CAR PIMPEN



Je gaat een eigen auto pimpen. Waarbij je eerst uit drie auto's kunt kiezen. En daarna wieldoppen enspoilers. Ook kun je de kleur aanpassen. Voor dit spel is het handig dat je alle achtergronden en sprites gebruikt van een bestaand project Cars pimp LEEG (>ontdek >atelierboukje >Studio atelierboukje)

1. Kies een auto

Als het spel start begin je met achtergrond **backdrop1.** Hier selecteer je een auto. Hiervoor maak je voor de achtergronden volgend script



Bij elke auto geef je aan waar deze staat bij de start van het spel.

Je selecteert de auto door erop te klikken. Daarvoor maak je een variabele Geselecteerde auto aan.

Bij de Bugatti (blauwe auto) zet je deze variabele bij de start van het spel op Lamborghini. Dat betekent dat als je geen auto selecteert, deze automatisch Lamborghini is.

| ga naar x: -41 y: 130 ga naar x: -14 y | wanneer / wordt aangeklikt |
|--|--|
| verschijn | maak Geselecteerde Auto Lamborghini |
| verschijn | ga naar x: -30 y: -63 verschijn |
| wanneer op deze sprite wordt geklikt wanneer op deze s | prite wordt geklikt wanneer op deze sprite wordt geklikt |
| zeg Lamborghini 2 sec. zeg Ferrari 2 sec. | zeg Bugatti 2 sec. |

2. De kleur aanpassen



Als je op de knop KLEUR klikt ga je naar de achtergrond Kleur. Voor de Sprite KnopKleur maak je dan volgend script.

In deze achtergrond Kleur staat een grijze verfspuit. Voor deze sprite maak je volgend script. De verfspuit verschijnt in achtergrond *Kleur*. Bij de andere achtergronden is deze verdwenen.



Als je op de sprite klikt, zend je een signaal verfspuit

| wanneer achtergrond verandert na | ar Kleur |
|----------------------------------|---|
| verschijn | wanneer achtergrond verandert naar back |
| | verdwijn |
| wanneer op deze sprite wordt gek | likt wanneer achtergrond verandert naar Wield |
| zend signaal verfspuit 💌 | verdwijn se |
| | |
| | wanneer achtergrond verandert naar Spoi |
| | a second s |
| | veronijn |
| | |
| | wanneer achtergrond verandert naar Rac |
| | verdwijn |

Voor elke auto voeg je nog volgend script toe. Als de auto het signaal verfspuit ontvangt verandert de kleur.

| wanne | eer ik signaal verfspuit vontvang | | |
|-------------------------------|--------------------------------------|--|--|
| als 📢 | Geselecteerde Auto = Lamborghini dan | | |
| verander kleur -effect met 10 | | | |
| | | | |

Bij home (backdropt 1) is de kleur altijd zoals bij de start start

Bij elke auto geef je ook aan waar deze staat in Backdrop 1.

| Lamborghini: | x: 41, y: 130 |
|--------------|---------------|
| Ferrari: | x -14, y 55 |
| Bugatti: | x -30, y -63 |

In de achtergrond KLEUR (en ook Wieldoppen en Spoiler) staat de geselecteerde auto op de brug. De andere auto's verdwijnen. Daarvoor geef je in het script aan waar de geselecteerde auto staat Voor alle is dat Lamborghini: x:20, y: 0



3. De wieldoppen



KnopWiel

Als je op de knop Wieldoppen klikt ga je naar de achtergrond Wieldop. Voor de Sprite KnopWiel maak je dan volgend script.

In deze achtergrond Wieldop staan 4 wieldoppen, waaruit je kunt kiezen. Voor elke wieldop maak je volgend script.

| wanneer 🏓 wordt aangeklikt | | | |
|---|------------|------------|--|
| ga naar x: -3 y: -170 | | | |
| wanneer op deze sprite wordt verander achtergrond naar Wie | gel | klikt p | |

Bij start is de wieldop er niet. Voor elke achtergrond geef je aan dat deze sprite er wel/niet is. De wieldoppen verschijnen in achtergrond *Wieldop*. Bij de andere achtergronden zijn deze verdwenen. Laat elke wieldop bij de start naar een eigen gekozen plek (x,y) gaan

| | wanneer achtergrond verandert naar Spoiler 🔻 |
|--|--|
| ranneer 🍋 wordt aangeklikt | verdwijn |
| erdwiin | |
| a naar x: -210 y: 141 | wanneer achtergrond verandert naar Kleur |
| | verdwijn |
| | |
| wanneer op deze sprite wordt geklikt | wanneer achtergrond verandert naar Wieldoo |
| maak kloon van mijzelf 🔻 | verschiin |
| | |
| | wanneer achtergrond verandert naar Race |
| anneer ik als kloon start | |
| rhaal | veranji |
| ga naar voorgrond | |
| als (raak ik Trash-empty-icon ?) dan | wanneer achtergrond verandert naar backdrop1 |
| verwijder deze kloon | verdwijn |
| vernijael aeze koon | |
| | |
| als met achtergrond naam – backdropi o | wanneer ik als kloon start |
| verschijn | herhaal tot niet muis ingedrukt? |
| anders | |
| verwijder deze kloon | ga naar muisaanwijzer |
| | |
| | stop ut stipt |

Als je op de sprite klikt, wordt er een kopie (=kloon) van de wieldop gemaakt. Vervolgens sleep je deze naar de plek waar je hem wilt hebben. Zodra je de muis niet meer aanklikt blijft de wieldop staan.

Als de Kloon van de wieldop ondertussen de prullenbak raakt wordt deze verwijderd. En ook als je weer terugkeert naar Home.

4. De Spoilers



Als je op de knop Spoilers klikt ga je naar de achtergrond Spoiler. Voor de Sprite KnopSpoiler maak je dan volgend script.

In deze achtergrond Spoiler staan 3 spoilers, waaruit je kunt kiezen. Voor elke spoiler maak je volgend script.

Je maakt voor de spoiler het zelfde script als de wieldoppen.

5. Racen

Nu je de auto hebt gepimpt kun je ermee gaan racen. Door op de knop Race te drukken ga je naar de achtergrond race

Je mag nu zelf bedenken hoe je het racen wilt programmeren

| wanneer 🔎 wordt aangeklikt | | | |
|-------------------------------|------|------|-------------|
| ga naar x: 96 y: -170 | | | |
| wanneer op deze sprite wordt | gek | likt | н 1 1 |
| verander achtergrond naar Spo | iler | | |

| wanneer 🍋 wordt aangeklikt | | | |
|--------------------------------|-----|------|--|
| ga naar x: 176 y: -170 | | | |
| | | | |
| | | | |
| wanneer op deze sprite wordt o | jek | likt | |
| verander achtergrond naar Race | • • | | |

6. Naar Home

Wil je opnieuw beginnen klik dan op Home.

| wanneer 🦰 wordt aangeklikt | |
|--------------------------------------|--|
| ga naar x: -155 y: -170 | |
| | |
| wanneer op deze sprite wordt geklikt | |
| verander achtergrond naar backdrop1 | |
| · · · · · · · · · · · · · · · | |