

Maak een kaart



1. Vouw de kaart dubbel

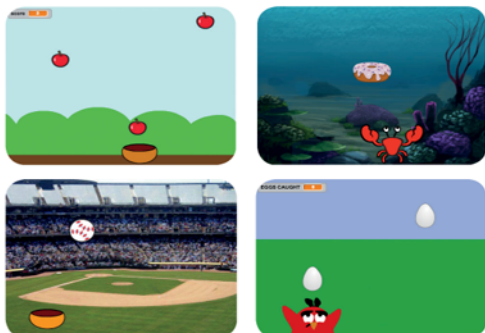


2. Lijm de zijden aan elkaar



3. Knip af langs de stippellijn

Catch Game Appeltjes vangen



Maak een game waarin je dingen vangt die uit de lucht vallen.

scratch.mit.edu/catch

Scratch

Catch Game Appeltjes vangen

Gebruik de kaarten in deze volgorde:

- 1 Startpositie
- 2 Vallende appel
- 3 Beweeg de vanger
- 4 Vang de appel !
- 5 Score bijhouden
- 6 Bonuspunten
- 7 Je hebt gewonnen !

scratch.mit.edu/catch

Scratch

Maak een kaart



1. Vouw de kaart dubbel



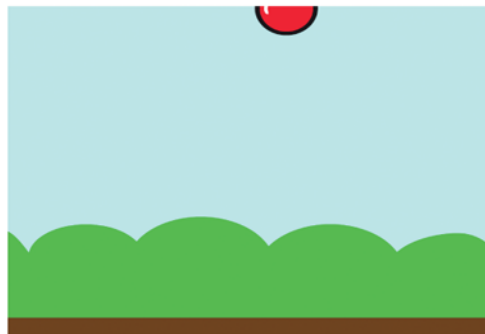
2. Lijm de zijden aan elkaar



3. Knip af langs de stippellijn

Startpositie

Start van een willekeurig punt aan de bovenkant van het scherm



Catch Game

1

Scratch

Startpositie

scratch.mit.edu/catch

VOORBEREIDING

Nieuwe achtergrond:
Kies achtergrond uit bibliotheek



Kies sprite, zoals een appel

Nieuwe sprite:



VOEG DEZE CODE TOE

ga naar muisaanwijzer
muisaanwijzer
willekeurige positie

Kies willekeurige positie uit het menu



wanneer wordt aangeklikt
ga naar willekeurige positie
maak y 180

Type 180 om appel bovenaan het scherm te plaatsen

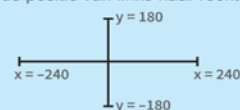
TEST JE CODE

Klik op de groene vlag om te starten



TIP

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



Maak een kaart



1. Vouw de kaart dubbel



2. Lijm de zijden aan elkaar



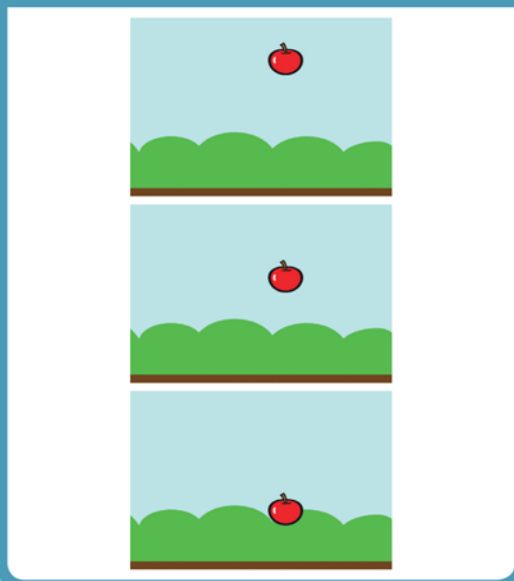
3. Knip af langs de stippellijn

Vallende appel

Vallende appel

scratch.mit.edu/catch

Laat je sprite naar beneden vallen

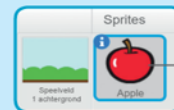


Catch Game

2

SCRATCH

VOORBEREIDING



Klik op de Appel

VOEG DEZE CODE TOE



Type een negatief getal om de appel te laten vallen

Controleer op de appel onderaan je scherm is

Ga terug naar de top van je scherm

TEST JE CODE

Klik op de groene vlag om te starten



Klik op het stopteken om te stoppen

TIP

Gebruik 'verander y met' om naar boven of beneden te bewegen

Gebruik 'maak y' om de verticale positie van je sprite te kiezen

Maak een kaart



1. Vouw de kaart dubbel



2. Lijm de zijden aan elkaar



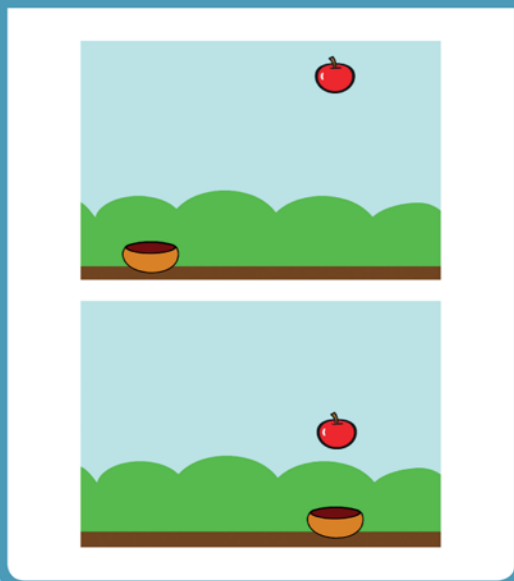
3. Knip af langs de stippellijn

Beweeg de vanger

Beweeg de vanger

scratch.mit.edu/catch

Gebruik de pijltjestoetsen om de vanger naar links en naar rechts te bewegen



Catch Game

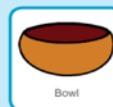
3

SCRATCH

VOORBEREIDING

Kies een sprite voor de vanger, zoals Bowl

Nieuwe sprite:



