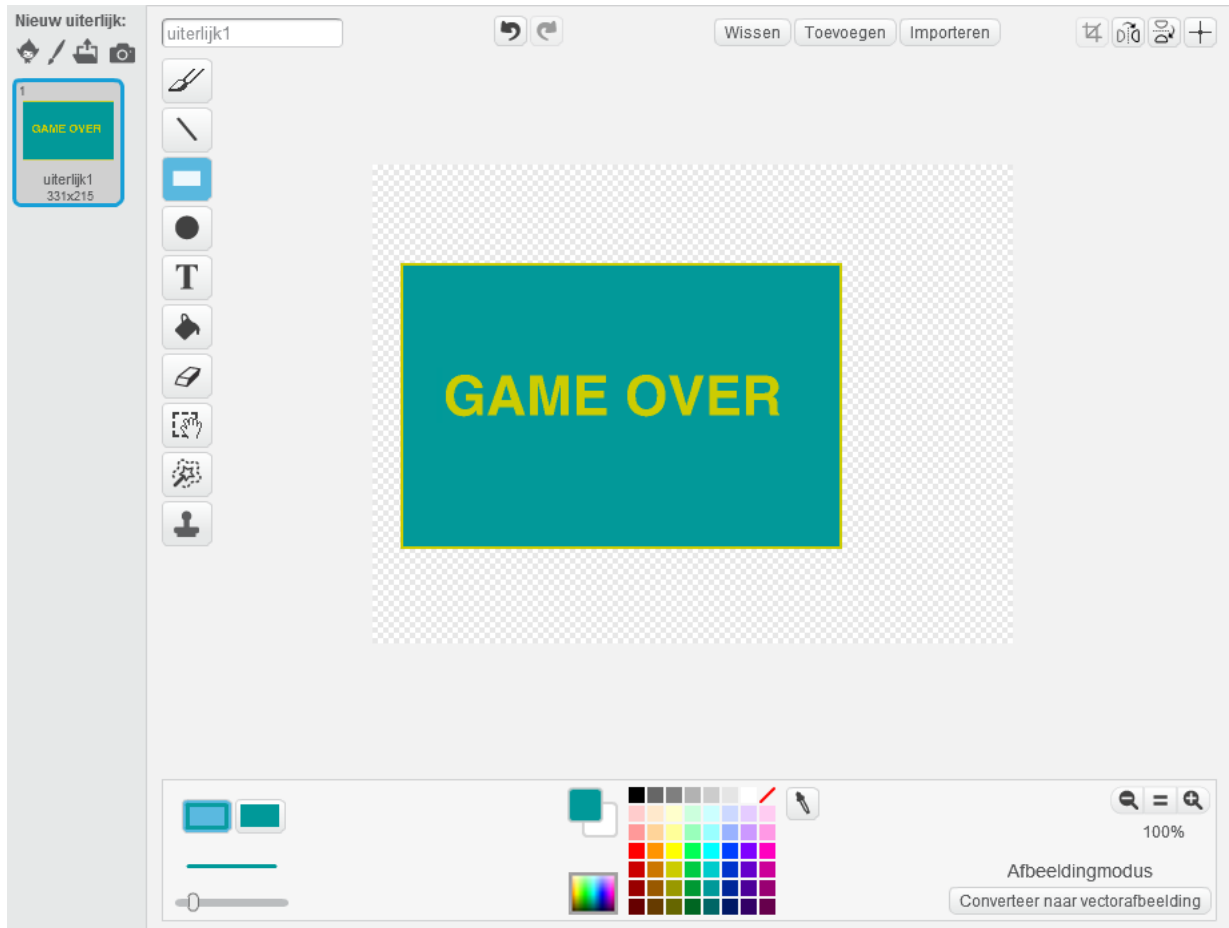


## Game over

Maak een GAME OVER scherm. Klik op Teken nieuwe sprite.

Nieuwe sprite:    

In het tekenschermbijvoorbeeld een vierkant maken met de ene kleur en met een andere kleur de tekst GAME OVER erin zetten. Een andere vorm of tekst mag natuurlijk ook.





Je kunt de knop met het kruis rechtsbovenin gebruiken om het GAME OVER blok mooi in het midden te krijgen.

In het script van de zeester voeg je een signaal 'game over' toe, dat verstuurd wordt zodra de zeester geen levens meer heeft.

Je vindt 'zend signaal' onder gebeurtenissen. Als je in het 'zend signaal' blok op het pijltje klikt, kun je de optie 'nieuw bericht' aanklikken. Type daar 'game over' in.

Voeg ook een blok in dat alle andere scripts stopt, zodra levens op 0 staat. Daarmee zorg je dat de zeester niet aan de muisaanwijzer blijft 'plakken'.



Voeg deze scripts toe aan de Game Over sprite, om te zorgen dat het GAME OVER scherm in het begin niet zichtbaar is. Laat het verschijnen zodra het signaal 'game over' wordt verstuurd.

Met 'stop alle' worden de bewegingen van de haai en zeester gestopt.



Laat de haai verdwijnen zodra het GAME OVER is.



### Geluiden

Voeg een geluid toe aan de zeester, dat wordt afgespeeld zodra de haai een hap uit de zeester neemt.



Speel bij 'game over' een toepasselijk geluid door dit script toe te voegen aan de GAME OVER sprite.