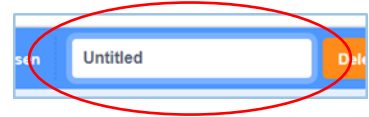


Draak in de stad

Een draak raakt bij nacht verzeild in de stad. De draak is wel in voor een verzetje en dat pakt niet goed uit voor een bus die toevallig langskomt.

Vorbereiding

- Eerst maar het belangrijkste: geef je project een naam!!



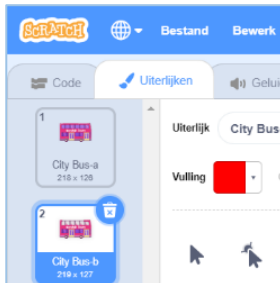
- Verwijder nu de Sprite van de kat met het prullenbakje.



- Nu halen we een nieuwe achtergrond op uit de map *Buiten*: Kies de stad bij nacht: Night City.



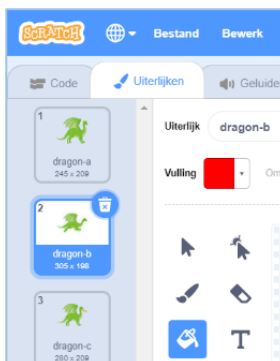
- Kies dan een nieuwe Sprite: de bus uit *Vervoer*.



De Bus heeft twee *Uiterlijken*.

Je mag de onderste verwijderen met het prullenbakje. We hebben er maar één nodig.

- We hebben nog een nieuwe Sprite nodig: kies Dragon (de draak) uit *Fantasie*.

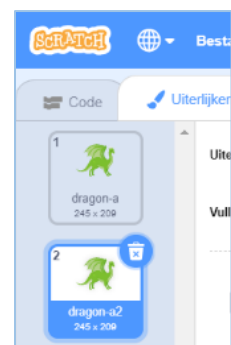


De draak heeft wel drie *Uiterlijken*.

Verwijder de onderste twee met het prullenbakje.

En let nu op: de bovenste die overblijft mag je 'Dupliceren' (rechter muisknop).

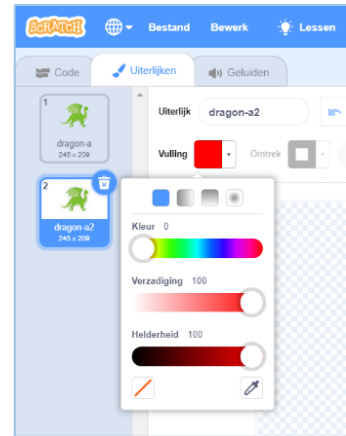
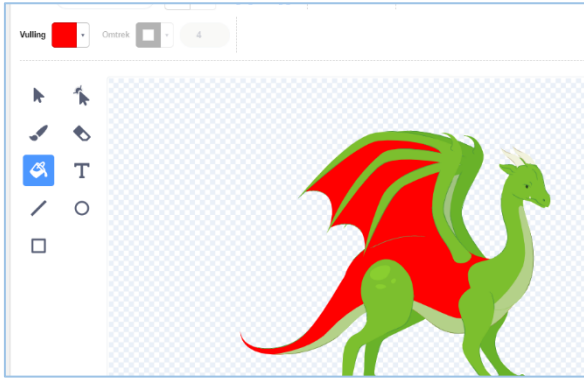
Heb je nu ook twee dezelfde *Uiterlijken*?





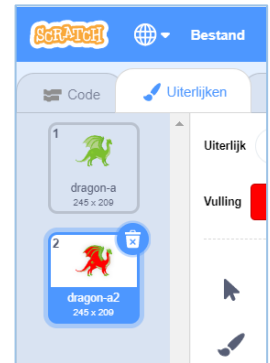
- De onderste van de twee Draken gaan we inkleuren:
Klik op 'Vulling' en maak de kleur met de schuifjes Rood:

/



Nu kun je met het 'Emmertje' stukken van de draak inkleuren.

Maak er maar een spannende draak van!!
Heb jij nu ook twee verschillende *Uiterlijken*?

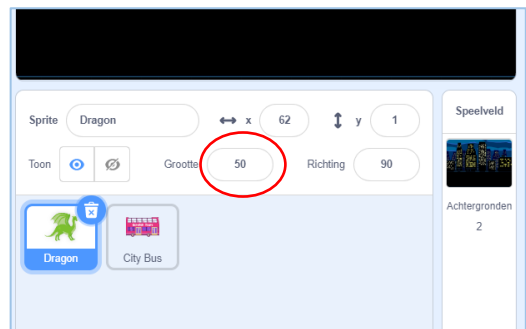


- Je Draak en de Bus zijn nog wel veel te groot; we gaan nu eerst de grootte van allebei je Sprites aanpassen:

Verander het getal '100' naar '50'.

