# Schieten

<http://www.youtube.com/watch?v=c8M75yecUGk>

* Eerst zie je geen kogel, ‘ineens’ verschijnt hij.
* De kogel lijkt rechtdoor te gaan.
* En hij gaat heel snel.

Dus als je dat op die manier maakt, ziet het er best realistisch uit.

(eigenlijk is de beweging ingewikkelder, maar het verschil valt niet op)

<http://www.youtube.com/watch?v=Um9Eos9bJDk&feature=relmfu>

<http://www.youtube.com/watch?v=otpFNL3yem4&feature=related>

#### Opdracht1

* Download ‘springen 01’
* Zorg dat er een kogel naar links wordt afgeschoten als je op de spatiebalk drukt.
* Tip: gebruik ‘create instance’ om de kogel te laten verschijnen.

Maar, je wilt natuurlijk dat je naar beide kanten kunt schieten. Dat kun je op verschillende manieren oplossen: door verschillende toetsen te gebruiken voor ‘schiet naar links’ en ‘schiet naar rechts’ maar ook door automatisch naar links te schieten als je mannetje naar links loopt en automatisch naar rechts als je mannetje naar rechts loopt.

#### Opdracht 2

* Download ‘springen 02’
* Zorg dat er een kogel wordt afgeschoten als je op de spatiebalk drukt.
* Zorg ervoor dat je naar links schiet als je naar links loopt en naar rechts als je naar rechts loopt.

# Springen

<http://www.youtube.com/watch?v=l8TfuDsbxVE>

kijk naar het filmpje. Wat valt je op? Gaat de springer steeds even snel naar boven? En naar beneden? Hoe komt dat?

Beschrijf welke stappen je allemaal ziet

Afzet:……

Naar boven:……

Boven:…….

Naar beneden:……

Op de grond:…..

Als je in een game een figuur wilt laten springen, komt er dus heel wat bij kijken. Hoe kun je zorgen dat een sprong er realistisch uitziet.

Hoe kun je aangeven dat je figuur moet springen (toets)

Hoe zou je de afzet kunnen simuleren (animated sprite)

Hoe zou je kunnen zorgen dat de snelheid van je figuur in de lucht verandert? (gravity)

Hoe zou je kunnen zorgen dat je figuur ook weer naar beneden komt? (gravity)

Wat moet er gebeuren als je figuurtje de grond raakt? Hoe kun je dat regelen?

## Gooien met zwaartekracht

<http://www.youtube.com/watch?v=QTAbg5Or3BY&feature=related>

bal gooien zwaartekracht zichtbaar.

<http://www.youtube.com/watch?v=FksSHm8RpY0&feature=related>

### kogelbaan

<http://www.youtube.com/watch?v=QTAbg5Or3BY&feature=related>

de bal krijgt door het gooien (waar kracht achter zit) een versnelling, maar dan weer langzamer door de luchtweerstand en hij gaat afwijken door de zwaartekracht