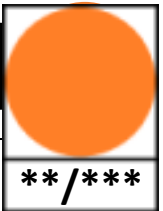


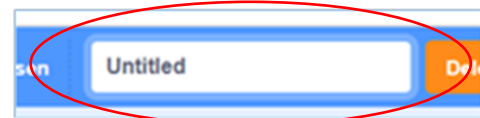
Spannend Scratch-spel: Vang de Vleermuis



Vang de vleermuis met de 'Griffioen'.

Gebruik achtergronden, Sprites, bewegingen en maak Scripts.

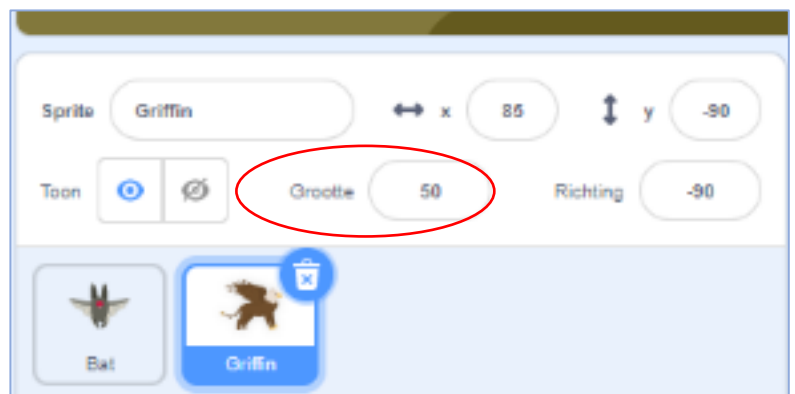
Begin met het belangrijkste; Geef je project een naam!!



Script voor de 'Griffioen' (de 'Griffin')

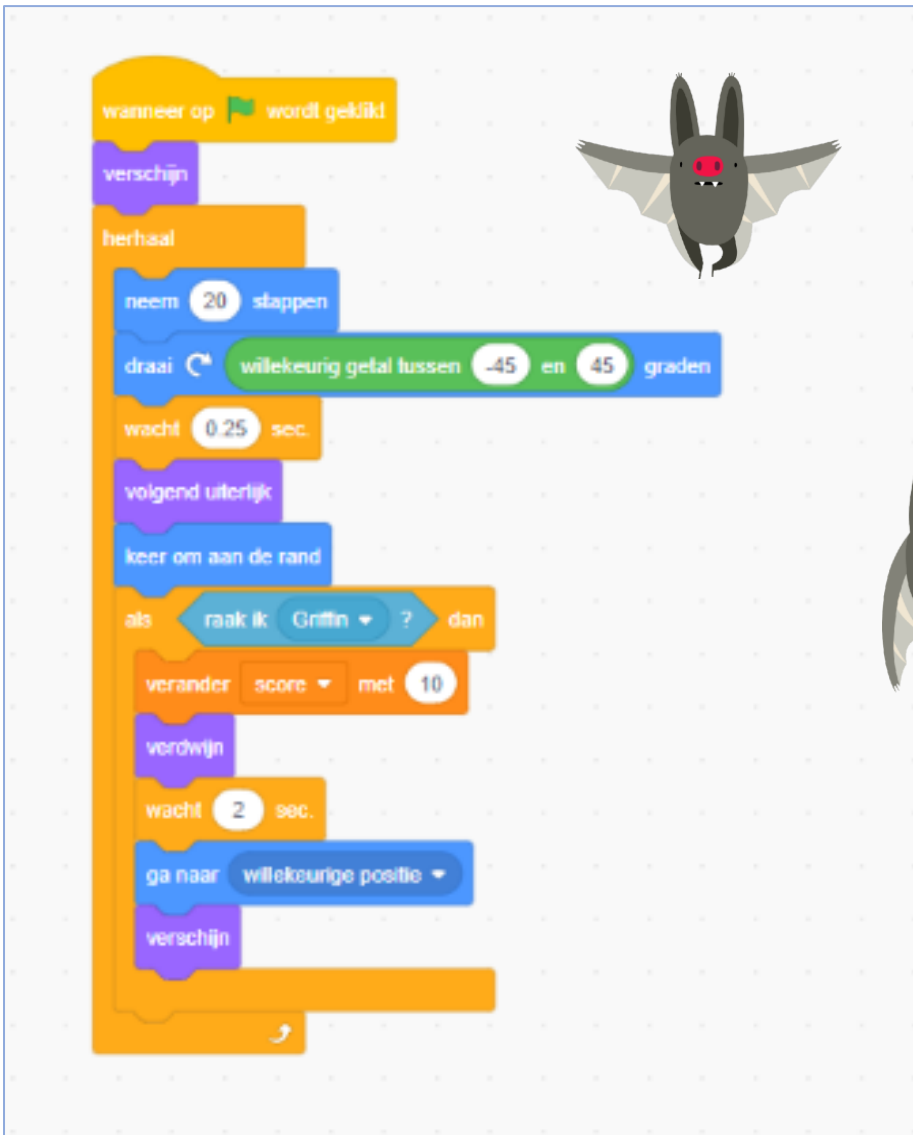
Verander eerst de 'Grootte' van de 'Griffin-sprite' naar 50%.

