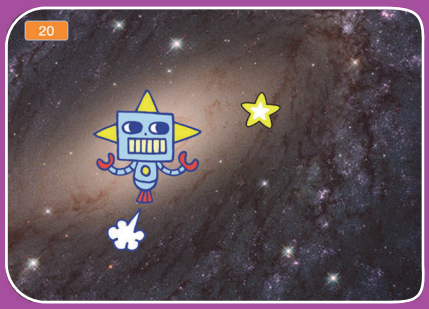
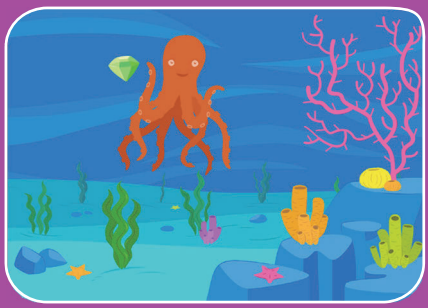
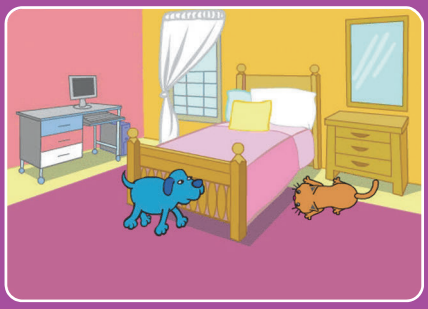
Achtervolgingsspel Kaarten







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

20190113

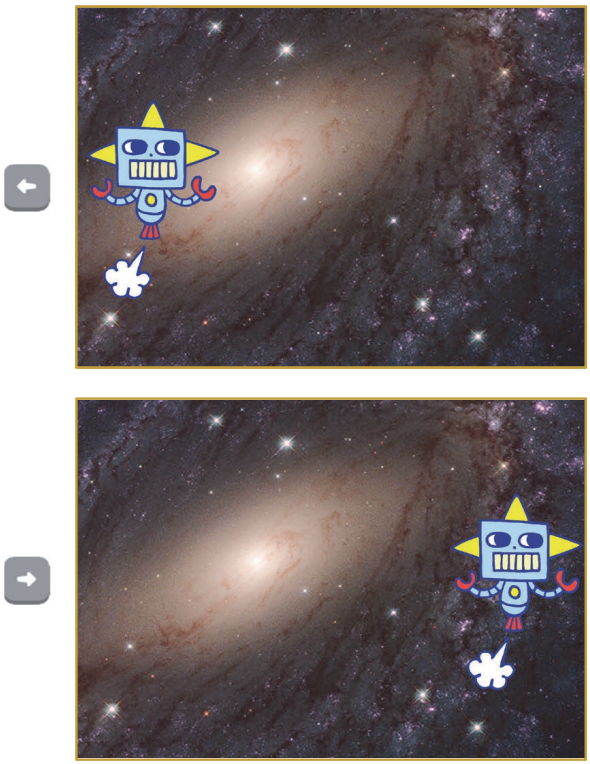
Achtervolgingsspel Kaarten

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.



20190113

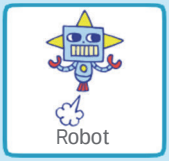
Beweeg naar links en rechts

scratch.mit.edu

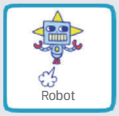
BEGIN

Kies een achtergrond.

Kies een sprite.



VOEG DEZE CODE TOE



Kies **pijltje rechts**.

Kies **pijltje links**.

Typ een min-teken om naar links te gaan.

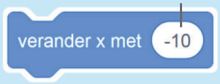
PROBEER HET

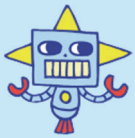
Druk op de pijltjestoetsen

TIP

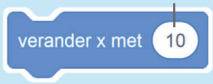
x is de positie op het Speelveld van links naar rechts.

