Voeg een Timer toe aan je programma

Dit is het programma voor de timer:

```
wanneer ik signaal start timer ontvang
maak tijd 30
herhaal
verander tijd met -1
wacht 1 tellen
als tijd = 0
stop alles
```

Plaats dit blok op de plek waar je de timer wil laten starten:

```
zend signaal start timer▼
```

Uitleg:

Er wordt een variabele "tijd" gemaakt. Deze variabele zetten we op de waarde 30 (of zoveel tijd als je wil aftellen). Dan plaatsen we in het herhaalblok een commando dat er voor zorgt dat er telkens "1" van de tijd wordt afgehaald. Dit zijn de seconden. Als we dit zo zouden draaien loopt de timer te snel. Daarom laten we de iteratie 1 seconde wachten. De selectie "als tijd =0" zorgt er voor dat er iets gebeurd als de variabele de waarde "0" heeft gekregen. In het geval van het voorbeeld stopt dan alles. Je kunt bijvoorbeeld ook op die plek een "game over" scherm laten verschijnen met wissel achtergrond. Je laat de timer starten met behulp van een signaal. Deze plaats je in je sequentie op de plek dat je wilt dat de timer start. Vaak is dit aan het begin van je spel.

