

High score!


WEETJE:

Wist je dat variabelen onmisbaar zijn voor gamemakers? Leer in deze lesbrief waarom!

Hoe wordt de score in een spelletje bijgehouden? In deze les kom je hier alles over te weten. Ook behandelen we wat variabelen hiermee te maken hebben en hoe deze binnen de wiskunde en programmeren worden toegepast.

OPDRACHT 1

	Afstand (m)	Muntjes	Score
Spel 1	1500	124	
Spel 2	1250	223	
Spel 3	1000	333	

Het scoresysteem van Temple Run werkt als volgt:

- 1 punt voor elke meter die de speler aflegt
- 5 punten per munt die de speler verzamelt

Bereken per situatie van Temple Run wat de score is en vul de tabel in.

OPDRACHT 2

In opdracht 1 heb je steeds op dezelfde manier de score berekent. Je kunt de score ook schrijven als een formule van de afstand en muntjes. Geef de formule.

WEETJE:

Wist je dat de high score van Temple Run onwijs hoog ligt? Het wereldrecord ligt op 107 miljoen!

OPDRACHT 3

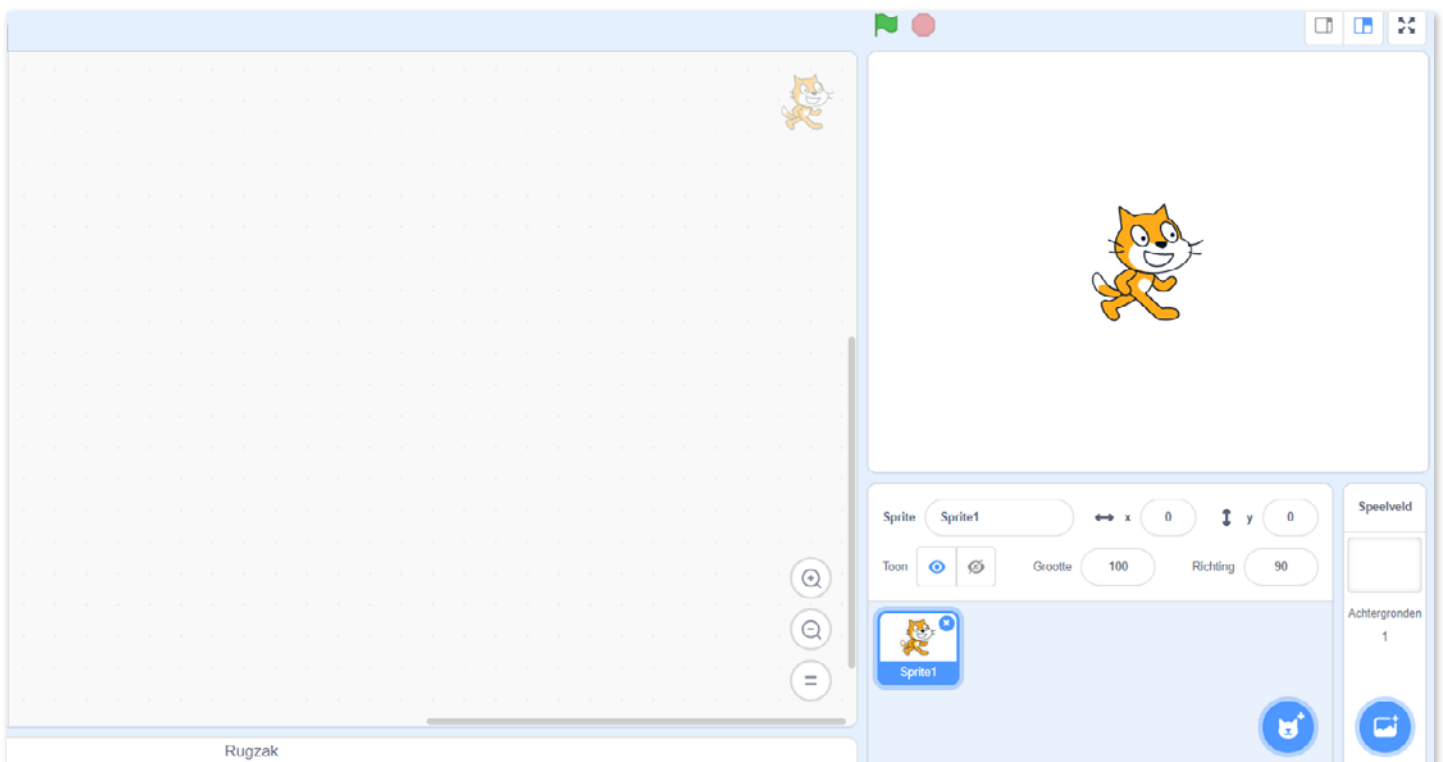
Je gaat nu het scoresysteem van Temple Run programmeren. Je docent legt het uit op het digibord. Werk de code uit binnen deze opdracht.