Sleep de vanger naar de onderkant van je speelveld

VOEG DEZE CODE TOE



TEST JE CODE

Klik op de groene vlag om te starten



Beweeg de vanger met de pijltjestoetsen van het toetsenbord

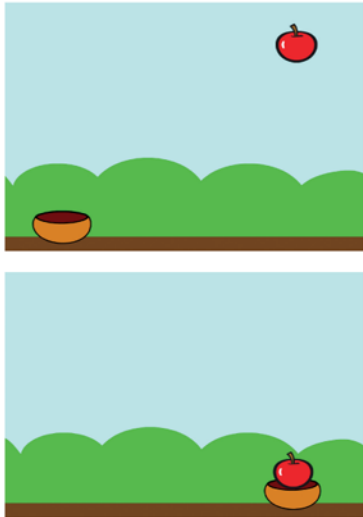


Vang de appel !

Vang de appel !

scratch.mit.edu/catch

Vang de vallende sprite



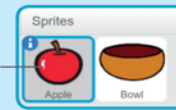
Catch Game

4

Scratch

VOORBEREIDING

Klik op de Appel



VOEG DEZE CODE TOE

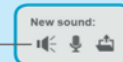


TIP

Wil je een geluid toevoegen? Klik dan op het tabblad

Geluiden

Kies vervolgens een geluid uit de bibliotheek

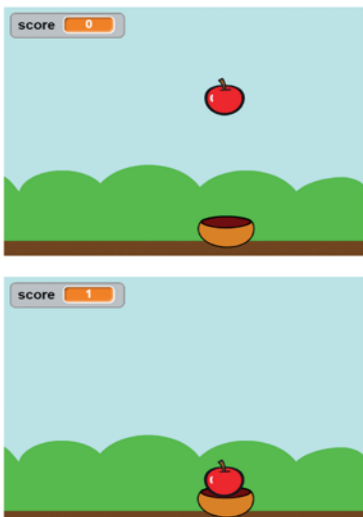


Score bijhouden

Score bijhouden

scratch.mit.edu/catch

Voeg een punt toe elke keer als je een vallende sprite vangt



Catch Game

5

Scratch

VOORBEREIDING

Kies Data



Klik op de knop Maak een variabele



Noem deze variabele score en klik op OK

VOEG DEZE CODE TOE

Voeg twee nieuwe blokken toe aan je script:



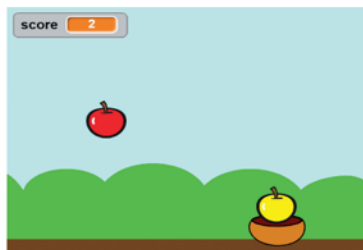
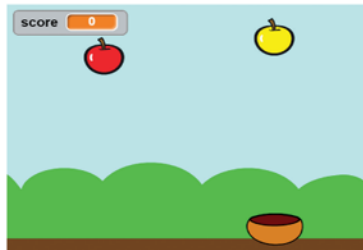
TEST JE CODE

Vang appels om punten te scoren!



Bonuspunten

Krijg extra punten
als je een gouden appel vangt



Catch Game

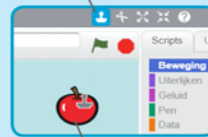
6

Scratch

Bonuspunten

scratch.mit.edu/catch

VOORBEREIDING

Kies de functie **Kopie maken**

Klik op je sprite om hem te kopiëren

Klik op het tabblad **Uiterlijken**

Gebruik je schildersgereedschappen om je sprite van kleur te veranderen

VOEG DEZE CODE TOE

Klik op het tabblad **Scripts**

Type het aantal punten dat je krijgt voor de bonussprite

TEST JE CODE

Vang jouw bonussprite om extra punten te scoren!



Je hebt gewonnen!

Toon een winnend bericht
wanneer je voldoende punten hebt behaald!



Catch Game

7

Scratch

Je hebt gewonnen!

scratch.mit.edu/catch

VOORBEREIDING

Klik op de kwast om een nieuwe sprite te tekenen

Klik op de knop **Converteer naar vectorafbeelding**Gebruik de functie **Tekst** om je boodschap te schrijven, bijvoorbeeld: "Je hebt gewonnen!"

Je kunt het lettertype, de kleur, grootte en stijl aanpassen

VOEG DEZE CODE TOE

Klik op het tabblad **Scripts**Voeg het blok **score toe**

TEST JE CODE

Klik op de groene vlag om te starten



Speel totdat je genoeg punten hebt gescoord om te winnen!