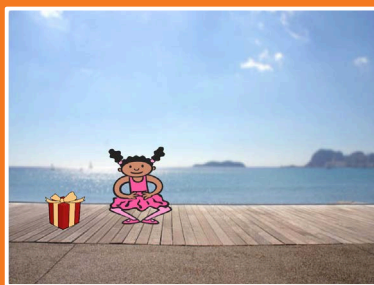
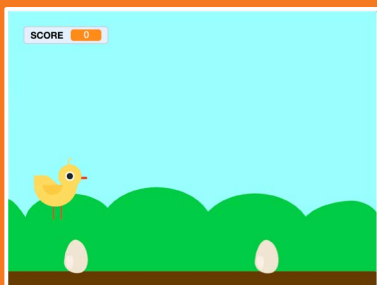




Springspel Kaarten



Laat een karakter over obstakels springen.

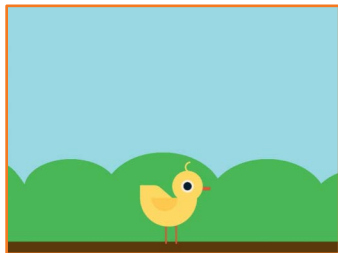
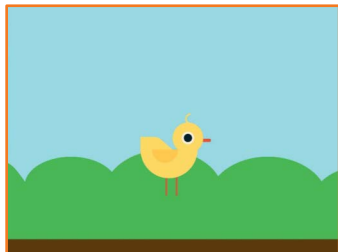
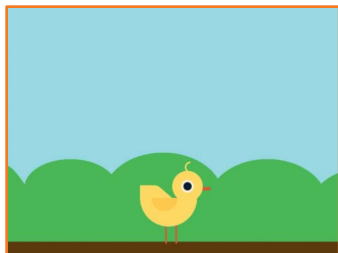
Springspel Kaarten

Gebruik de kaarten in deze volgorde;

1. Spring
2. Ga naar start
3. Bewegend obstakel
4. Voeg geluid toe
5. Stop het spel
6. Voeg meer obstakels toe
7. Score

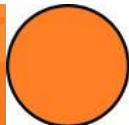
Spring

Laat een karakter springen.



Spring

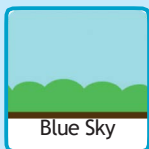
scratch.mit.edu



BEGIN



Kies een achtergrond



Blue Sky

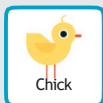


Kies een sprite zoals Chick



Chick

VOEG DEZE CODE TOE



```
wanneer spatiebalk is ingedrukt
  herhaal 10
    verander y met 10
  herhaal 10
    verander y met -10
```

Typ een minteken (-) om terug naar beneden te gaan.

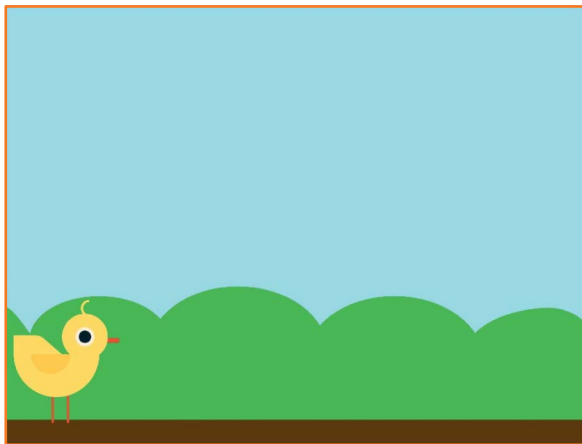
PROBEER HET



Duw op de spatiebalk van je toetsenbord

Ga naar start

Kies een startpunt voor je sprite.



Ga naar start

scratch.mit.edu

BEGIN



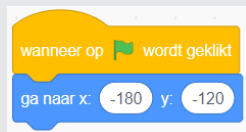
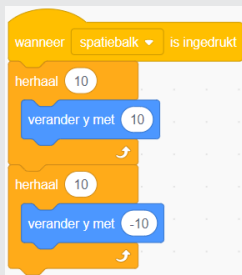
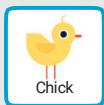
Sleep je sprite naar waar je wilt starten.



Wanneer je je sprite beweegt, zal zijn x en y positie aanpassen bij **Beweging** in het blokkenmenu.

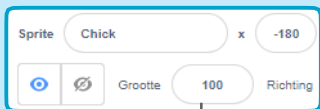
Wanneer je nu een **Ga naar** blok sleept, zal het de plaats van jouw sprite aannemen.

