

Stappenplan

Er is een prinses in moeilijkheden! We maken een doolhof spel maken, waarbij je de kat (dat is onze held!) door het doolhof moet leiden en de prinses moet bevrijden.

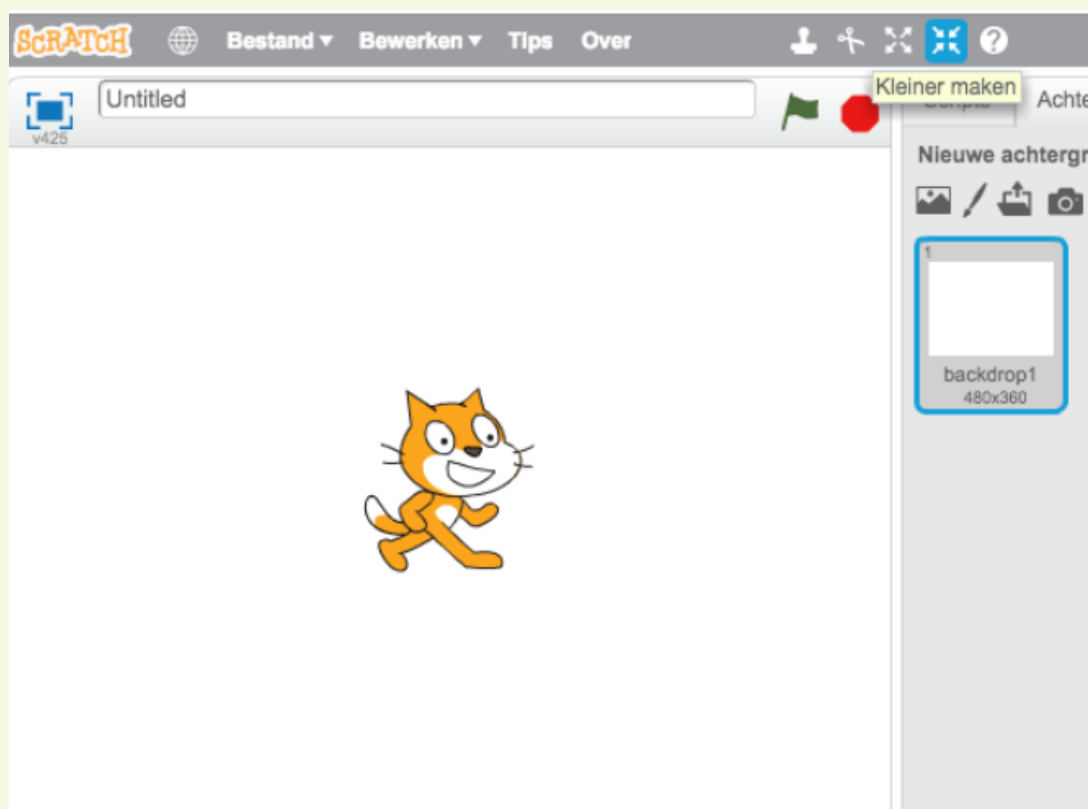
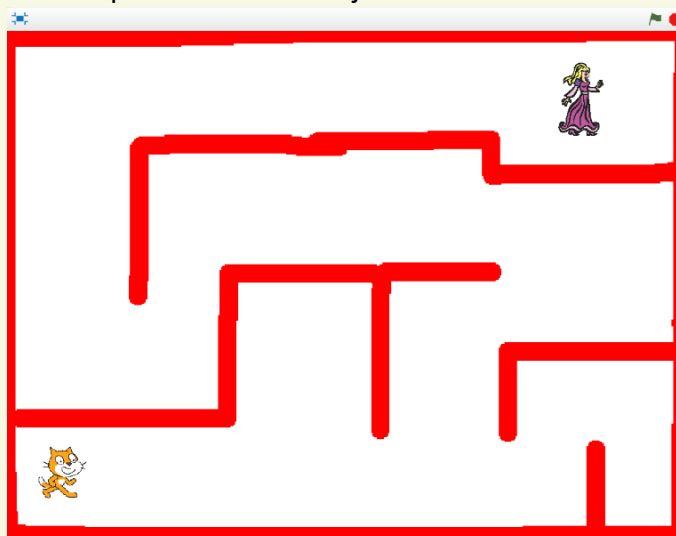
Om het spel te maken, moet je de stappen die op de volgende bladzijden staan één voor één uitvoeren en nabouwen

Maak de kat kleiner

Als begint, ziet het scherm er zo uit als hieronder.