Typ een negatief getal om naar links te bewegen.



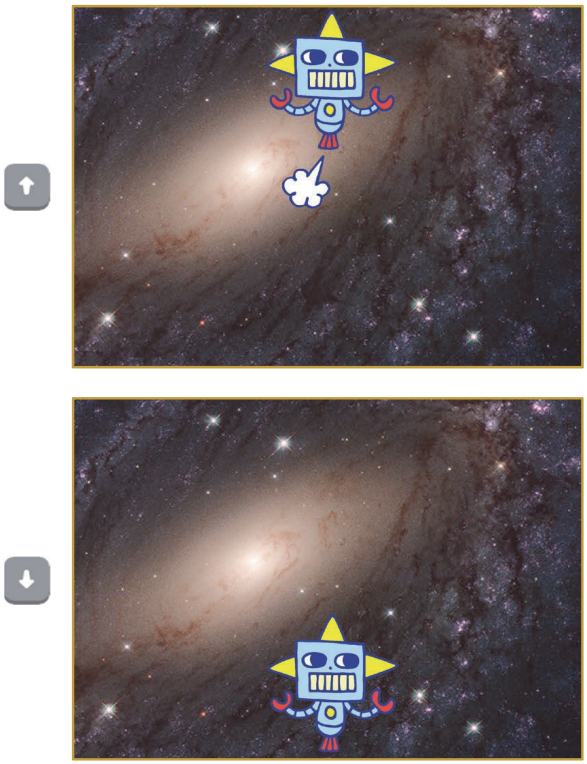


Typ een positief getal om naar rechts te bewegen.



Beweeg naar boven en beneden

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

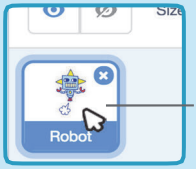


20190113

Beweeg naar boven en beneden

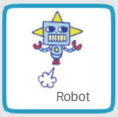
scratch.mit.edu

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**.

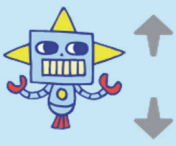
Typ een min-teken om naar beneden te gaan

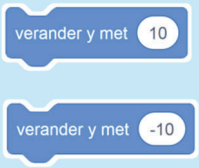
PROBEER HET

Druk op de pijltjestoetsen

TIP

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



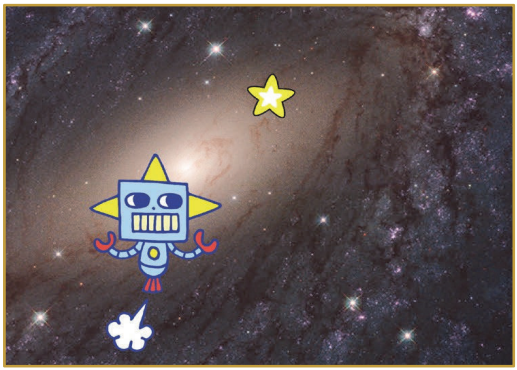


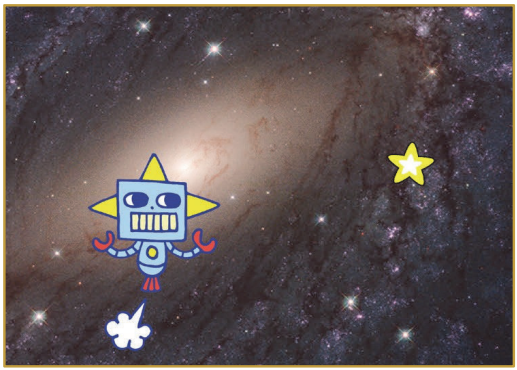
Typ een positief getal om naar boven te gaan.

Typ een negatief getal om naar beneden te gaan.

Jaag op een ster

Voeg een sprite toe om te achtervolgen.





