

WACHTWOORD, SLEUTEL EN LAVA

In deze handleiding lees je hoe je in scratch kunt werken met een wachtwoord, sleutel en lava. Je haalt eerst de sleutel op. Daarmee kun je de schatkist openen en krijg je het wachtwoord. Om bij de deur te komen moet je zo snel mogelijk over het lavablok lopen, anders verdrink je in de lava. De deur gaat open als je het wachtwoord weet.

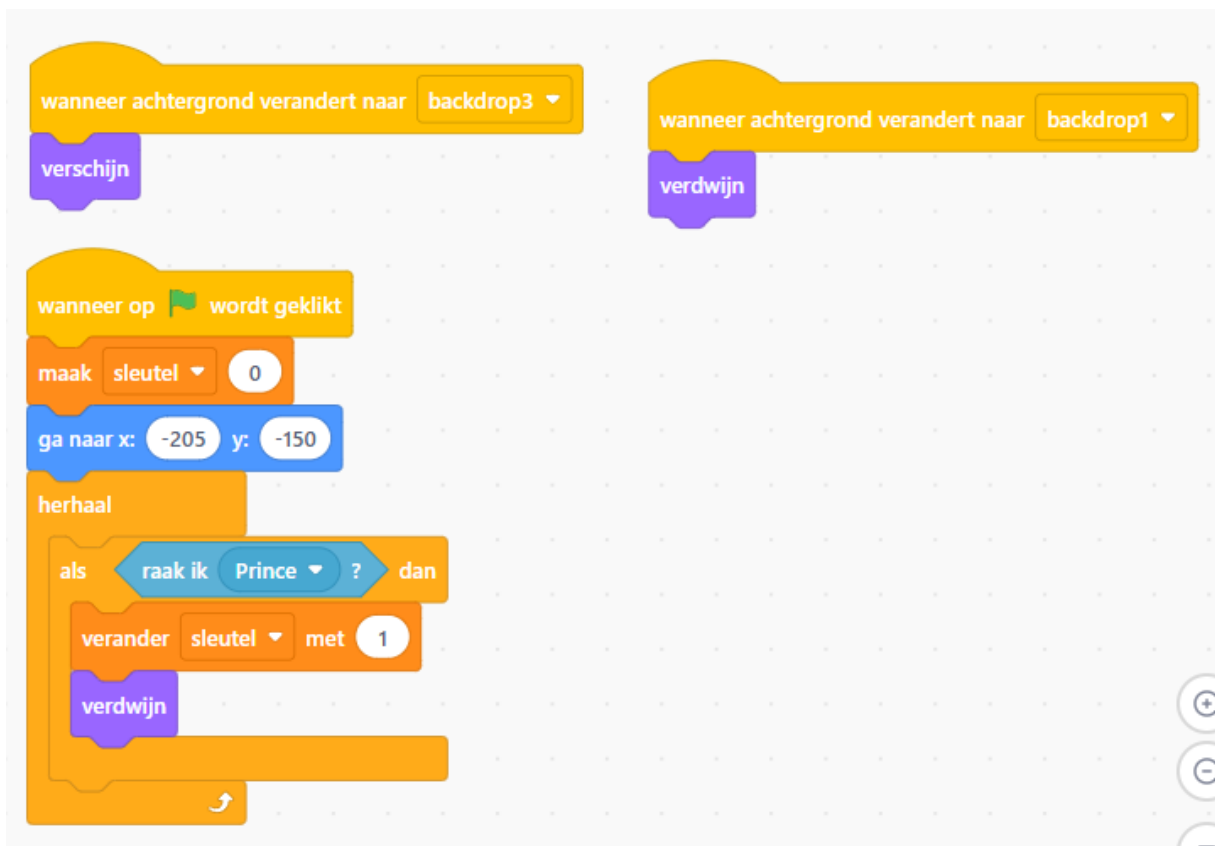
Sleutel

In dit voorbeeld is het de bedoeling dat de prins de sleutel oppakt. Zodra de prins bij de schatkist is, gaat de schatkist open en komt er een muntje uit en krijg je het wachtwoord. Voor de schatkist heb je ook 2 uiterlijken. Een dichte en een open schatkist. Daarnaast heb je nog de sprites sleutel en schatkist en munt.



Voor de sleutel maak je het volgende script:

