

# Makecode.Arcade – 03 Lekkende citroen

De originele Engelstalige versie van deze tutorials staat op <https://arcade.makecode.com/tutorials/lemon-leak>

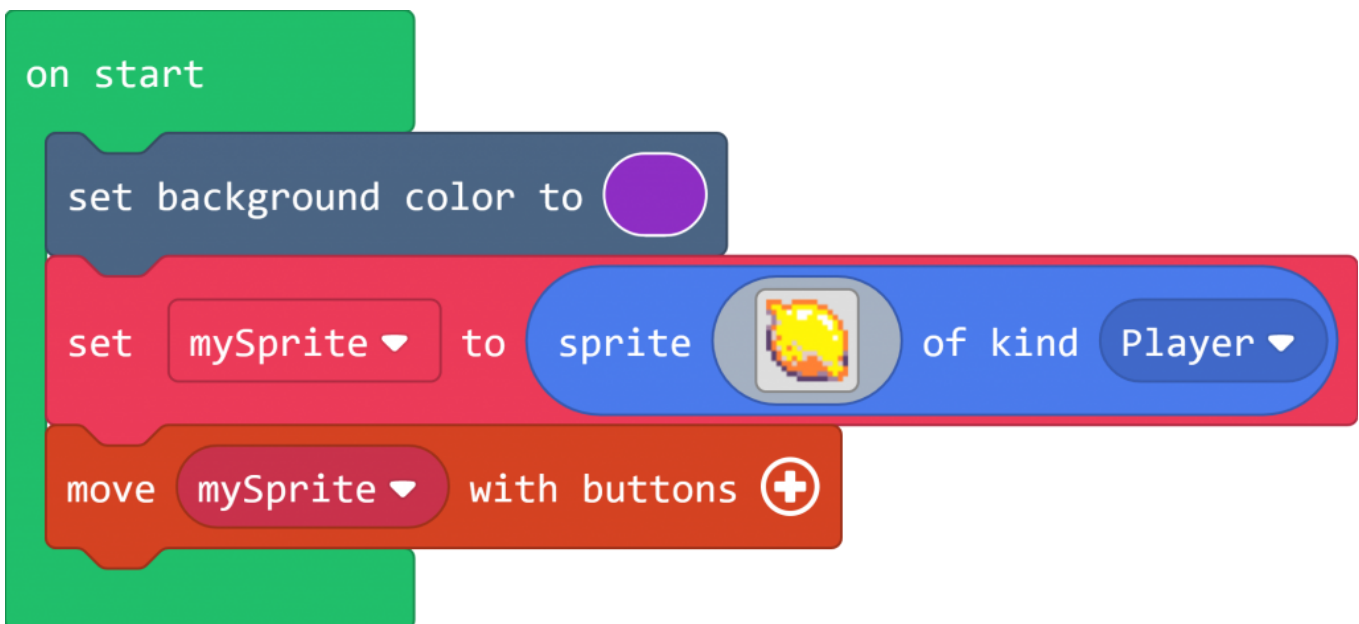
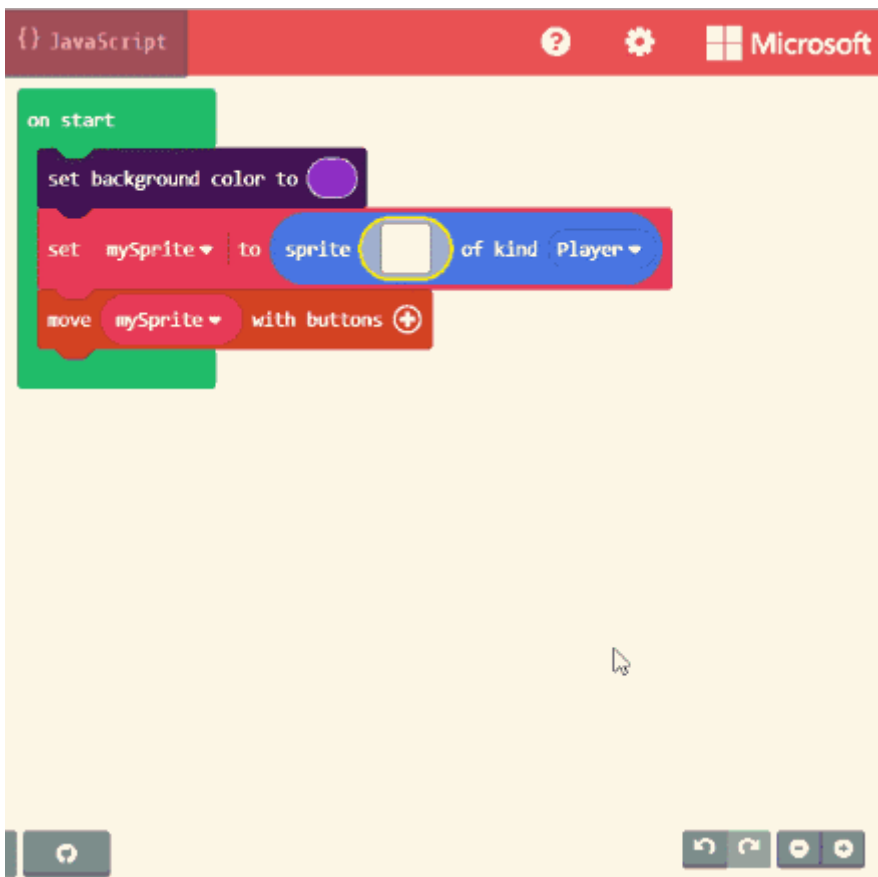
## Introductie



We gaan een spel maken waarbij wilde aardbeien de citroen-speler aanvallen. Iedere keer als de citroen wordt geraakt door een aardbei verliest deze sap. Het is de bedoeling dat de speler de aardbeien ontwijkt.

