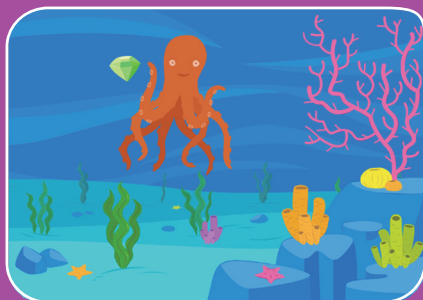
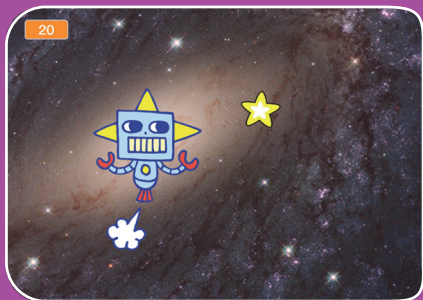




Achtervolgingsspel Kaarten



Maak een spel waarin je een sprite achtervolgt om punten te scoren.

20190113



Achtervolgingsspel Kaarten

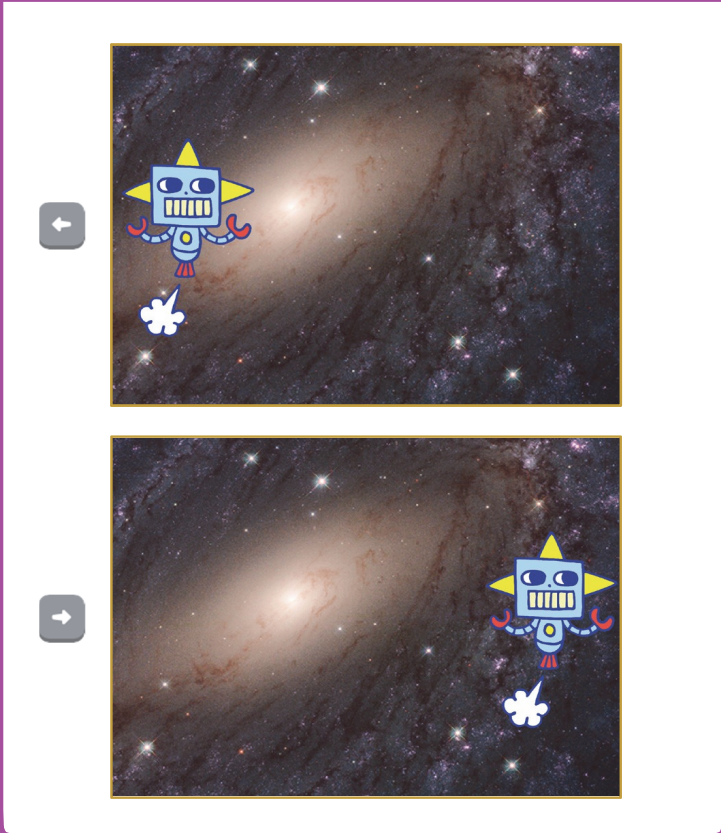
Gebruik de kaarten in deze volgorde:

1. Beweeg naar links en rechts
2. Beweeg naar boven en beneden
3. Jaag op een ster
4. Speel een geluid af
5. Voeg een score toe
6. Niveau omhoog!
7. Overwinningsbericht

Beweeg naar links en rechts



Druk op de pijltjestoetsen om naar links en rechts te bewegen.



Beweeg naar links en rechts

scratch.mit.edu

BEGIN



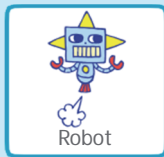
Kies een achtergrond.



Galaxy

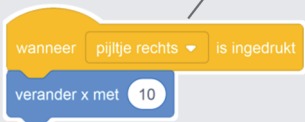


Kies een sprite.



Robot

VOEG DEZE CODE TOE



Kies pijltje rechts.



Kies pijltje links.

Typ een min-teken om naar links te gaan.

