

Voorkennis		Niveau	
Benodigdheden	SlangBegin.sb3	Leerdoelen	Klonen

SLANG

De slang kruipt altijd en wordt bestuurd met de pijltjes toetsen.

In deze opdracht ga je het programma SlangBegin.sb3 uitbreiden met extra testen om het spel spannender te maken. Probeer eerst te begrijpen waarom de slang kruipt.



Uiterlijk



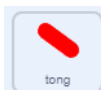
slang

Vragen:

1. Hoe kan de slang langer zijn dan het uiterlijk van de sprite.
2. Kan je aangeven uit hoeveel klonen de slang bestaat? (HINT: gebruik een variabele "aantalKlonen")
3. Hoe groot kan je de variabele "stapGrootte" maken zonder dat de slang wordt verminkt?

Uitbreidingen:

Test eerst de uitbreiding die je hebt gemaakt voordat je aan de volgende uitbreiding begint!



1. Voeg de tong aan de slang toe en laat de tong heen en weergaan.
2. Hou een teller "score" bij die het aantal gegeten appels bijhoudt.
3. Maak de slang 1 kloon langer. Hint: kloonDuur.
4. Laat de slang 3 klonen langer worden nadat er één appel is gegeten.
5. Maak een geluidje als de slang een appel eet.
6. Voeg testen toe die het verbiedt om de slang "achteruit" te laten lopen.
7. Laat de slang één stap harder lopen (stapGrootte) als er 5 appels zijn gegeten.
8. Laat de slang nog één stap harder lopen als er 10 appels zijn gegeten.
9. En weer bij 15, 20, 25, enz.
10. Voeg een test toe waarmee het spel eindigt als de slang over zichzelf loopt. Hint: dat kan als je gebruik maakt van de sprite "tong".