

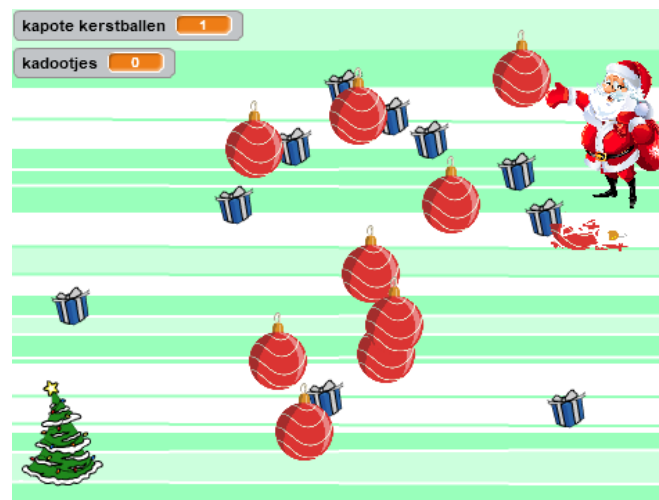
# CoderDojo Arnhem – Help de Kerstman

## OM TE BEGINNEN

1. Ga naar pagina: <https://scratch.mit.edu/projects/266988756/>
2. Klik op **Bekijk van binnen**
3. Druk op de **Remix** knop

## HELP DE KERSTMAN KADOOTJES VERZAMELEN

Help de kerstman alle kadootjes naar de kerstboom te brengen, maar zorg dat je de kerstballen niet breekt!



## DE KERSTMAN BESTUREN

Klik op de kerstman.

In het begin van het zetten we de kerstman boven in de hoek en maken we hem klein.

wanneer  wordt aangeklikt  
maak grootte 30 %  
ga naar x: 200 y: 140

We gaan de kerstman besturen met de pijltjestoetsen: omhoog, omlaag, rechts en links.

Je beweegt omhoog en omlaag door y te veranderen. Je beweegt naar links en rechts door de x te veranderen.

We zetten de “al ... dan ...” code in een herhaal blok. We moeten namelijk de hele tijd kijken of de pijltjestoetsen worden ingedrukt.

Start het spel en kijkt of het werkt! Let op dat je 10 en -10 opschrijft. Stop het spel voordat je verder gaat.



## DE KADOOTJES PAKKEN

Klik op het cadeau. De kadootjes verschijnen op verschillende plekken op het scherm.

We maken het kadootje kleiner (40%) en laten het verdwijnen.



We maken 10 keer een kloon van het kadootje.



Elke kloon van het kadootje gaat naar een willekeurige plek. Je weet niet van tevoren waar hij verschijnt.



De kerstman gaat de kadootjes oppakken. Dus als de kadootjes de kerstman aanraken, dan moet er wat gebeuren!



We gaan de opgepakte kadootjes tellen. We gebruiken een variabele (het oranje blok) om de kadootjes te tellen. We veranderend de "kadootjes" variabele met 1, als de kerstman het kadootje raakt. Daarna mag het kadootje verdwijnen.

Start het spel om te kijken wat er gebeurt! Bestuur de kerstman en pak de kadootjes. Werkt het? Stop het spel voordat je verder gaat.



## DE SCORE BIJHOUDEN

Klik weer op de kerstman.

We moeten zorgen dat de score voor kadootjes en kapotte kerstballen weer nul wordt als het spel start. We voegen daarom de twee oranje blokken "maak kadootjes 0" en "maak kapotte kerstballen 0" toe.

De rest van de code van de kerstman blijft hetzelfde.



## DE KERSTBALLEN LATEN BEWEGEN

Klik op de kerstbal. We gaan de kerstbal laten verschijnen en van links naar rechts laten bewegen. De kerstbal breekt als de kerstman hem aanraakt.

We maken de kerstbal kleiner en dan laten we de kerstbal verdwijnen.



<p>We maken 10 keer een kloon van de kerstbal.</p>	
<p>Elke kloon van de kerstbal gaat naar een willekeurige plek. Daarna veranderen we het uiterlijk naar de kerstbal en laten we hem verschijnen.</p>	
<p>We laten de kerstbal bewegen. De kerstbal neemt een willekeurig aantal stappen en keert om bij de rand.</p> <p>Start het spel en kijk wat er gebeurt. Stop het spel voordat je verder gaat.</p>	
<p>De kerstbal gaat kapot als de kerstman hem aanraakt. We voegen daarom een "als ... dan ..." script toe. Als de kerstbal de kerstman raakt, dan horen we een geluid en veranderen we het uiterlijk van de kerstbal naar "kapotte kerstbal".</p>	
<p>We veranderen de variabele "kapotte kerstballen" ook met 1, en we stoppen dit script. De kapotte kerstbal blijft dus liggen.</p> <p>Start het spel om te kijken wat er gebeurt! Breken de kerstballen als de kerstman ze aanraakt?</p> <p>Stop het spel voordat je verder gaat.</p>	

## DE KERSTBOOM

Klik op de kerstboom. De kerstboom is de eind van het spel.

In het begin van het zetten we de kerstboom in de linker onder hoek en maken we hem klein.	
Het spel stopt als de kerstman de kadootjes naar de kerstboom heeft gebracht. We controleren daarom in een herhaal script of de kerstboom de kerstman raakt. Als dat gebeurt zegt de kerstboom "Je hebt de kadootjes naar de kerstboom gebracht" en stopt hij alle scripts.	

## VERANDER HET SPEL NU VERDER

... zodat er meer kadootjes zijn.

... zodat de kerstballen van boven naar beneden vallen. (zie de volgende pagina voor een hint!)

... gebruik de variabele "kadootjes" en "kapotte kerstballen". (zie de volgende pagina voor een hint!)

... of wat je zelf nog leuk vind om te bedenken!

Je kunt ook het hele spel bekijken hier: <https://scratch.mit.edu/projects/266961980/#player>

## DE KERSTBALLEN LATEN VALLEN

Je kunt het spel zelf proberen aan te passen zodat de kerstballen van boven naar beneden vallen. Klik op de kerstbal.

De kerstballen bewegen nu met deze code van links naar rechts.	
Vervang de code hierboven door dit stukje code en kijk wat er gebeurt.	

## DE KERSTBOOM WAT LATEN ZEGGEN

Je kunt variabele (de oranje code blokken) gebruiken om daar iets over te zeggen. Klik op de kerstboom.

Dit is de code van de kerstboom.	
Je kunt de kerstboom ook laten zeggen hoeveel kadootjes je hebt verzameld.	