PROBEER HET

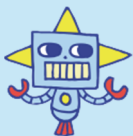
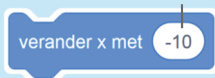
Druk op de pijltjestoetsen



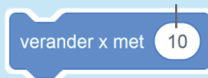
TIP

x is de positie op het Speelveld van links naar rechts.

Typ een negatief getal om naar links te bewegen.



Typ een positief getal om naar rechts te bewegen.



Beweeg naar boven en beneden



Druk op de pijltjestoetsen om naar
boven en beneden te bewegen.

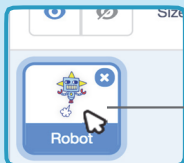


Beweeg naar boven en beneden

scratch.mit.edu

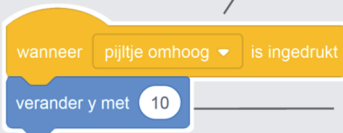
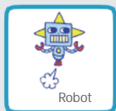


BEGIN



Klik op je sprite om het te selecteren.

VOEG DEZE CODE TOE



Kies **pijltje omhoog**.

Gebruik: verander y om omhoog te bewegen.



Kies **pijltje omlaag**.

—Typ een min-teken om naar beneden te gaan

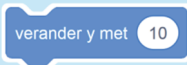
PROBEER HET

Druk op de pijltjestoetsen

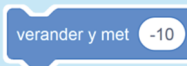


TIP

y is de positie op het Speelveld van boven naar beneden.



Typ een positief getal om naar boven te gaan.

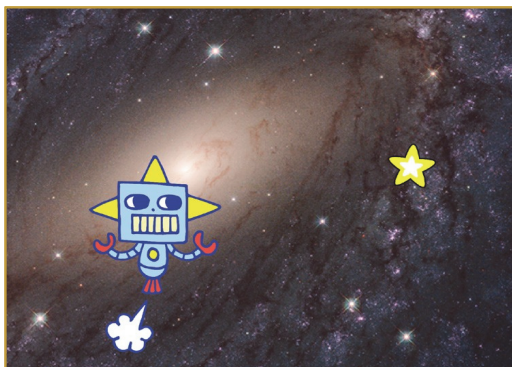
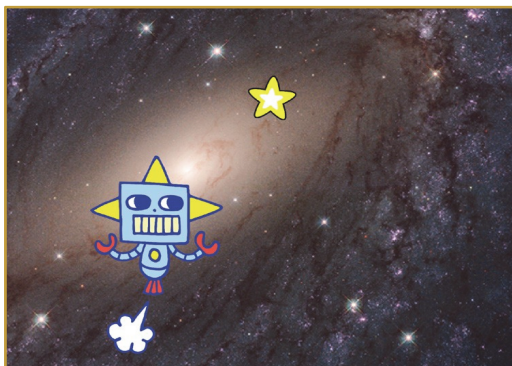


Typ een negatief getal om naar beneden te gaan.

Jaag op een ster



Voeg een sprite toe om te achtervolgen.



Jaag op een ster

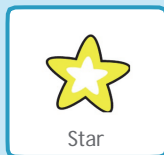
scratch.mit.edu



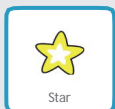
BEGIN



Kies een sprite om te achtervolgen.
Bijvoorbeeld een ster.



VOEG DEZE CODE TOE



Typ een kleiner getal (zoals 0.5) om het sneller te laten schuiven.

PROBEER HET

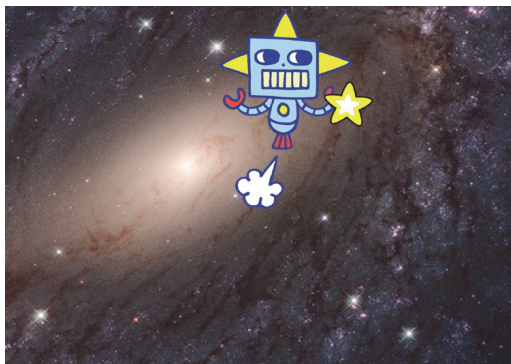
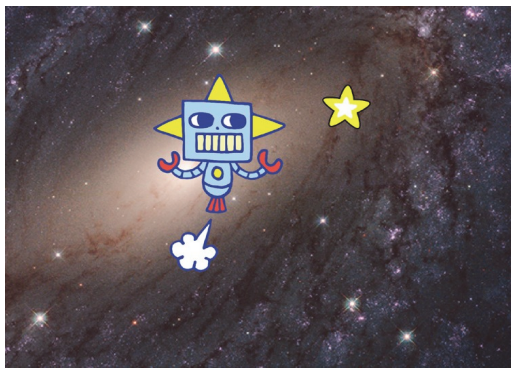
Klik op de groene vlag om te starten.



