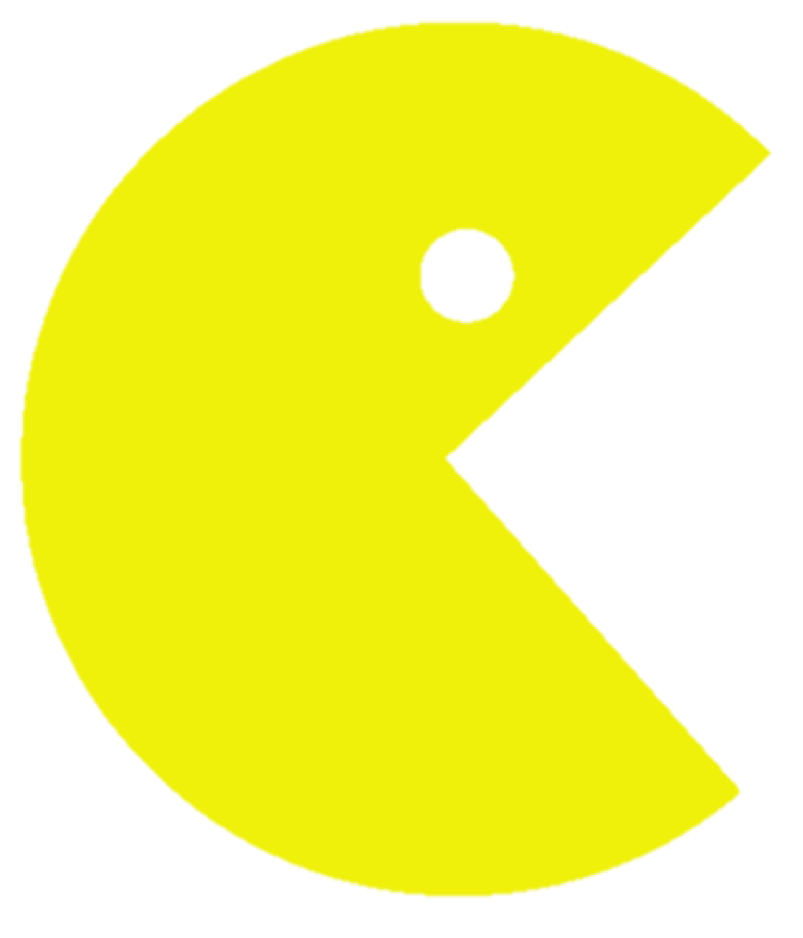
**Gamemaker**



Pacman - Correctiesleutel



Naam:

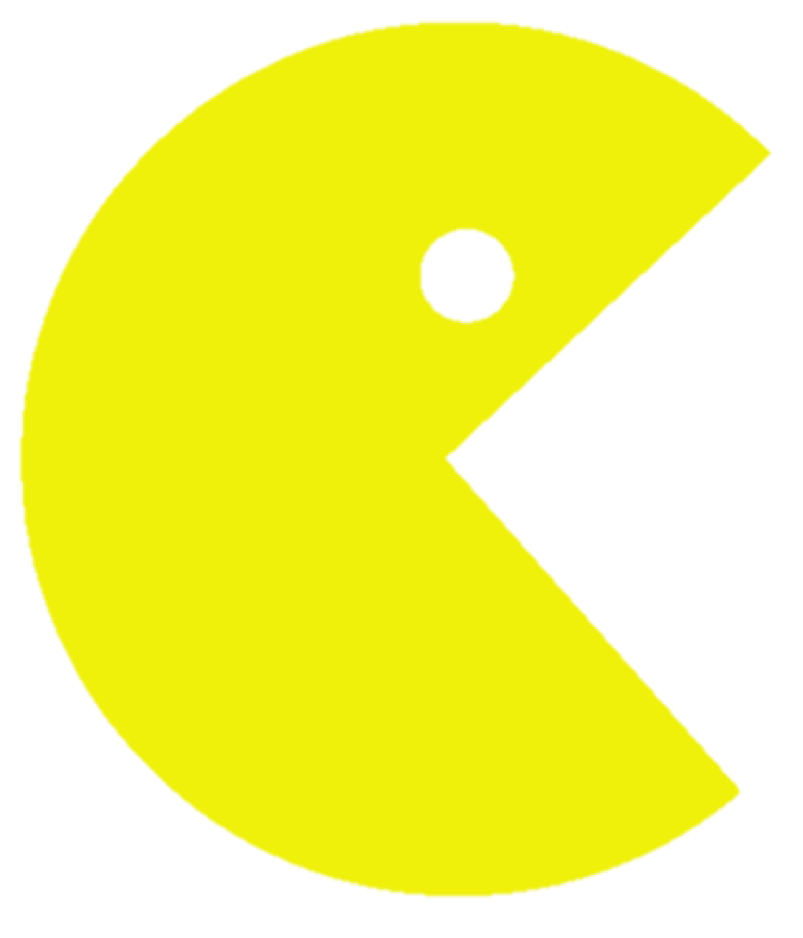
………………………………………………………………………………………..