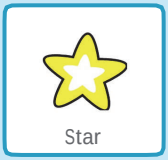
20190113

Jaag op een ster

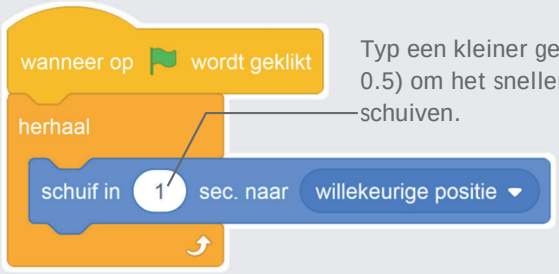
scratch.mit.edu

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

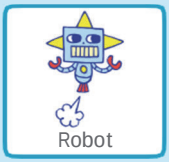
Speel een geluid af
wanneer je sprite de ster raakt.

20190113

Speel een geluid af

scratch.mit.edu

BEGIN



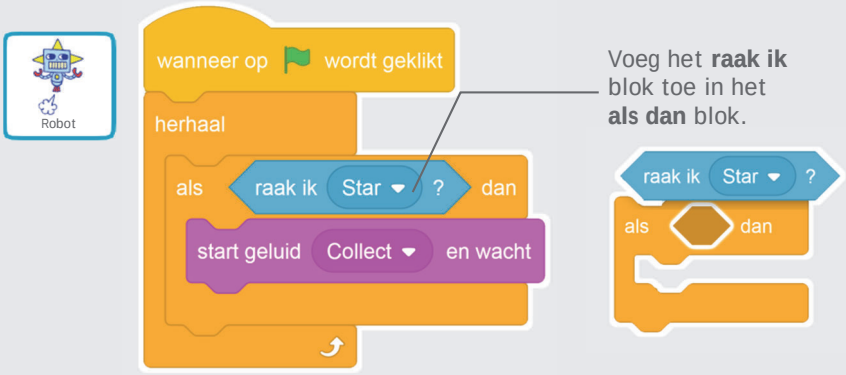
Klik om de Robot te selecteren.

Klik op de Geluiden tab.

Kies een geluid uit de geluidenbibliotheek, bijvoorbeeld Collect.

VOEG DEZE CODE TOE

Klik op de Code tab.

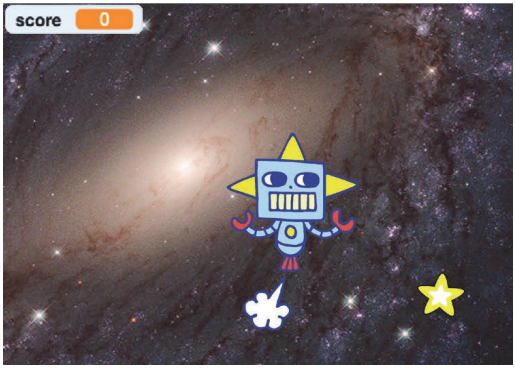


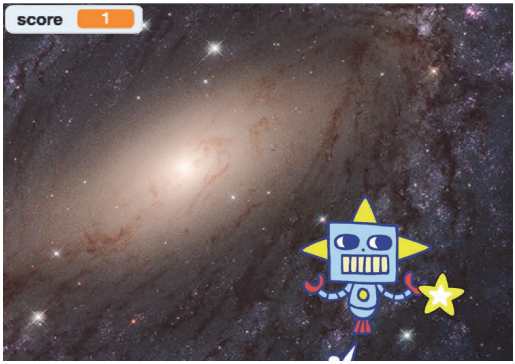
PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten.

Voeg een score toe

Win punten als je de ster aanraakt.





