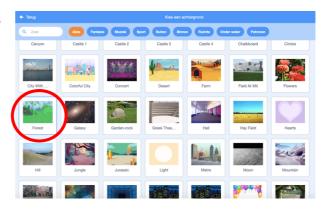
Fruit opvangen

Stap 1: kies een achtergrond

Klik op het knopje dat omcirkeld is.



Kies voor de achtergrond "Forest". Om die te kiezen moet je een beetje naar beneden op de pagina gaan.



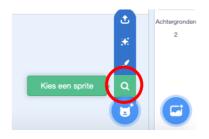
Stap 2: Haal de kat weg

Klik op het kruisje om de kat weg te halen.

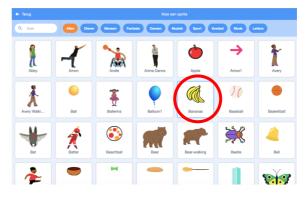


Stap 3: Kies een sprite (een "figuurtje")

Klik op het knopje voor "Kies een sprite"



Kies voor de sprite "Bananas"



Stap 4: Maak de banaan wat kleiner en onzichtbaar

Maak de grootte "60"



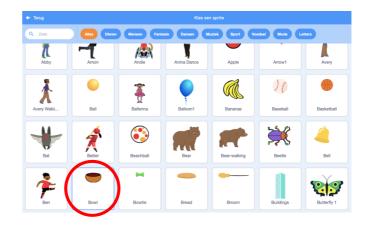
Maak de banaan onzichtbaar (klik op het knopje dat met het rode cirkeltje is aangegeven)



Stap 5: Kies nog een sprite

Klik weer op het knopje om een sprite toe te voegen.

Kies voor de sprite "Bowl" (kommetje)



Stap 6: Zet het kommetje onderaan het veld

Zet de y positie op -140



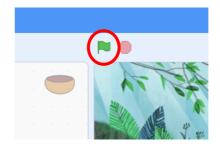
Stap 7: Maak een programma

Maak het volgende programma (voor het kommetje)



Stap 8: Probeer uit!

Klik op het vlaggetje om het programma te starten.

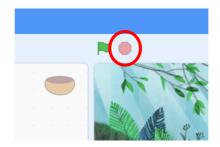


Kun je met de pijltjestoetsen het kommetje naar links en naar rechts bewegen?

Kun je uitleggen hoe jouw programma werkt als je op een pijltjestoets drukt?

Klik op het rode stop-figuurtje om het programma te stoppen.





Stap 9: Maak een variabele

Klik op de knop "Maak een variabele"

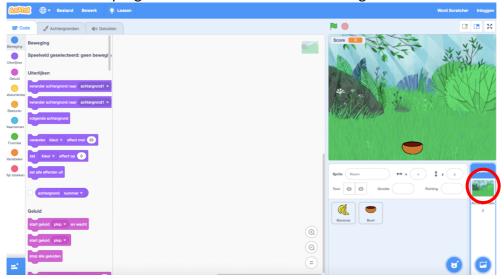


Noem de nieuwe variabelenaam "Score", en klik vervolgens op "OK".

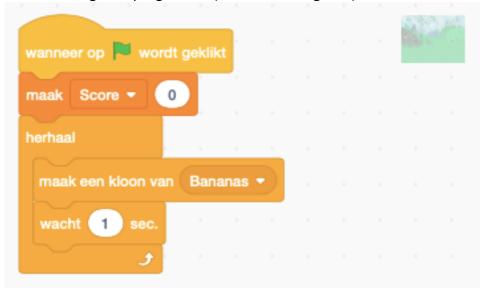


Stap 10: Maak een programma voor de achtergrond

Klik eerst op de achtergrond (de rode cirkel hieronder geeft aan waar je op moet klikken). Je ziet dan dat het programma-scherm in het midden leeg wordt:

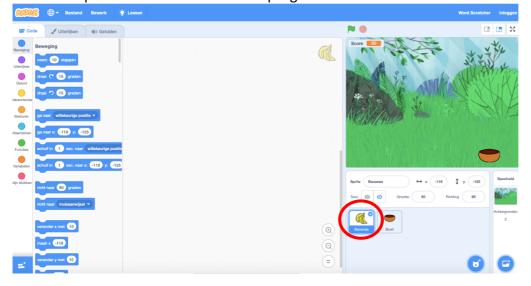


Maak het volgende programma (voor de achtergrond):

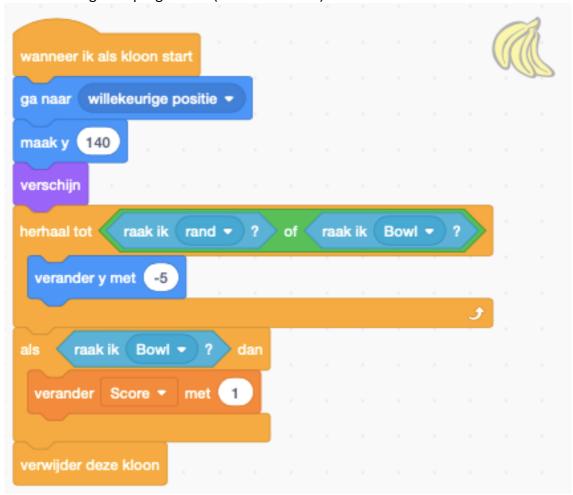


Stap 11: Maak een programma voor de banaan

Klik eerst op de banaan! Je ziet dat het programma-scherm in het midden weer leeg wordt:

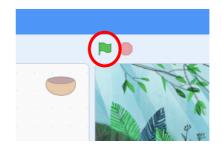


Maak het volgende programma (voor de banaan):



Stap 12: Probeer uit!

Klik op het vlaggetje om het programma te starten.



Vallen de bananen naar beneden?

Kun je ze vangen?