## Stap 1





- Sleep het blok set background color uit de groep Scene naar het blok on start.
- Kies een kleur voor de achtergrond van jouw game.
- Sleep uit de groep Sprites een blok set mySprite to.
- Klik op het grijze vakje en selecteer een citroen (lemon) uit de galerij.
- Haal uit de groep Controller het blok move mySprite with buttons zodat we de citroen kunnen besturen.



## Stap 2

- Om er voor te zorgen dat de citroen in het speelveld blijft voeg je het blok set mySprite stay in screen toe.
- Set de schakelaar in dit blok op on.
- Zoek het blok start countdown en sleep dit naar het einde. Verander de tijd van 10 naar 30 seconde.

```


on start
  set background color to 
  set mySprite to sprite  of kind Player
  move mySprite with buttons 
  set mySprite stay in screen 
  start countdown 30 (s)

```

### Step 3

- Sleep een on game update every blok uit de groep Game.
- Stel de intervaltijd in op 1000 ms (=1 seconde)
- Sleep uit de groep Sprites het blok set projectile to projectile from slide in het blok on game update every.
- Klik op het grijze vlakje en selecteer een aardbei (strawberry) uit de gallerij.

```


on game update every 1000 ms
  set projectile to projectile  from side with vx 50 vy 100

```

### Step 4

- Haal uit de groep Math het blok pick random en zet dit op de plaats van vx.
- Stel de waarden in op -50 en 50.
- Kopieer dit blok naar de plaats van vy.

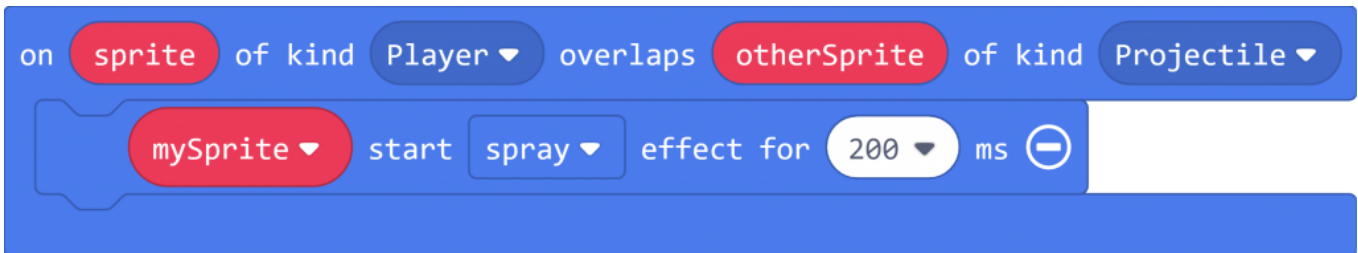
```

on game update every 1000 ms
  set projectile to projectile  from side with vx pick random -50 to 50 vy pick random -50 to 50

```

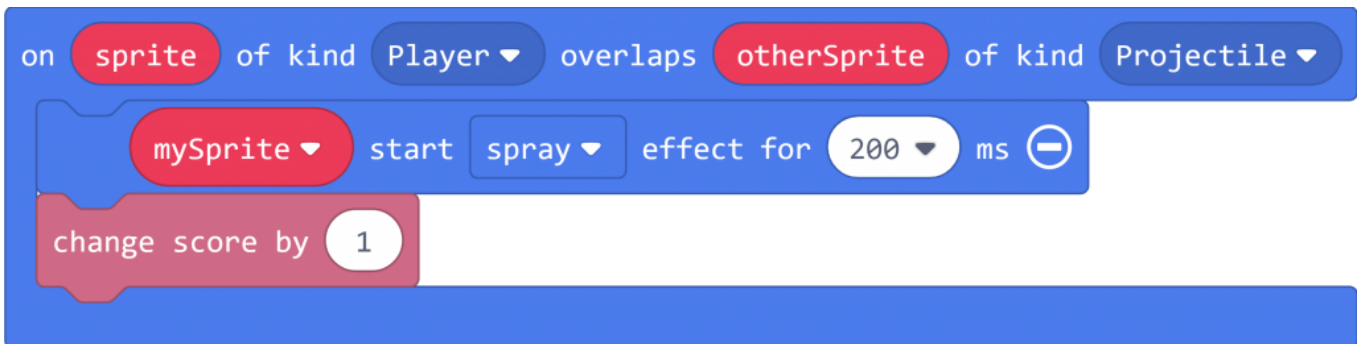
## Stap 5

- Sleep uit de groep Sprites een on sprite of kind overlaps blok.
- Verander het veld met otherSprite in Projectile.
- Sleep een blok mySprite start effect naar het overlaps blok.
- Klik op het (+) icoon en stel de duur van het effect in op 200 ms.



## Stap 6

- Om bij te houden hoe vaak de aardbeien de citroen hebben geraakt slepen we een change score by blok uit de groep Info na het blok mySprite starteffect.



## Klaar!

Houd de citroen in beweging en zorg er voor dat deze zo min mogelijk sap verliest. Lukt het jou om gedurende 30seconde zo veel mogelijk punten te houden?