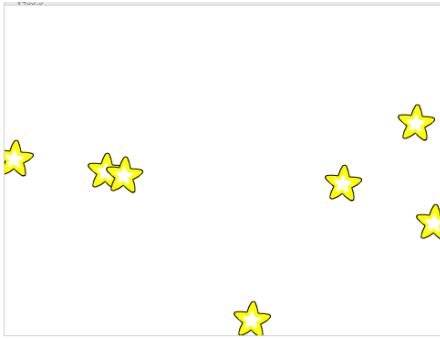


# Klonen

## 1 Sterretjes!

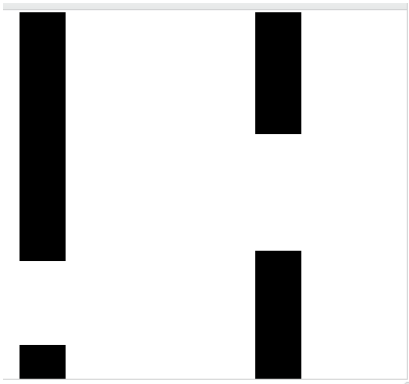


```

wanneer [vlagje wordt aangeklikt]
  verdwijnt
  herhaal
    maak kloon van [mijzelf]
    wacht [willekeurig getal tussen 0 en 5 / 10] sec.
  einde herhaal
  wanneer ik als kloon start
    verschijnt
    beweeg
  verwijder deze kloon
  
```

Wacht een willekeurig aantal seconden tussen 0 en 0,5

## 2 Hindernissen



```

wanneer [vlagje wordt aangeklikt]
  verdwijnt
  herhaal
    maak kloon van [mijzelf]
    wacht [willekeurig getal tussen 30 en 40 / 10] sec.
  einde herhaal
  wanneer ik als kloon start
    verschijnt
    verander uiterlijk en beweeg naar links
  verwijder deze kloon
  
```

wacht willekeurig tussen 3 en 4 seconden bv. 3,2 seconden

## 3 Ballen

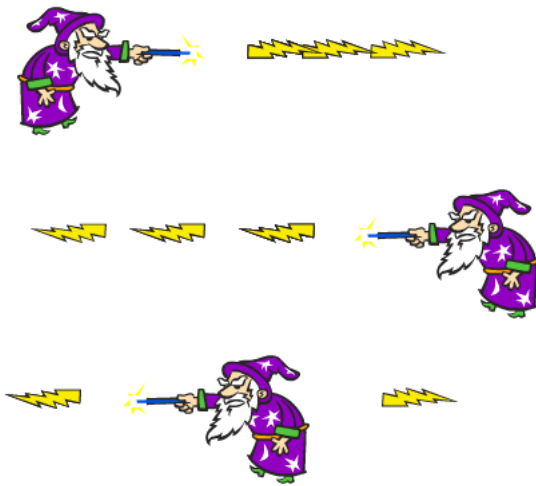


```

wanneer [vlagje wordt aangeklikt]
  verdwijnt
  maak [bol ID] 0
  maak [aantal bol uiterlijken] 5
  herhaal
    verander [bol ID] met 1
    maak kloon van [mijzelf]
    wacht [0.05] sec.
  einde herhaal
  wanneer ik als kloon start
    richt naar [bol ID * 360 / 5] graden
    verander uiterlijk naar [bol ID modulo aantal bol uiterlijken]
    ga naar x: 10 y: 10
    verschijnt
    neem stappen tot aan de rand
  verwijder deze kloon
  
```

# Klonen

## 4 Schieten



### tovenaar

wanneer wordt aangeklikt

maak draaistijl links-rechts

wanneer pijltje rechts wordt ingedrukt

richt naar 90 graden

neem 10 stappen

wanneer pijltje links wordt ingedrukt

richt naar -90 graden

neem 10 stappen

### bliksem

wanneer wordt aangeklikt

maak draaistijl links-rechts

verdwij

wanneer spatiebalk wordt ingedrukt

maak kloon van mijzelf

wanneer ik als kloon start

ga naar de juiste plaats

verschijn

beweeg

verwijder deze kloon

Stappen worden genomen in de richting dat de sprite gedraaid is. Draaistijl links-rechts zorgt ervoor dat de sprite niet op zijn kop gaat staan.

# Klonen

## 5 Race



```

wanneer vlag wordt aangeklikt
  verdwij
  maak ik ben een kloon vals
  maak ID 0
  maak aantal auto's 3
  herhaal aantal auto's keer
    verander ID met 1
    maak kloon van mijzelf
  
```

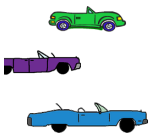


Een variabele "Alleen voor deze sprite" kan een verschillende waarde hebben voor iedere kloon en het origineel

```

wanneer ik als kloon start
  maak mijn ID ID
  maak ik ben een kloon waar
  maak mijn snelheid willekeurig getal tussen 3 en 10
  kies een uiterlijk en ga naar de juiste plaats
  verschijn
  
```

"mijn ID", "Ik ben een kloon" en "mijn snelheid" zijn variabele die specifiek zijn voor deze kloon

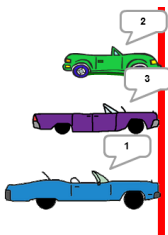


```

wanneer w wordt ingedrukt
  als ik ben een kloon = vals dan
    maak teller 0
    zend signaal restart en wacht
    zend signaal start en wacht
  
```

Iedereen ontvangt signalen en gebeurtenissen.

"teller" is een variabele voor alle sprites. Hiermee gaan we bijhouden als hoeveelste een auto aankomt



```

wanneer ik signaal start ontvang
  als ik ben een kloon = waar dan
    beweeg met "mijn snelheid" tot aan de finish
    verander teller met 1
    zeg teller
  
```

zorg dat de auto's weer op de juiste plaats staan zonder opnieuw op het vlaggetje te klikken