Klik op het stopteken om te stoppen.

Speel een geluid af

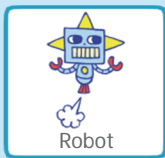
Speel een geluid af
wanneer je sprite de ster raakt.



Speel een geluid af

scratch.mit.edu

BEGIN



Klik om de Robot te selecteren.

 Geluiden

Klik op de Geluiden tab.

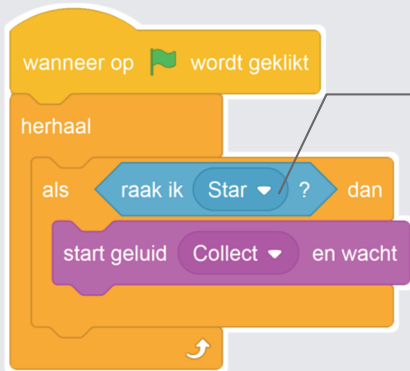


Kies een geluid uit de geluidenbibliotheek, bijvoorbeeld Collect.

VOEG DEZE CODE TOE

 Code

Klik op de Code tab.



Voeg het raak ik blok toe in het als dan blok.



PROBEER HET

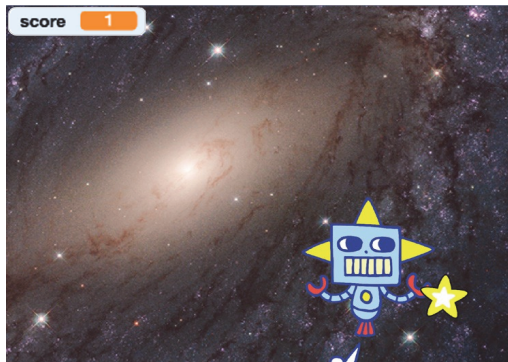
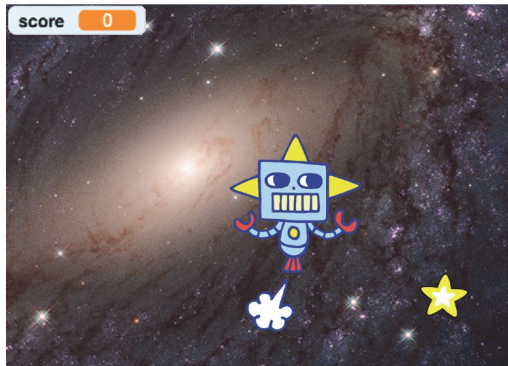
Klik op de groene vlag om te starten.



Voeg een score toe



Win punten als je de ster aanraakt.



Voeg een score toe

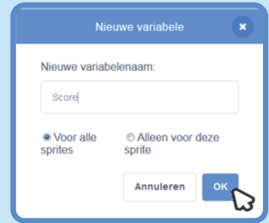
scratch.mit.edu

BEGIN

Kies Variabelen.

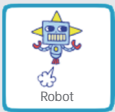


Klik op de knop
Maak een variabele.



Noem de variabele Score en klik dan OK.

VOEG DIT BLOK TOE



Selecteer Score uit het menu.



Voeg dit blok toe om de score te resetten.

Voeg dit blok toe om de score te verhogen.