VOEG DEZE CODE TOE



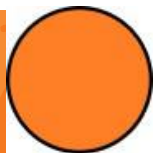
Sleep naar de startpositie. (Jouw cijfers kunnen verschillend zijn)

TIP

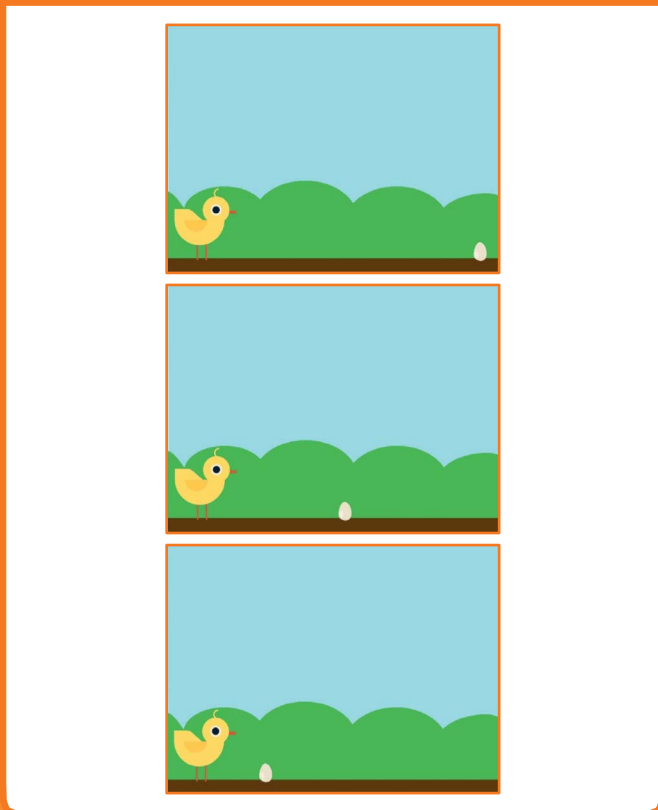


Pas de grootte van je sprite aan door een groter of kleiner getal in te geven.

Bewegend obstakel

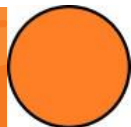


Laat een obstakel bewegen over het scherm.



Bewegend Obstakel

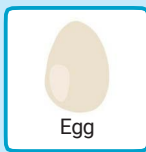
scratch.mit.edu



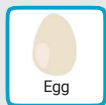
BEGIN



Kies een sprite als obstakel, zoals **Egg**.



VOEG DEZE CODE TOE



The code block structure is as follows:

- wanneer op vlag wordt geklikt
- herhaal
 - ga naar x: 240 y: -145
 - schuif in 3 sec. naar x: -240 y: -145

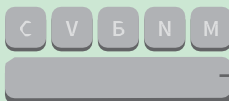
Begin aan de rechterzijde van het scherm.

Typ een kleiner getal om sneller te gaan.

Glij naar de linkerzijde van het scherm

PROBEER HET

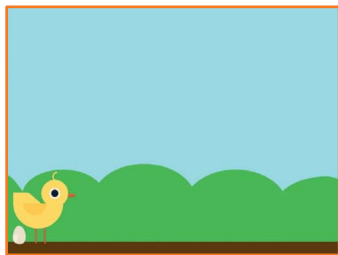
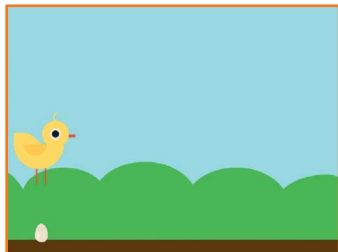
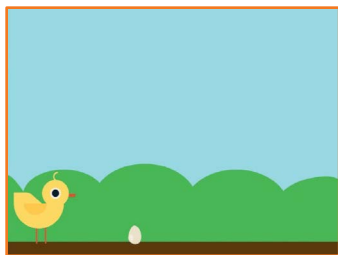
Klik op de groene vlag om te starten



Duw op de spatiebalk van je toetsenbord

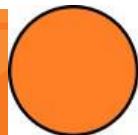
Voeg een geluid toe

Speel een geluid wanneer je sprite springt.



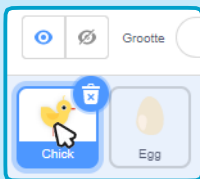
Voeg een geluid toe

scratch.mit.edu

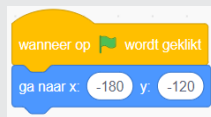
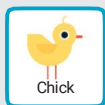


BEGIN

Klik op de chick sprite om te selecteren



VOEG DEZE CODE TOE



Voeg de **start geluid** blok toe, en kies dan een geluid.

PROBEER HET

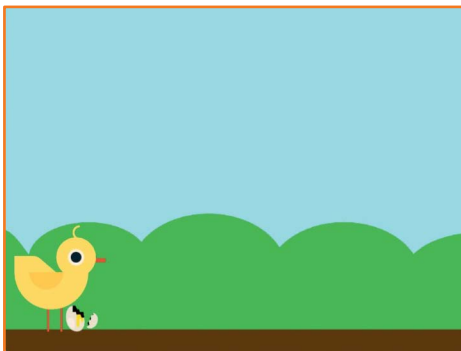
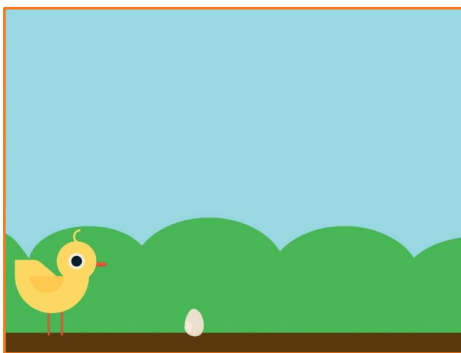
Klik op de groene vlag om te starten



Druk op de **spatiebalk** van je toetsenbord

Stop het spel

Stop het spel wanneer je sprite het ei raakt.

