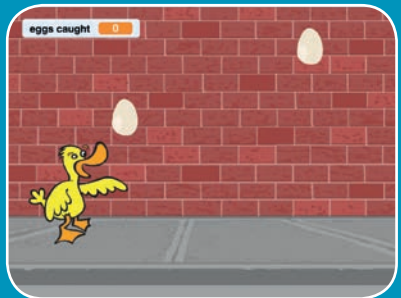
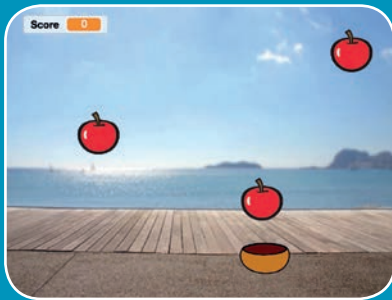




Vangspel Kaarten



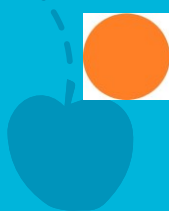
Maak een spel waarbij je dingen
opvangt die uit de lucht vallen

Vangspel Kaarten

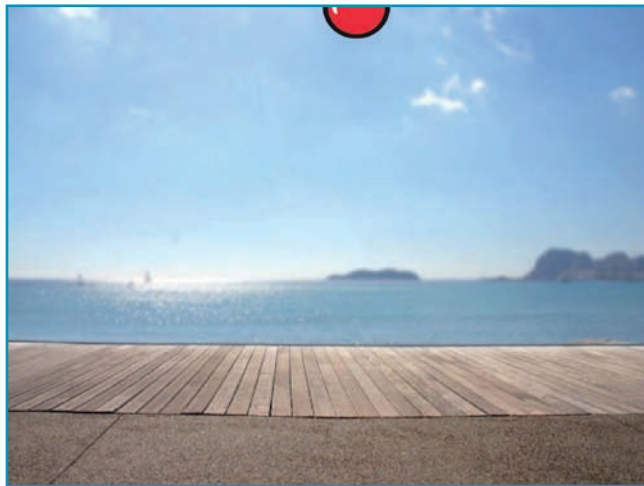
Gebruik de kaarten in deze volgorde:

1. Ga naar de top
2. Val naar beneden
3. Beweeg de 'vanger'
4. Vang het!
5. Hou de score bij
6. Bonus punten
7. Gewonnen!

Ga naar de top

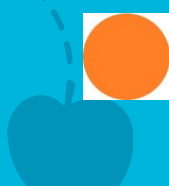


Start van een willekeurige positie
bovenaan het scherm.



Ga naar de top

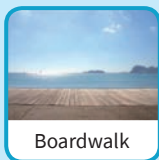
scratch.mit.edu



Bereid je voor



Kies een achtergrond
zoals bijvoorbeeld
"Boardwalk"



Boardwalk



Kies een sprite,
bijvoorbeeld een appel

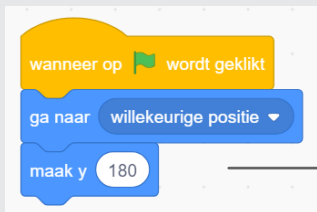


Apple

Voeg deze code toe



Apple



Typ **180** om naar de
bovenkant van het scherm
te gaan

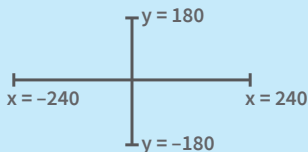
Probeer het

Klik op de groene vlag om te starten

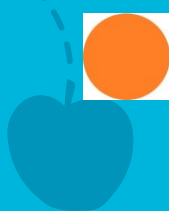


Tip

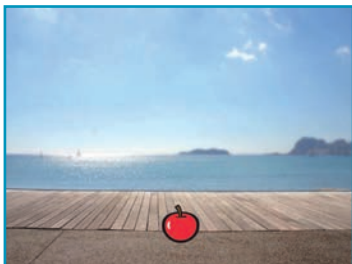
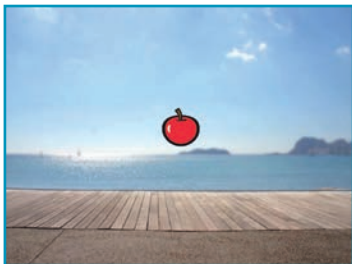
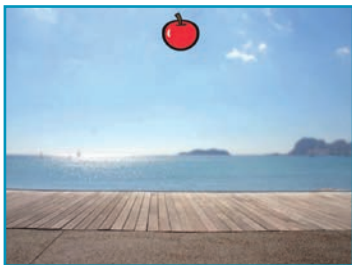
y is de positie op het scherm van boven naar beneden.