Op papier

Gebruik de codeblokken op papier om het scoresysteem van Temple Run na te maken. Bedenk goed welke variabelen je nodig hebt en hoe je deze definieert. Knip de blokken die je nodig hebt uit en plak ze op de goede volgorde in het codeerscherm. Namen en waarden van variabelen kun je met een pen erin schrijven.

Digitaal

Ga naar <https://scratch.mit.edu> en maak een gratis account aan. Log in en druk op maak. Nu kun je het scoresysteem van je favoriete spel na maken in Scratch.



OPDRACHT 4

Je gaat nu je eigen scoresysteem programmeren. Ga naar je favoriete spelletje op je telefoon, speel het spelletje voor 1 minuut. Vergeet tijdens het spelen niet goed te letten op het scoresysteem!

Digitaal

Ga naar <https://scratch.mit.edu> en maak een gratis account aan. Log in en druk op maak. Nu kun je het scoresysteem van je favoriete spel namaken in Scratch.

Z.o.z de opdracht op papier

Op papier

Gebruik de codeblokken op papier om het scoresysteem van je favoriete spel na te maken. Bedenk goed welke variabelen je nodig hebt en hoe je deze definieert. Knip de blokken die je nodig hebt uit en plak ze op de goede volgorde in het codeerscherm. Namen en waarden van variabelen kun je met een pen erin schrijven.

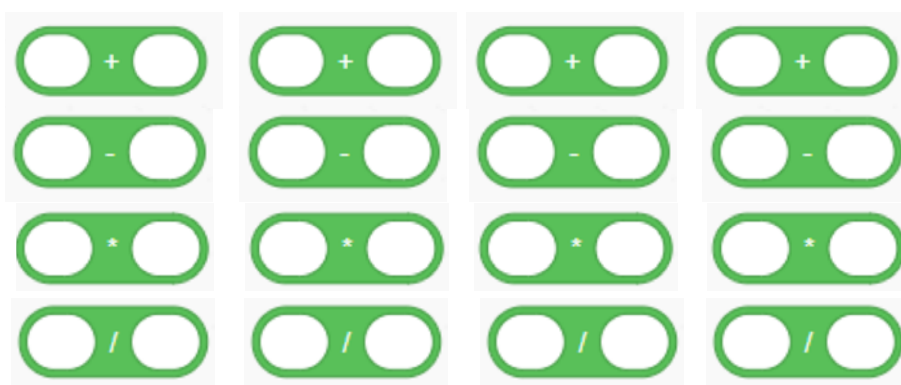
The image shows a digital workspace for creating a game. At the top, there is a stage area with a white background and a blue border. In the center of the stage is a cartoon orange and white cat sprite. To the right of the stage is a control panel with several settings: 'Speelveld' (Stage) with a small white square, 'Achtergronden' (Backgrounds) with the number '1', 'Sprite' with 'Sprite1' selected, 'Toon' (Visible) with a checked box, 'Grootte' (Size) with '100', and 'Richting' (Direction) with '90'. Below the stage is a large code editor area with a light blue background and a grid of small dots. A small icon of the cat sprite is visible in the top left corner of the code editor. On the right side of the code editor, there are three circular icons: a magnifying glass with a plus sign, a magnifying glass with a minus sign, and a pause icon. At the bottom right of the page, the text 'Rugzak' is written vertically.

BIJLAGE - SCRATCH BLOKJES VOOR WERKEN OP PAPIER

Gebeurtenissen:



Functies



Variabelen