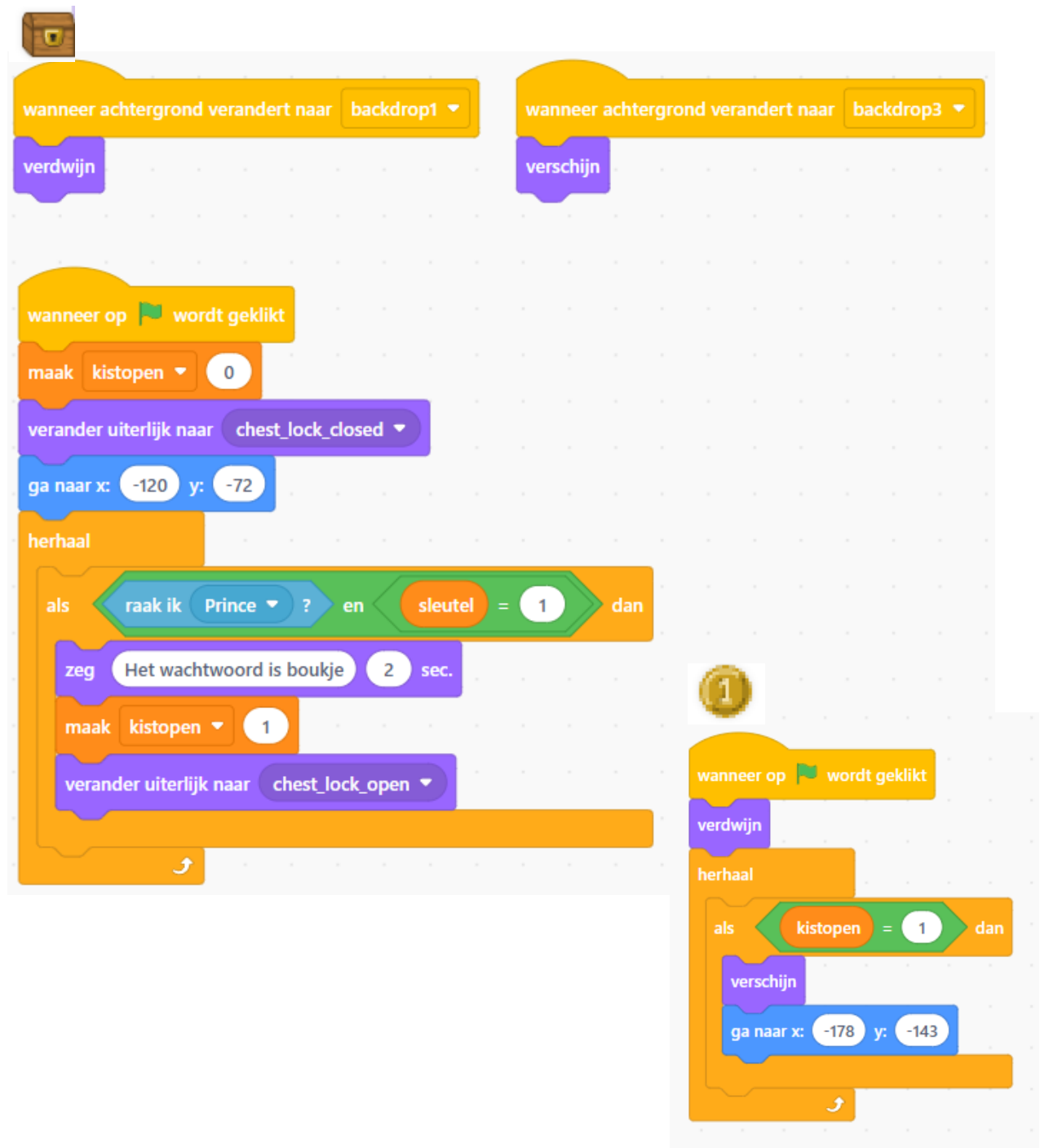
1. Dit is het voorbeeld waarbij de sleutel in een doolhof zit en alleen verschijnt in level3
2. Je maakt een variabele sleutel aan. Die zet je op 0 bij het starten van het spel.
3. Als de sleutel de prins raakt verander je deze variabele in 1. En de sleutel verdwijnt.



Schatkist en muntje

Voor de schatkist maak je volgend script:

1. Ook de schatkist is er alleen in level 3
2. Je maakt een variabele kistopen aan. Die zet je op 0 bij het starten van het spel.
3. De kist is bij het begin van het spel gesloten
4. Als de prins de kist raakt en variabele sleutel is 1 (dat heb je geregeld bij script van sleutel) dan gaat de kist open.
5. Je maakt kistopen 1. Tegelijkertijd verschijnt het muntje , dat regel je in script voor munt En je geeft het wachtwoord



Lava



In dit voorbeeld is het de bedoeling dat de als de prins het blok raakt deze verandert in lava. Als de prins dan weer over dat blok loopt verdrinkt hij in de lava.

Voor het blok Lava heb je 2 uiterlijken: een half gebrokkeld blok, en een rood blok lava.