20190113

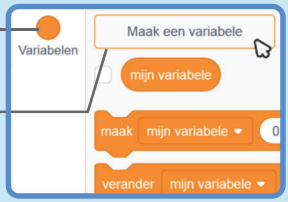
Voeg een score toe

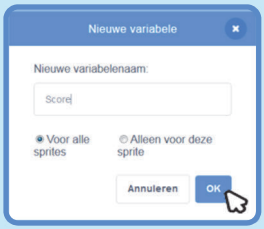
scratch.mit.edu

BEGIN

Kies **Variabelen.**

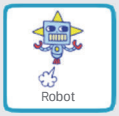
Klik op de knop **Maak een variabele.**





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.

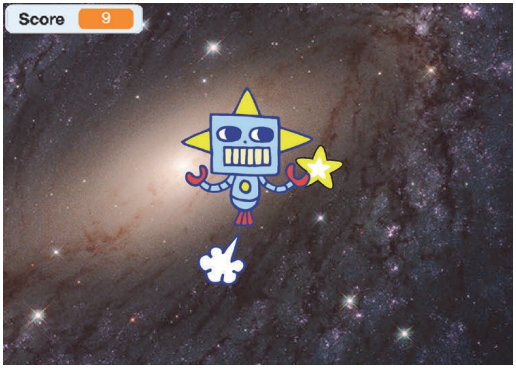
TIP

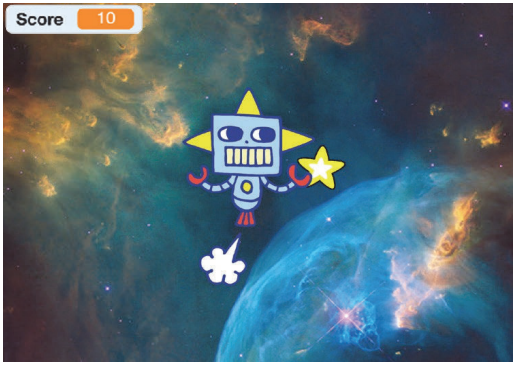
Gebruik het **maak variabele** blok om de score terug te zetten naar nul.

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

Niveau omhoog!

Ga naar het volgende level.





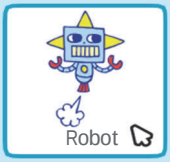
20190113

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.

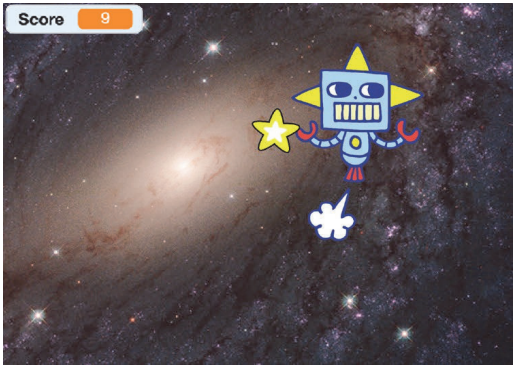
Kies een geluid.

PROBEER HET

Klik op de groene vlag om je spel te spelen.

Overwinningsbericht

Toon een bericht
wanneer je naar het volgende level gaat.

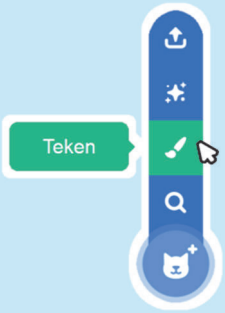


20190113

Overwinningsbericht

scratch.mit.edu

BEGIN

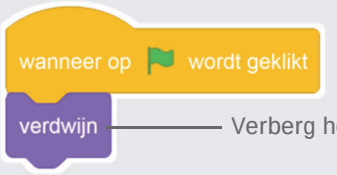


Klik op de verfkwast om een nieuwe sprite te tekenen.

Gebruik het **Tekst**gereedschap om een bericht te maken, bijvoorbeeld “Level Up!”

Je kunt lettertype, kleur, en grootte veranderen.

VOEG DEZE CODE TOE



Verberg het bericht aan het begin.

Toon het bericht.

Kies een achtergrond voor het volgende level (niveau).

PROBEER HET

Klik op de groene vlag om je spel te spelen.