TIP



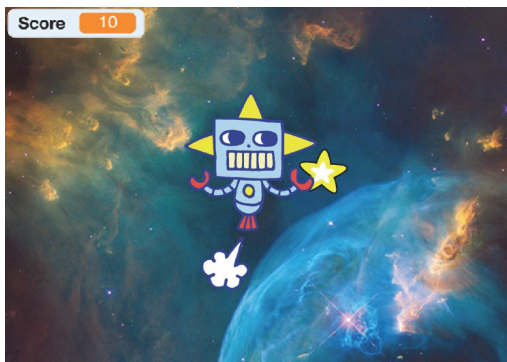
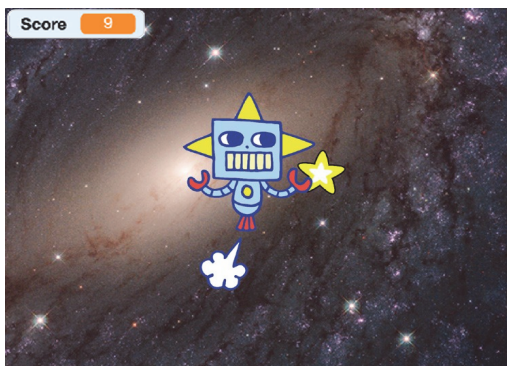
Gebruik het **maak variabele** blok om de score terug te zetten naar nul.



Gebruik het **verander variabele** blok om de score te verhogen.

Niveau omhoog!

Ga naar het volgende level.



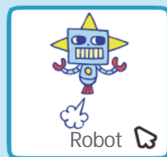
Niveau omhoog!

scratch.mit.edu

BEGIN



Kies een tweede achtergrond, bijvoorbeeld Nebula.



Selecteer de Robot sprite.

VOEG DEZE CODE TOE



Voeg het Score blok toe in het is gelijk blok uit de Functies categorie.



Kies je eerste achtergrond.

Kies de achtergrond, waar je naar wilt overschakelen.



Kies een geluid.

PROBEER HET

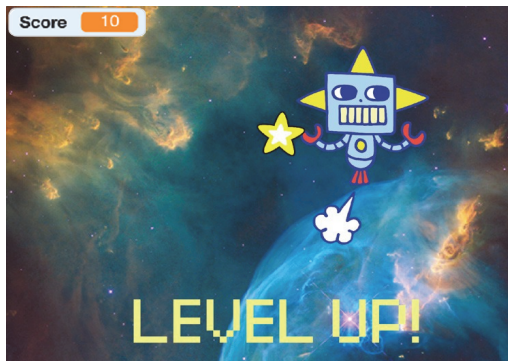
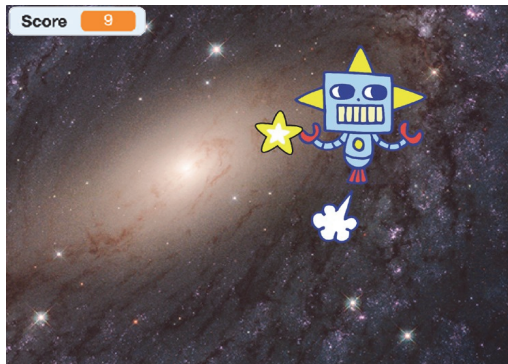
Klik op de groene vlag om je spel te spelen.



Overwinningsbericht



Toon een bericht
wanneer je naar het volgende level gaat.

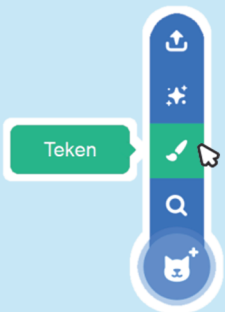


Overwinningsbericht

scratch.mit.edu



BEGIN



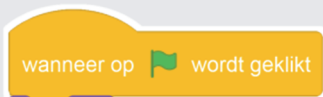
Klik op de verfkwast om een nieuwe sprite te tekenen.

Gebruik het Tekstgereedschap om een bericht te maken, bijvoorbeeld "Level Up!"



Je kunt lettertype, kleur, en grootte veranderen.

VOEG DEZE CODE TOE



verdwijf

Verberg het bericht aan het begin.



verschijn

Toon het bericht.

wacht 2 sec.

verdwijf

Kies een achtergrond voor het volgende level (niveau).

PROBEER HET

Klik op de groene vlag om je spel te spelen.

