

Haaienbeet

Vervolgopdracht niveau 2

Neem het spel Haaienbeet als basis. Tot nu toe ging het spel door totdat de zeester helemaal opgegeten was door de haai. In deze opdracht gaan we een mogelijkheid toevoegen voor de zeester om levens te verdienen, zodat hij door kan naar het volgende level.

Levens verdienen

We voegen een sprite toe, bijvoorbeeld een krab. Zodra de zeester de krab aanraakt, krijgt hij er een leven bij. Maak de krab klein, zodat het moeilijker is hem te raken. Dit doe je door meteen zodra de startvlag wordt ingedrukt zijn grootte 30% te maken.



Voeg aan de krab een script toe dat hij uitvoert als hij de zeester raakt. Doe dit net als bij de zeester in een herhaalblok dat kijkt of de krab de zeester raakt.

Laat de krab elke keer als de zeester hem geraakt heeft naar een andere plek springen. Je kunt hem naar een willekeurige plek op het speelveld laten gaan met:



Verhoog elke keer als de zeester de krab raakt het aantal levens met 1. Voeg daar ook een geluid aan toe.

Zie je wat er gebeurt als de haai al een ledemaat van de zeester had afgebeten, en de zeester dan de krab raakt? Hij krijgt weer een ledemaat terug! Alleen als hij weer op 5 levens komt, krijgt hij de laatste niet terug. Kijk naar dit stuk van het script van de zeester:



Kun je er een blok aan toevoegen dat zorgt dat hij weer zijn complete uiterlijk krijgt bij 5 levens?

Volgende level

Zodra het aantal levens 10 is, gaat de speler naar het volgende level.

Voeg een variabele 'level' toe en laat steeds zien in welk level de speler zit.



Voeg aan het speelveld een tweede uiterlijk toe, bijvoorbeeld een andere onderwaterwereld. Voeg aan het speelveld een script toe dat het speelveld naar het tweede uiterlijk verandert zodra het aantal levens 10 is. Speel daarbij een geluid af.

Zet het level op 2 en het aantal levens weer op 5.

Maak in level 2 het spel iets moeilijker. Je kunt bijvoorbeeld de haai sneller laten bewegen door het aantal stappen dat hij per keer neemt groter te maken.



Meer levels

Als het de speler weer lukt om 10 levens te halen, kun je hem nog een level omhoog laten gaan. Maak bijvoorbeeld 5 levels, met steeds een andere achtergrond, of wissel de twee achtergronden af.

Hoe meer levels je maakt, hoe moeilijker het spel moet worden. Je kunt de haai steeds sneller achter de zeester aan laten bewegen.

Je kunt ook de krab steeds even laten verdwijnen nadat hij geraakt is. Zo moet de zeester steeds even wachten voordat hij weer een leven kan verdienen.



Laat de krab in een hoger level steeds wat langer verdwijnen, terwijl de haai steeds sneller achter de zeester aanzwemt. Hoe moeilijk kun je het maken, zonder dat het onmogelijk wordt?

Als de speler in level 5 ook 10 levens haalt, heeft hij gewonnen. Teken hiervoor een nieuw scherm, zoals je ook voor GAME OVER hebt gedaan. Zet daar bijvoorbeeld Gewonnen of Gefeliciteerd in. Speel een muziekje af en laat bijvoorbeeld ballonnen zien.