………………………………………………………………………………………..



**1) Pacman plattegrond** *– Personages vinden*

Op pagina 4 vind je de plattegrond terug van het Pacmanspel.   
Schrijf hieronder waar de figuurtjes zich bevinden op de plattegrond.

****



**1**



**3**



**2**

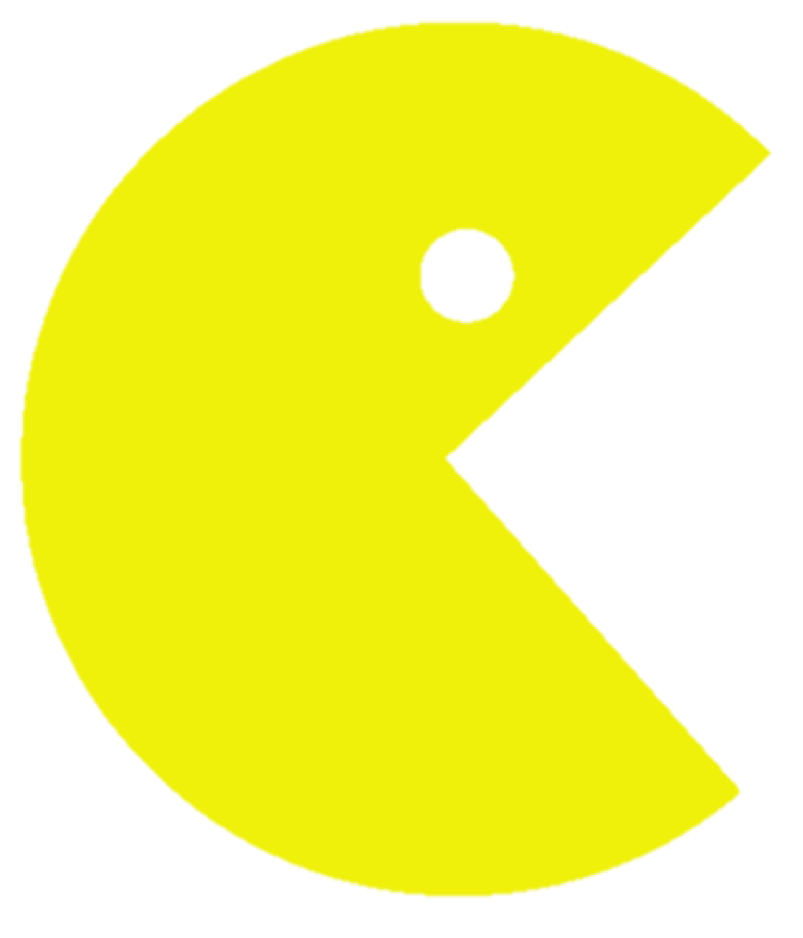
(X, Y) = (0,-60)

(X, Y) = (50,-60)

(X, Y) = (50,40)

(X, Y) = (70,80)