Voor dit blok maak je volgend script:



Ook het lavablok is er alleen in level 3

Bij de start van het spel is het blok gebrokkeld. = uiterlijk blok

Je maakt een variabele lava. Deze is 0 bij de start van het spel (0=lava=blok)

Als het blok geraakt wordt door de prins

- wacht 2 sec om de prins nog door te laten
- verander dan het blok in lava
- en maak variabele lava 1



Prince Voor de prins mak je volgend script:

als raak ik lavablok ? en lava = 1 dan

ga naar lavablok

zeg Help! 1 sec.

herhaal 10

verander grootte met -10

verdwijn

wacht 1 sec.

ga naar x: -190 y: 150

maak grootte 35 %

verschijn

zend signaal ResetLava en wacht

Als de prins het lavablok raakt
EN het lavablok is veranderd in lava

- ga naar het midden van de lava
- Zeg help

Wordt Steeds een stukje kleiner

- Verdwij
- Wacht even
- Ga naar startplek
- Maak grootte weer 35%
- verschijn
En zorg ervoor dat lava weer blok wordt

Je moet het level opnieuw doen. Daarvoor is het wel handig dat het lavablok weer blok is. Je maakt voldend script voor de lava:

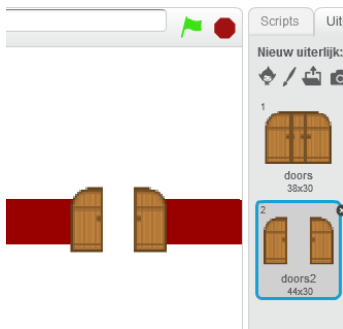


wanneer ik signaal ResetLava ontvang

maak lava 0

verander uiterlijk naar blok

Wachtwoord

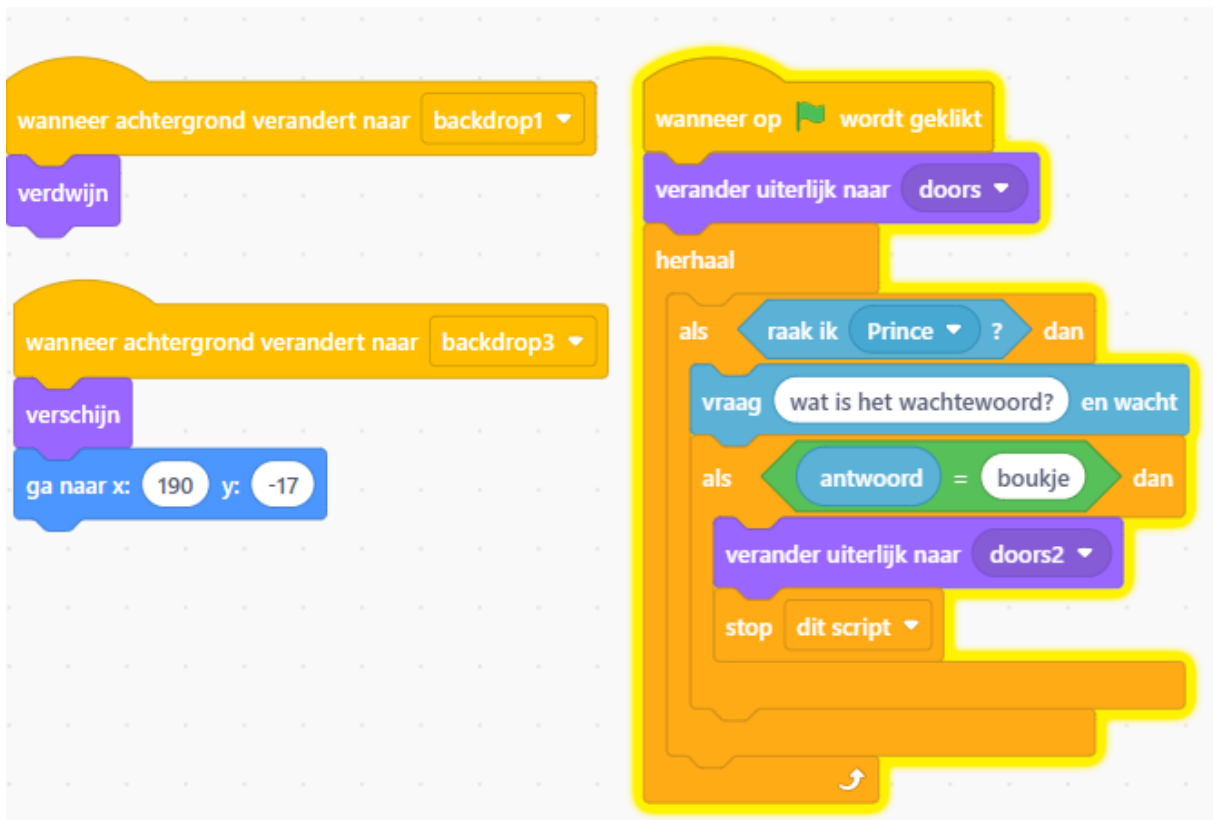


In dit voorbeeld is het de bedoeling dat de deur opengaat als je het goede wachtwoord hebt ingetypt. Daarvoor maak je een nieuwe sprite deur aan. Waarbij je 2 uiterlijken hebt. Een dichte deur en een open deur.



Voor de deur maak je het volgende script:

1. De deur verschijnt als het spel begint, en is dan dicht.
2. Het wachtwoord komt op als de prins de deur raakt. Of de deur de prins.
3. Als het antwoord is boukje gaat de deur open. (verander uiterlijk)



Bij de prins regel je dat hij pas verder kan als het wachtwoord goed is.



Prince