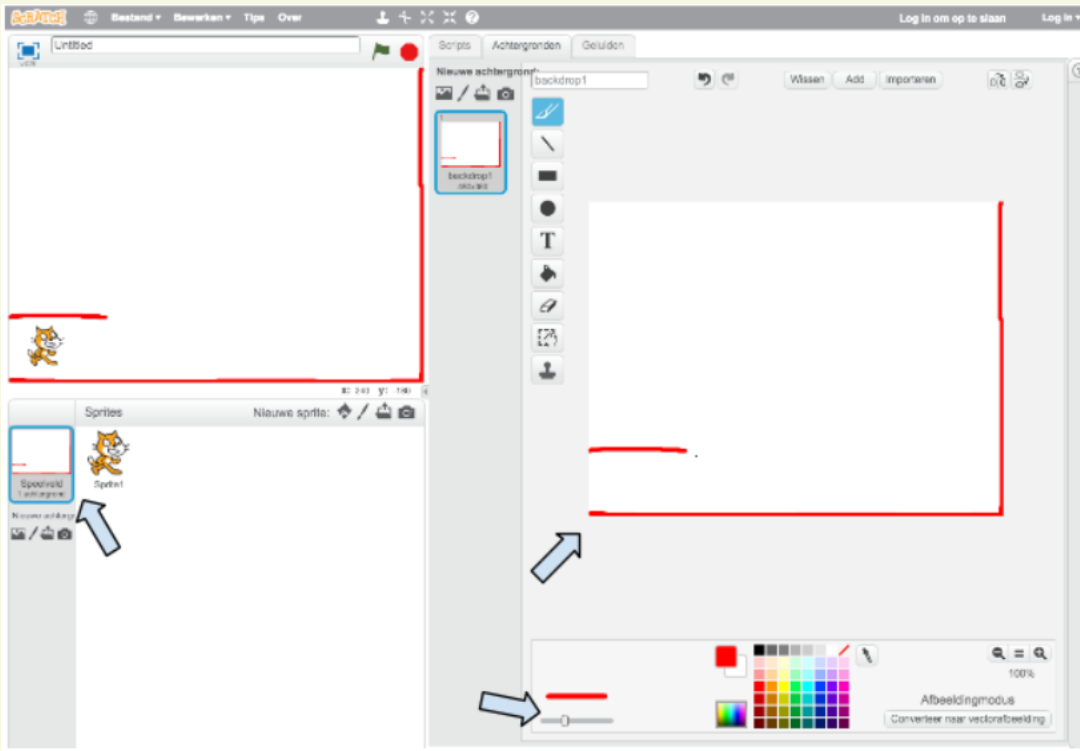
Klik op 'Kleiner maken' en klik daarna net zo vaak op het katje tot hij ongeveer de helft zo groot is.

Schuif daarna de kat naar links onder, zodat hij klaar is om te beginnen!



Teken het doolhof

Selecteer nu "Speelveld" en teken een mooi doolhof in het rood. Hieronder zie je hoe je dat kunt doen. Je kunt een kleur kiezen en ook de dikte van de lijn bepalen.



Leer de kat bewegen... Volg de stappen.



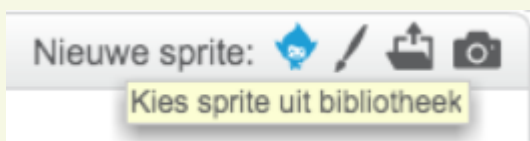
Testen!

Klik op de groene vlag, en test of je inderdaad kunt lopen met je poppetje.
Als de een rode muur raakt, moet je weer terug naar het begin!



Als ik bij de prinses ben, hebben we gewonnen!


Voeg de prinses toe door op deze knop te klikken, en dan kun je de prinses opzoeken.
Elk poppetje of iets wat je wil laten bewegen in een spel heet een "Sprite"



Als je wil kun je ook iets anders kiezen om te redden natuurlijk! :)
Nu moeten we programmeren dat als je de prinses redt, dat je dan gewonnen hebt.



Monsters! (extra moeilijk!)

Kies een monster, druk weer op deze knop  om een nieuwe sprite toe te voegen (dan kun je zelf iets leuks uitzoeken). Kies er een, bijvoorbeeld een haai:



Klik vervolgens op het monster (dan selecteer je die Sprite). Nu gaan we de haai laten bewegen!



En nu moet je nog 'Game Over' krijgen als je het monster raakt! Selecteer de kat weer, en pas het programma verder aan.



Werkt alles?

Je kunt nu zelf het monster anders laten bewegen, meer monsters maken, schuivende deuren, sloten en sleutels maken en verschillende doolhoven maken.

Alles kan!

Veel Succes