Doe dat ook met de 'Vleermuis-sprite' (de 'Bat').



Script blocks for the Griffin:

- wanneer pijlje omlaag is ingedrukt: verander y met -10
- wanneer pijlje omhoog is ingedrukt: verander y met 10
- wanneer op wordt geklikt: maak score 0
- wanneer pijlje links is ingedrukt: richt naar -90 graden, maak draaistij links-rechts, verander x met -10
- wanneer pijlje rechts is ingedrukt: richt naar 90 graden, verander x met 10



```
when green flag clicked
  show
  repeat
    move 20 steps
    turn random degrees from -45 to 45
    wait 0.25 sec.
    next frame
    turn at edge
    if touches Griffin?
      change score by 10
      disappear
      wait 2 sec.
      go to random position
      show
```



Gelukt??

Dan ben je geslaagd voor level 1!

Kijk op het volgende blad voor moeilijkere levels.

Spannend Scratch-spel: Vang de Vleermuis

Level 2

- Laat de vleermuis sneller vliegen.
Kijk eens naar de blokken "neem 20 stappen" en/of "wacht 0,25 sec."
- Laat de vleermuis sneller terugkomen.
Kijk eens naar het blok "wacht 2 sec."
- Maak nog een vleermuis die de heks kan vangen.
Als je op je vleermuis klikt met je rechtermuisknop of 'shift' + linkermuisknop krijg je een menu waar je een kopie kan maken.
- Stop het spel als je precies 100 punten hebt gehaald.
Je kan met het blok "als ... dan" in een "herhaal" blok kijken of de score 100 is. Kijk in functies of je een blok kan vinden om de score te vergelijken met 100. Dan kan je als het klopt het blok "stop alle" gebruiken die je ook in besturen vind.

Spannend Scratch-spel: Vang de Vleermuis

Level 3

- Maak een 'slechte' vleermuis die 'min-punten' geeft als deze de Griffioen vangt
Kijk naar het blok "verander de score..." en kijk in de tab 'Uiterlijken' of je de kleur van de vleermuis kunt veranderen.
- Laat verschillende geluidjes horen als de heks een goede of slechte vleermuis vangt.
Kijk eens naar de blokken "geluid"
- Laat een 'Game Over' plaatje zien als het spel stopt en verstop dan alle andere sprites.
Gebruik 'Zend signaal' in gebeurtenissen om alle sprites te laten weten dat het spel stopt en gebruik het bericht om de sprites te laten verdwijnen en verschijnen.