



# LESKAART Flappy Bird



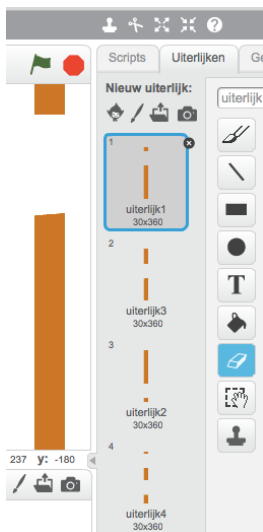
De hoofdrolspeler is vaak een vogel, maar als je het leuk vindt kun je natuurlijk ook een heel andere hoofdrolspeler kiezen. Als je meerdere uiterlijken tekent zoals hiernaast kun je door steeds het volgende uiterlijk op te roepen een leuke animatie krijgen.



Als het spel start begint de vogel meteen te vallen. Hoog-laag op het scherm regel je door de y-waarde te veranderen. Gebruik de spatietoets om de vogel omhoog te sturen.



De vogel komt op de vlucht allerlei obstakels tegen. In plaats van de vogel naar rechts te laten bewegen laten we de obstakels naar links vliegen. Links-rechts regel je met de x-waarde.



In dit voorbeeld tekenen we één balk, kopiëren die met het stempel een paar keer en gaan dan met de gum steeds op een andere plek een gat in de blak maken. Om steeds nieuwe balken te krijgen kunnen we gaan klonen. Met het script als hieronder komt er iedere twee seconde een nieuwe balk in beeld. Die schuift dan van x-waarde 240 (helemaal rechts) met stapjes van -5 net zolang tot de x-waarde -230 is (helemaal links).



Dit is het begin van het spel. We moeten nog regelen dat je af bent bij een botsing met de rand of met de balk ..., dat je een punt krijgt voor iedere balk waar je doorheen vliegt ... en de achtergrond mag ook wel wat mooier! Hiernaast zie je wat blokjes die je gebruiken kunt. Voor de score blokjes moet je eerst een *variabele* aanmaken in de *data*-blokkendoos.