**2) Pacman plattegrond** *– Route bepalen*

****

Verander X met 50



**1**



**1**

Verander Y met 100



**2**



**3**



**2**

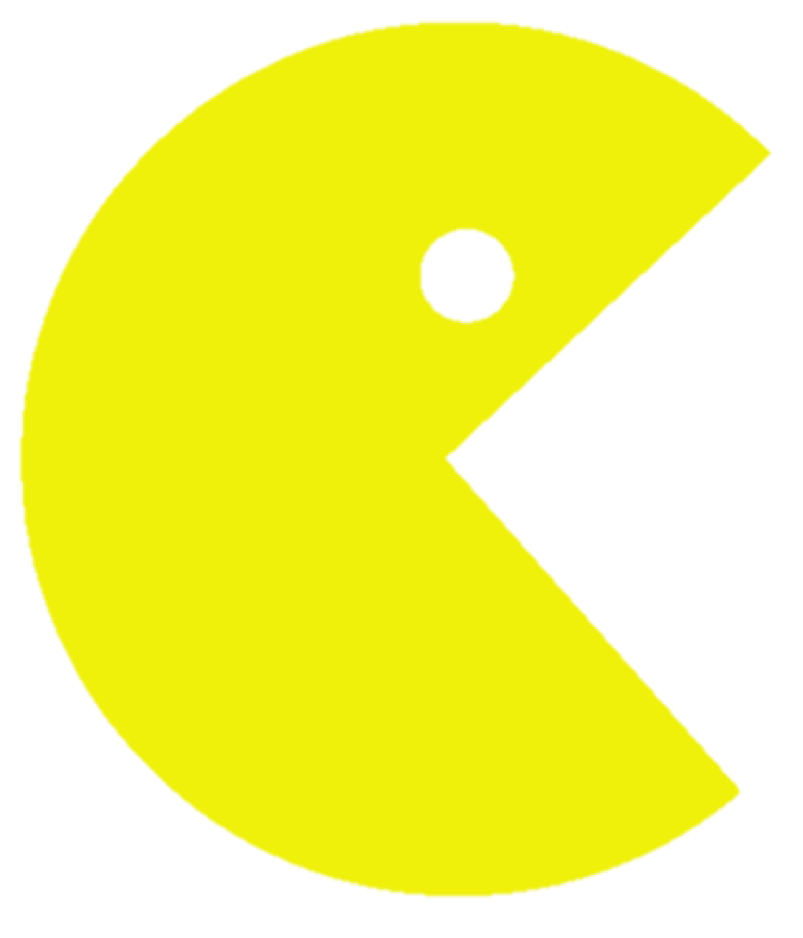
Verander X met 20

Verander Y met 40

**3) Pacman plattegrond** *– Route volgen*

We starten altijd vanuit het startpunt van Pacman.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Routenummer** | **Stappen** | **Coördinaten bestemming** |
| 1 | D, D, D, D, D, A, A, A, D, D, D, B, B, B | (80, -60) |
| 2 | C, A, A, C, C, A, A, A, A, A, A, D, D, D | (0,20) |
| 3 | D, A, A, D, D, A, A, A, A, D, D, A, A, A, A | (50,40) |
| 4 | ……. |  |
| 5 |  |  |

****

**4) Pacman Scratch –** *Pacman gaat naar onder*

Je wil dat Pacman naar onder gaat als je op pijltje omlaag klikt.

Vul de verplaatsing in:

Verander Y met -10

Vul het programma hieronder verder aan:

START

‘Pijltje omlaag’ ingedrukt

Verander Y met -10

Als Dan

……………………………………………………………………………………………………………………………..

Herhalen

**5) Pacman Scratch –** *Pacman besturen*

Je wil dat Pacman naar boven gaat als je op pijltje omhoog klikt.

Vul de verplaatsing in:

Verander Y met 10

Je wil dat Pacman naar links gaat als je op pijltje links klikt.

Vul de verplaatsing in:

Verander X met -10

Je wil dat Pacman naar rechts gaat als je op pijltje rechts klikt.

Vul de verplaatsing in:

Verander X met 10



**6) Pacman Scratch –** *Herken de randen van het doolhof*

Zorg dat Pacman de zwarte lijn herkent en op dat moment steeds op dezelfde plaats terechtkomt.

*Tip: hij zet sowieso de stap voor de verplaatsing dus hij gaat ook de stap terug moeten zetten in dezelfde beweging.*

Vul het programma hieronder verder aan:

Raak ik kleur zwart

Verander Y met 10

A

Als Dan

……………………………………………………………………………………………………………………………..

Pijltje omlaag ingedrukt

Verander Y met -10

Herhalen

Als Dan

……………………………………………………………………………………………………………………………..

START

**7) Pacman Scratch –** *Pacman door de doolhof*

Gids Pacman door het doolhof.