Val naar beneden

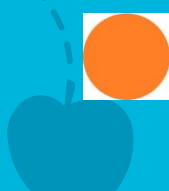


Laat je sprite naar beneden vallen



Val naar beneden

scratch.mit.edu



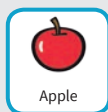
Bereid je voor



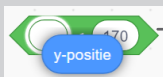
Klik om de appel te selecteren

Voeg deze code toe

Hou het vorige blokje code, maak nu een nieuw blokje code



Apple



Voeg de **y positie** blok toe in de **kleiner dan** blok van de Functies categorie



Typ een min - teken om naar beneden te vallen

Check of je dicht bij de bodem bent

Ga terug naar de bovenkant van het scherm

Probeer het!

Klik op de groene vlag om te starten



Klik op het stop teken om te stoppen

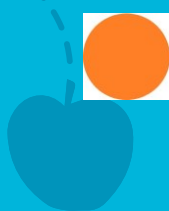
Tip

Gebruik

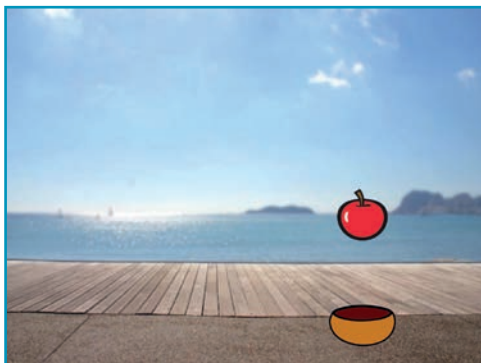


om naar boven of beneden te bewegen

Beweeg de 'vanger'

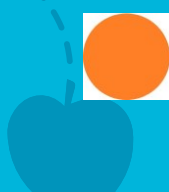


Druk op de pijltjestoetsen zodat de vanger naar links en rechts beweegt



Beweeg de 'vanger'

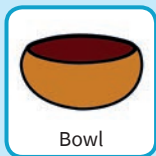
scratch.mit.edu



Bereid je voor



Kies een vanger,
zoals een kom
(Bowl in het engels)

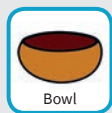


Bowl



Sleep de kom
naar de
onderkant van
het scherm

Voeg deze code toe



```
when green flag clicked
repeat
  if key pressed: right arrow
    change x by 10
  if key pressed: left arrow
    change x by -10
```

Kies **'pijltje rechts'** uit
het menu

Kies **'pijltje links'** uit
het menu

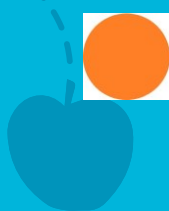
Probeer het!

Klik op de groene vlag
om te starten

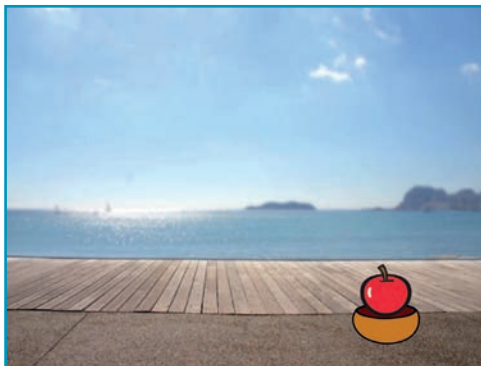
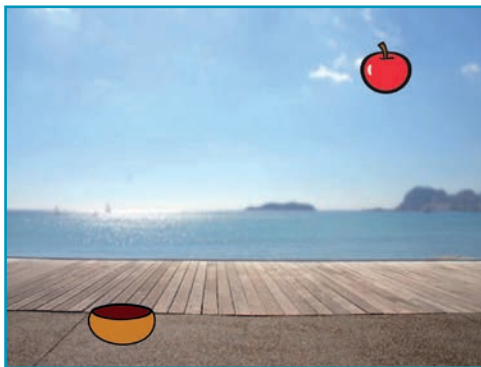


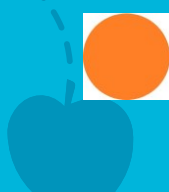
Klik op de pijltjestoetsen
om de vanger te bewegen

Vang het!



