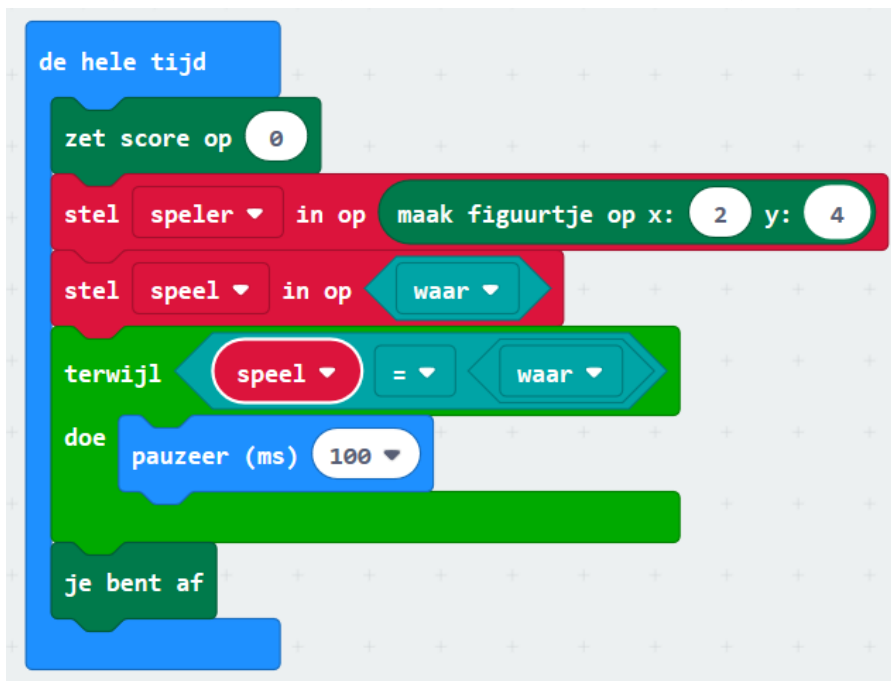


Bommen los

In deze handleiding laat ik zien hoe je het spel “*bommen los*” kunt maken. In dit spel bevindt de speler zich op de grond en vallen er van boven af een aantal bommen naar beneden. Aan de speler natuurlijk de taak om die bommen te ontwijken.

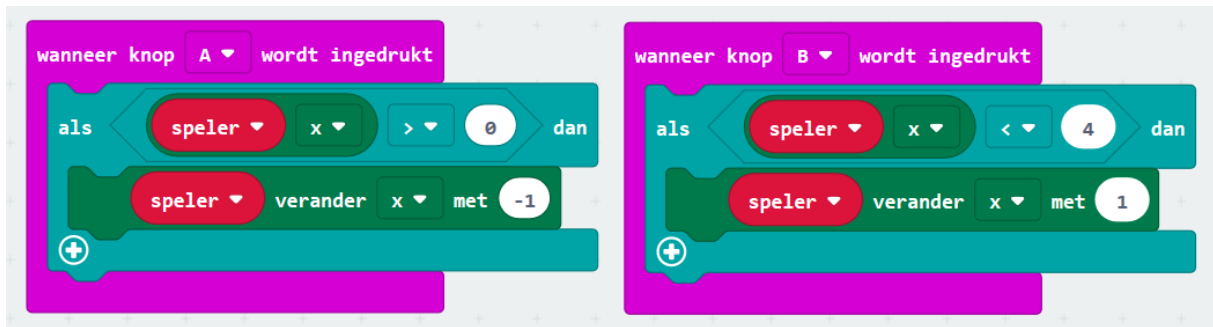
We beginnen met de globale structuur van het spel.



Aan het begin van het spel zetten we de score op 0, plaatsen we de speler op het scherm en geven we aan dat we met spel willen beginnen. Hoe het spel precies gespeeld gaat worden is iets voor later, voor nu geven we alleen nog aan wat er moet gebeuren als het spel is afgelopen.

De volgende stap is het aansturen van de speler. Daarvoor gaan we de twee knoppen op de micro:bit gebruiken. Met de A-knop laten we de speler naar links gaan, met de B-knop naar rechts.