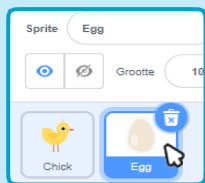


Stop het spel

scratch.mit.edu

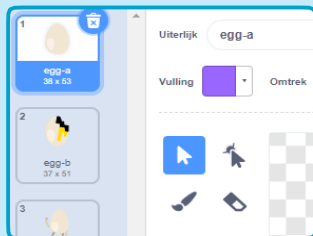
BEGIN

Klik om de **Egg** sprite te selecteren



Uiterlijken

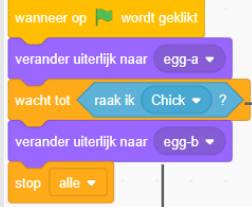
Klik op de **Uiterlijken** tab om de verschillende outfits van Egg te zien.



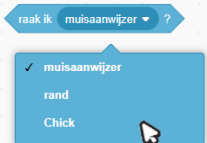
VOEG DEZE CODE TOE

Code

Klik op de **Code** tab en voeg deze code toe.



Voeg de raak ik blok toe en kies Chick uit het menu



Kies een tweede uiterlijk voor je Egg sprite om in te veranderen.

PROBEER HET

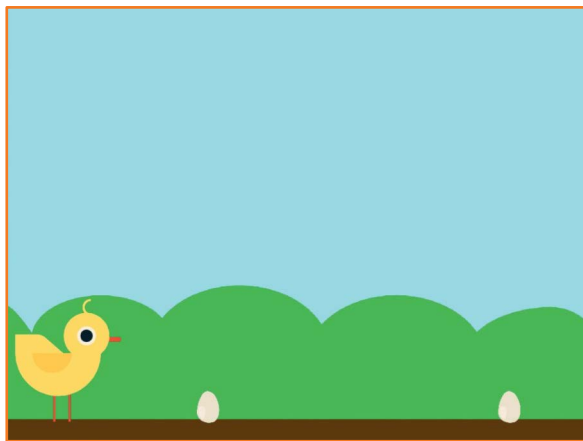
Klik op de groene vlag om te starten



Druw op de spatiebalk van je toetsenbord

Voeg meer obstakels toe

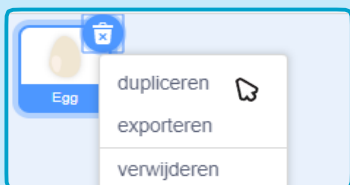
Maak het spel moeilijker door meer obstakels toe te voegen.



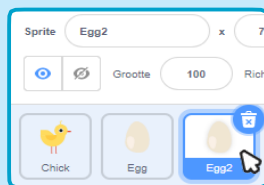
Voeg meer obstakels toe

scratch.mit.edu

BEGIN



Om de **Egg** sprite te dupliceren, klik rechts (Mac: control-klik) op het Egg icoontje, en kies **dupliceren**.



Klik om **Egg2** te selecteren.

VOEG DEZE CODE TOE



Voeg deze blokken toe om te wachten voordat het volgende ei zich toont.

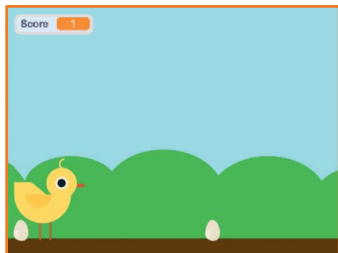
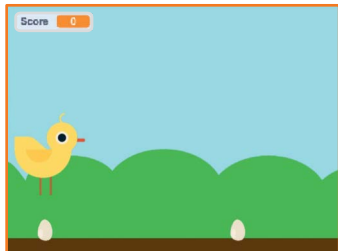
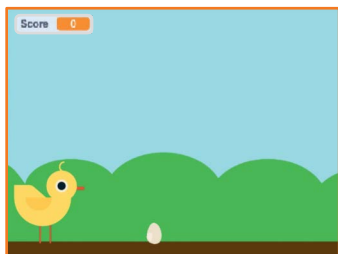
PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten



Score

Voeg een punt toe elke keer je sprite over een obstakel springt.



Score

scratch.mit.edu

BEGIN

Kies **Variabelen**.

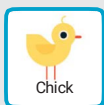
Klik op de **Maak Variabele** knop



Noem deze variabele **Score** en klik op **OK**.

VOEG DEZE CODE TOE

Klik op de Chick sprite en voeg deze 2 codes toe:



Voeg deze blok toe en kies **Score** uit het menu



Voeg deze blok toe om de score te laten verhogen. Kies **Score** uit het menu.

PROBEER HET

Spring over de eieren en scoor punten!