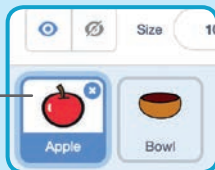
Vang de vallende sprite





Bereid je voor

Klik om de appel te selecteren



Voeg deze code toe



Kies "Bowl" van het menu

Kies een geluid

Tip

 Geluiden

Klik op het **Geluiden** tabblad als je een ander geluid wil toevoegen

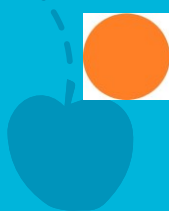


Kies een geluid uit de geluidenbibliotheek

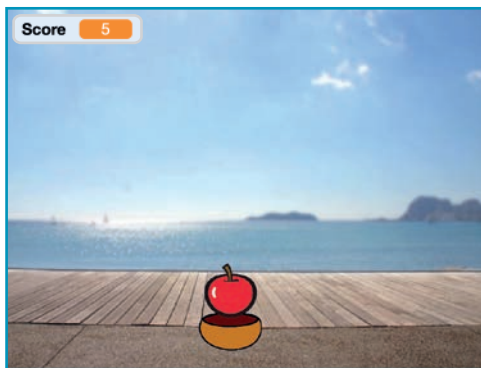
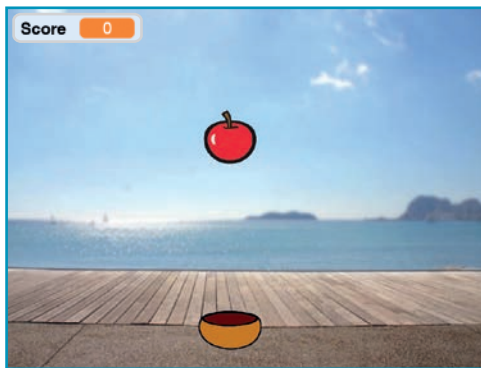
 Code

Klik op het **Code** tabblad als je meer blokken wil toevoegen

Hou de score bij

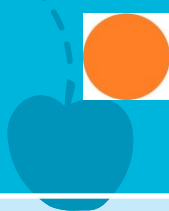


Voeg een punt toe elke keer je de vallende sprite vangt



Hou de score bij

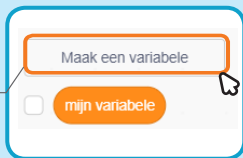
scratch.mit.edu



Bereid je voor

Kies **Variabelen**

Klik op **Maak een variabele**



Geef de variabele de naam **Score** en klik **OK**

Voeg deze code toe

Voeg twee nieuwe blokken toe aan de code



Kies **Score** uit het menu



Voeg deze blok toe om de score terug op 0 te zetten

Voeg deze blok toe om de score te verhogen

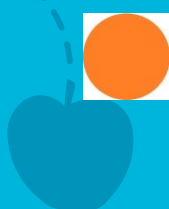
Probeer het

Klik op de groene vlag om te starten

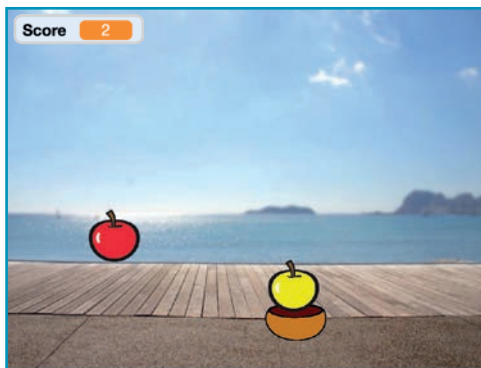
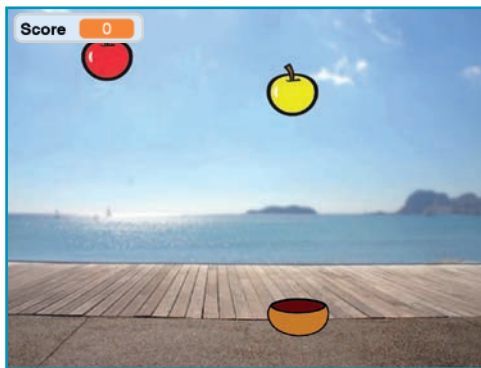