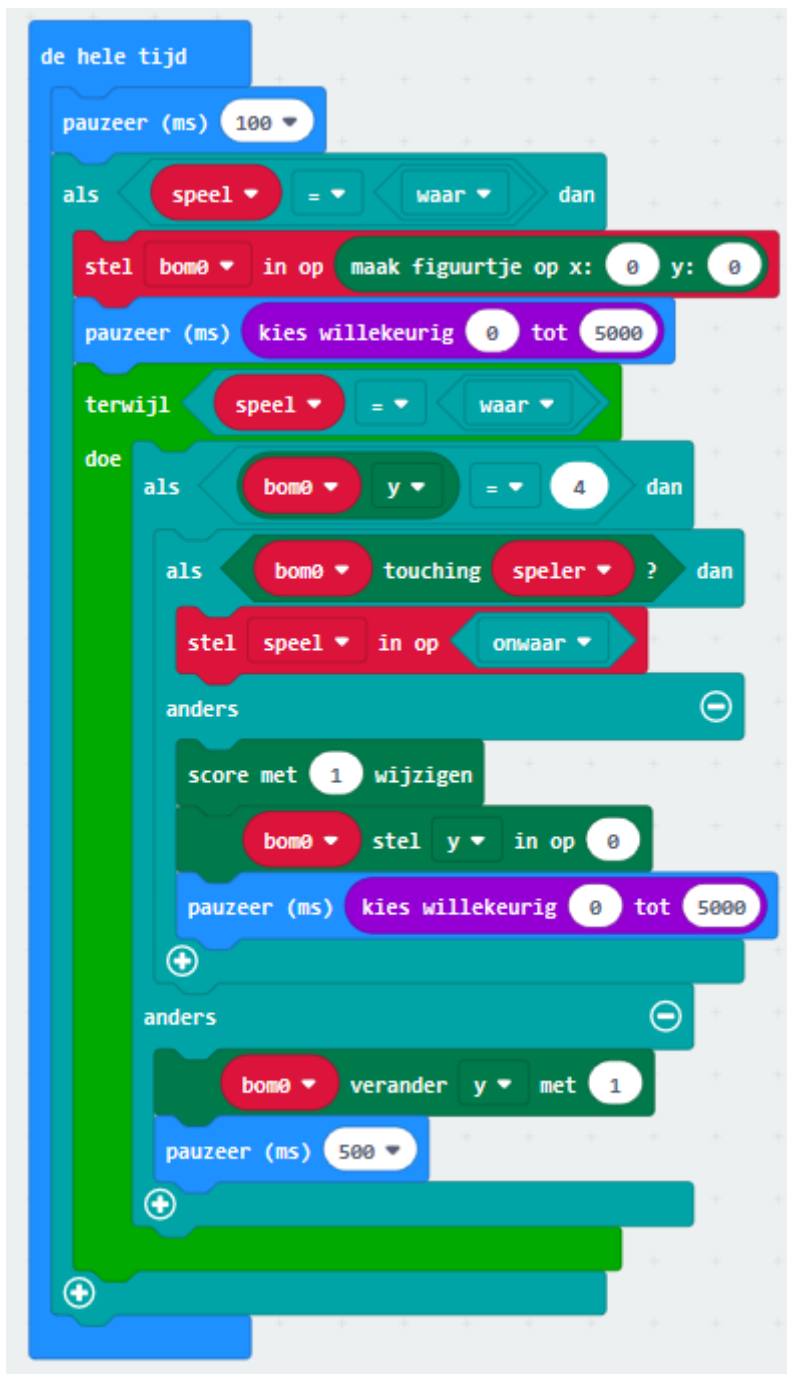
Daarvoor kunnen we de volgende code gebruiken.



Voor we de speler laten we bewegen moeten we wel even testen of de speler niet aan de rand van het speelveld staat, we willen natuurlijk niet dat de speler uit het beeld verdwijnt.

Tijd voor de bommen. In totaal hebben we vijf bommen, voor elke kolom van het scherm één. De bom valt van boven naar beneden en als het onderweg de speler raakt is het spel afgelopen. In het andere geval wordt de score met 1 opgehoogd en begint de bom weer bovenaan.

We kunnen voor de eerste bom onderstaande code gebruiken.



Probeer het uit en tracht de code te doorgronden.

Voor de overige bommen kunnen we de code kopiëren en licht aanpassen. Dat moet jullie vast wel lukken, alleen de variabele en de beginpositie is anders, de rest blijft hetzelfde.

En daarmee is het spel al klaar. Probeer het uit en als het te moeilijk of te gemakkelijk wordt kun je het spel natuurlijk even aanpassen door de pauzes tijdens het spel iets groter of kleiner te maken.

