

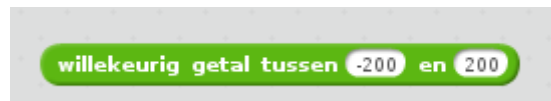
Opdracht 2: Klik-a-Scratch

We gaan een spelletje maken waarbij Scratch op verschillende plekken verschijnt. Door op Scratch te klikken verdien je punten.

We beginnen met Scratch en een leeg programma. We willen Scratch naar een willekeurige plek op het scherm laten verplaatsen. Dat kan met **ga naar x: _ y: _**



De x en y waardes geven de x positie en y positie aan. Voor een willekeurige plaats heb je twee keer een **willekeurige waarde tussen _ en _** blokje nodig, die je in de x en y velden kan plaatsen.



De x positie gaat van -200 naar 200 en de y positie gaat van -125 naar 125.

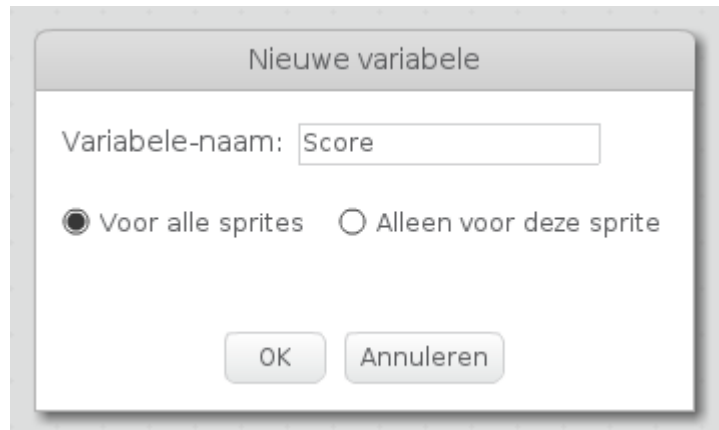
Wanneer je nu op het eerste blokje dubbelklikt, springt Scratch naar een willekeurige positie! Dit gaan we automatisch laten doen.

Sleep een **herhaal** blok om het verplaatsingsblokje.



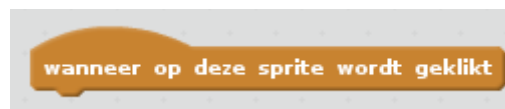
Als je nu dubbelklikt op het herhaal blokje, springt Scratch veel te snel door het scherm. Dit kan je oplossen door een **wacht** toe te voegen in het herhaal blokje.

Als we nu op Scratch klikken gebeurt er nog niks. We gaan een score toevoegen.



Nu verschijnt bovenin het scherm een score.

We willen de score elke keer ophogen wanneer we op Scratch klikken. Onder Gebeurtenissen staat het volgende handige blokje.



Dit kan je combineren met dit blokje uit Data om de score te verhogen.



Om het spelletje nog verder uit te breiden kan je denken aan:

- Een mooi achtergrondje instellen
- Scratch **Raak!** Laten zeggen (voor 0.5 seconde) nadat op hem geklikt is