Vang nu appels om punten te scoren!

Bonus punten

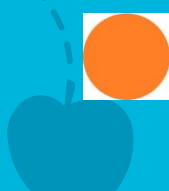


Krijg extra punten wanneer je de gouden appel vangt



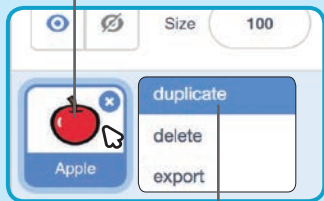
Bonus punten

scratch.mit.edu



Bereid je voor

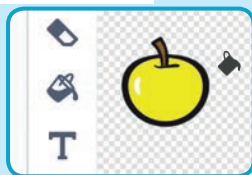
Om je sprite te kopiëren, klik op de rechtermuisknop



Kies dupliceren

 Uiterlijken

Klik op de **Uiterlijken** tab



Je kan de verschillende knoppen gebruiken om je sprite er anders te laten uitzien

Voeg deze code toe

 Code

Klik op de **Code** tab

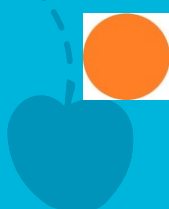


Typ hoeveel punten je krijgt als je de bonus appel vangt

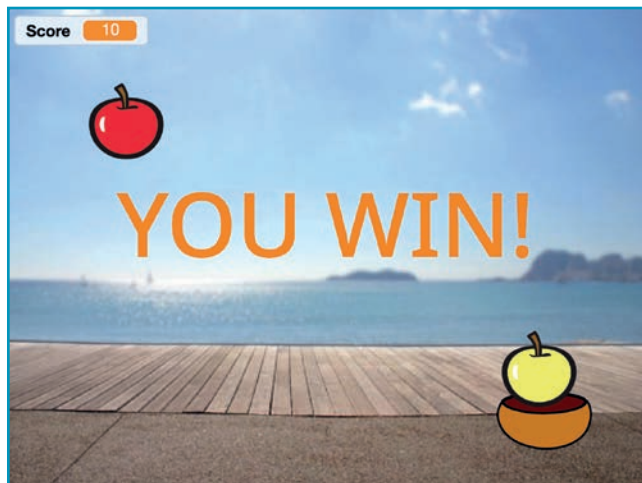
Probeer het!

Vang de bonussprite om je score te verhogen

Gewonnen!

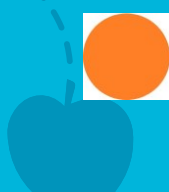


Wanneer je genoeg punten scoort, krijg je een overwinningsboodschap!

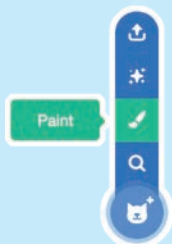


Gewonnen!

scratch.mit.edu

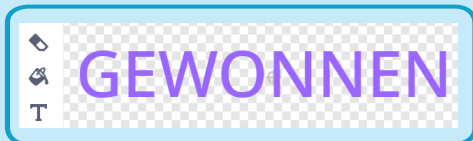


Bereid je voor



Klik op de verfborstel om een eigen sprite te tekenen

Gebruik de **Text** knop om een boodschap te schrijven zoals "Gewonnen" bijvoorbeeld



Je kan de kleur van de letter, de grootte en de stijl veranderen

Voeg deze code toe



Klik op de **Code** tab



Voeg het **Score** blok toe in de **gelijk aan** blok van de **Funcities** categorie

Probeer het

Klik op de groene vlag om te starten



Speel tot je genoeg punten hebt gescoord zodat je wilt!