Doe dat bij allebei je Sprites, de Bus én de Draak.

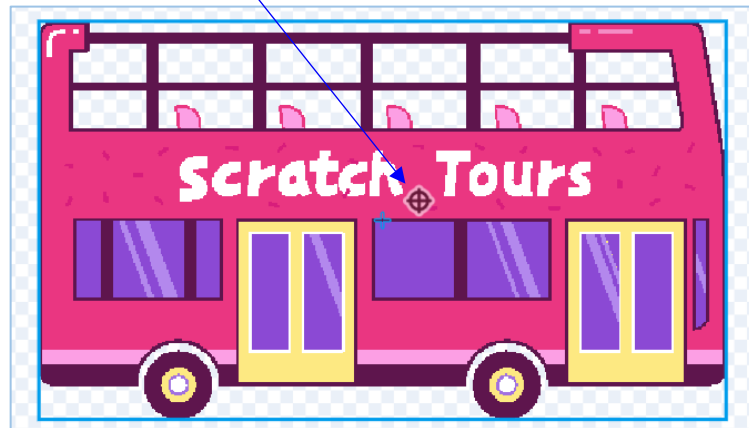
Ze zijn nu 50% van de originele grootte.





- Aan de bus gaan we nog iets aanpassen. We gaan het **Middelpunt** van de bus verschuiven:
 - . Ga naar 'Uiterlijken' van de bus.
 - . Klik op de bus en hou de linker muisknop ingedrukt; er komt een blauwe rond om de bus.
 - . Met de linker muisknop ingedrukt kun je de bus heen en weer slepen.

Zie je dat er ineens een **zwart rondje met kruis** verschijnt?



- . Sleep de bus opzij en omhoog zodat de bumper precies op het **zwarte rondje** komt.



Zo, de voorbereidingen zijn klaar!

Script Programmeren

Dit is het verhaal dat we gaan programmeren:

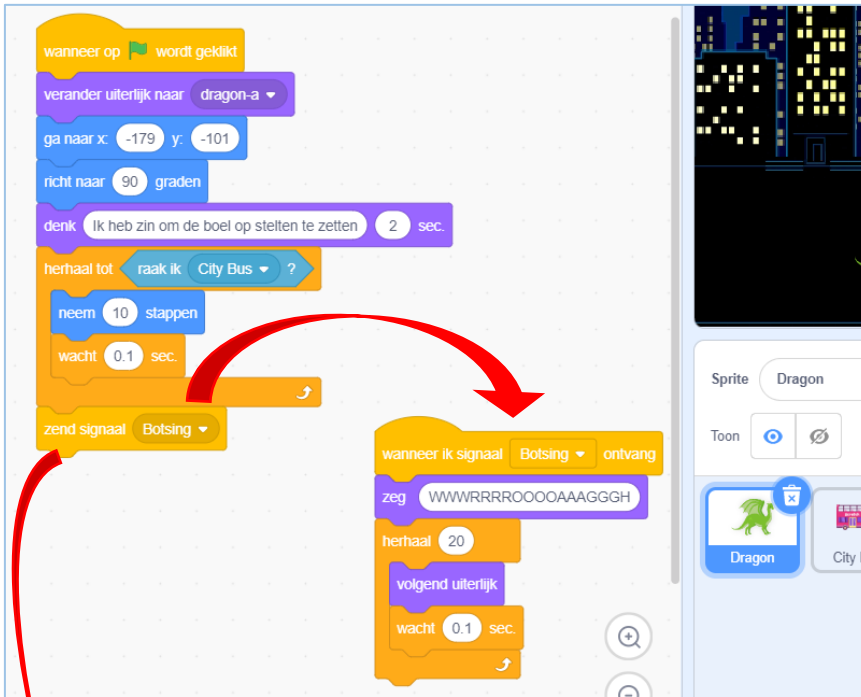
De draak begint in het groene uiterlijk, links onderaan op de weg, en denkt twee seconden: "Ik heb zin om de boel op stelten te zetten".
Dan loopt hij met een snelheid van 5 stappen achter de bus aan.

De bus probeert weg te lopen maar is niet vlug genoeg
Als ze botsen roept de draak:
"WWRRROOOAAGGGHHHH" en verandert van kleur.

De bus wordt door de botsing helemaal door elkaar geschud!!



- Maak eerst het script van de **draak**; het bestaat uit twee delen:



Let op:
je moet zelf een 'Nieuw signaal' maken met de naam 'Botsing'.

- En nu het Script voor de **bus**; ook dit script bestaat uit twee delen:



Probeer je programma maar eens uit door op de Groene Vlag te klikken!!