

## Opdrachten bij lesbrief 2

Het is de bedoeling om aan de hand van deze opdrachten een applicatie te maken met daarin vliegende spookjes. Eindelijk krijgen we dus iets op het scherm te zien!

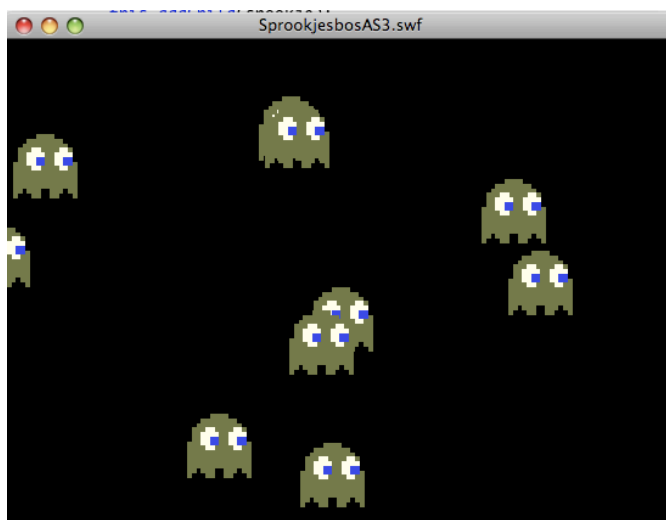
**Als je klaar bent met de opdrachten laat dan je werk aftekenen bij de docent!**

### Opdracht: maak een spookjesbos!

Maak een nieuwe flash applicatie met AS3 die 10 spookjes rond laat vliegen over je stage.

Je kunt daarvoor de volgende stappen doorlopen:

1. Maak een .fla bestand aan (lesbrief2.fla) in een nieuwe map
2. Maak een Document klasse aan (Spookjesbos.as) die erft van MovieClip en zorg ervoor dat deze klasse gekoppeld wordt aan je .fla bestand
3. Voeg een afbeelding van een spook toe aan je library en exporteer die als BitmapData naar ActionScript. Je kunt het plaatje downloaden vanaf de website ([www.nielsdoorn.nl](http://www.nielsdoorn.nl)).
4. Maak een Spookje klasse aan (Spookje.as) met een bitmap als eigenschap. De bitmap moet gebruik maken van de BitmapData van de afbeelding uit je library.
5. Voeg vanuit het Spookjesbos de 10 spookjes toe met `this.addChild(spookje)`. Geef ieder spookje een willekeurig x en y waarde (positie op het scherm) .
6. Run je applicatie, als het goed is staan er spookjes op je scherm.
7. Koppel een enter frame listener aan je stage (zie laatste gedeelte lesbrief).
8. Zorg ervoor dat iedere keer als het frame aangeroepen wordt, de spookjes een klein beetje bewegen.
9. Zorg ervoor dat de spookjes niet buiten het scherm komen!



**Bonus opgave: roterende spookjes en verschillende spookjes...**