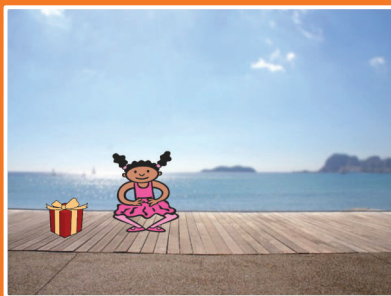
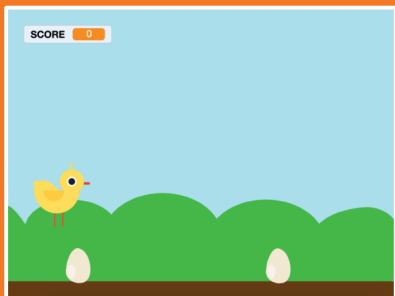


# Springspel Kaarten



**Laat een poppetje over bewegende obstakels  
springen**

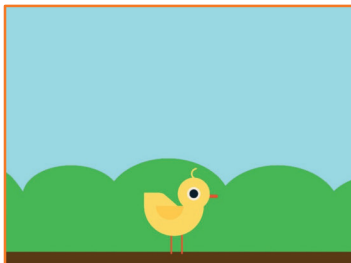
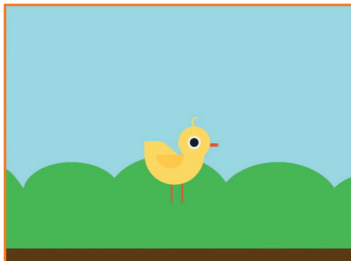
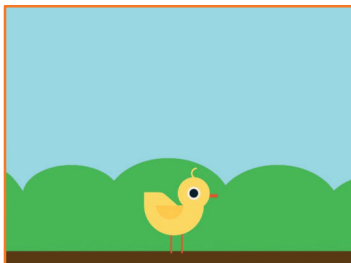
# **Springspel Kaarten**

Gebruik de kaarten in deze  
volgorde:

- 1. Spring**
- 2. Ga naar de start**
- 3. Bewegend obstakel**
- 4. Voeg een geluid toe**
- 5. Stop het spel**
- 6. Voeg meer obstakels toe**
- 7. Score**

# Spring

Laat een sprite springen.



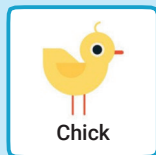
## BEGIN



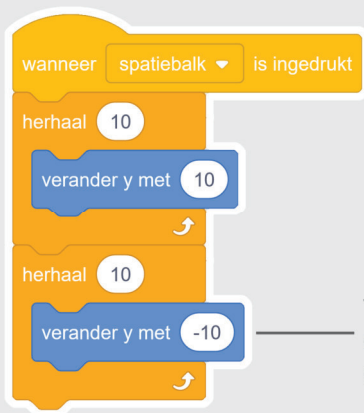
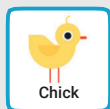
Kies een achtergrond



Kies een sprite  
bijvoorbeeld Chick



## VOEG DEZE CODE TOE



Typ een min getal  
om omlaag te  
gaan..

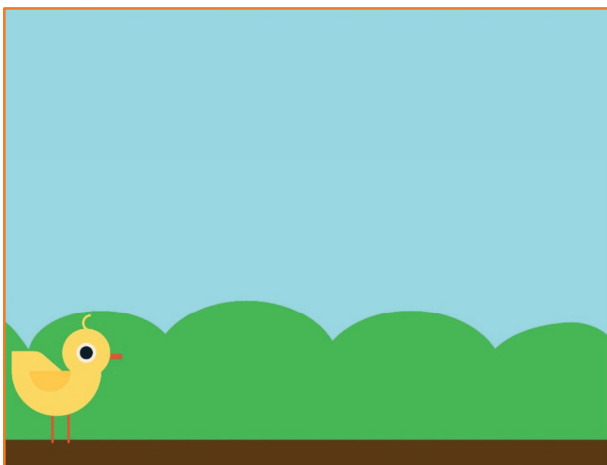
## PROBEER HET



Druk op de **spatiebalk** van je  
toetsenbord.

# Ga naar start

Bepaal het startpunt van de sprite.



# Ga naar start

scratch.mit.edu

## BEGIN



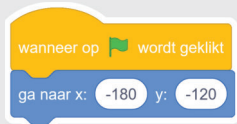
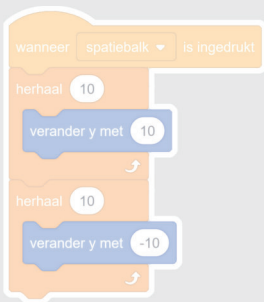
Sleep je sprite naar waar je het wilt hebben.



Versleep je je sprite, dan wordt de **x** en **y** positie in de blokken meteen aangepast

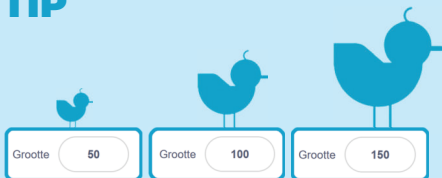
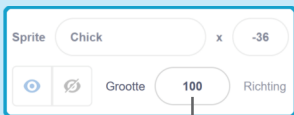
Als je nu een **ga naar** blok er uit sleept, heeft die meteen de positie van je sprite.

## VOEG DEZE CODE TOE



Bepaal de startpositie van je sprite.  
(Jouw getallen zijn misschien anders.)

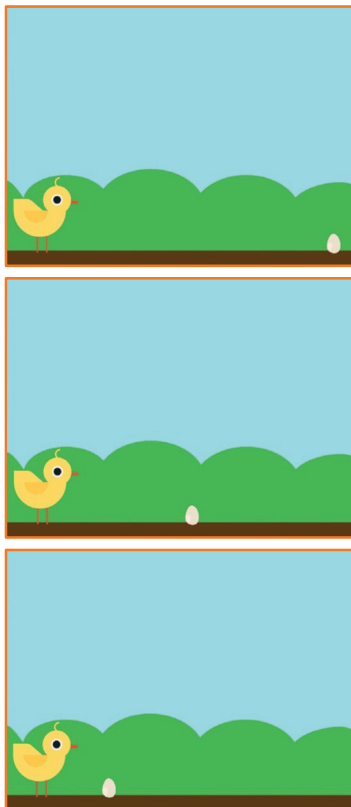
## TIP



Verander de grootte van een sprite door een kleiner of groter getal in te typen.

# Bewegend obstakel

Laat een obstakel bewegen over het speelveld.



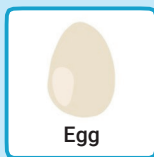
# Bewegend obstakel

scratch.mit.edu

## BEGIN



Kies een sprite als obstakel, bijvoorbeeld een ei (Egg).



## VOEG DEZE CODE TOE



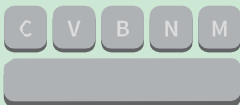
Start aan de rechterkant van het speelveld.

Typ een kleiner getal om sneller te gaan.

Schuif naar de linkerkant van het speelveld.

## PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten.

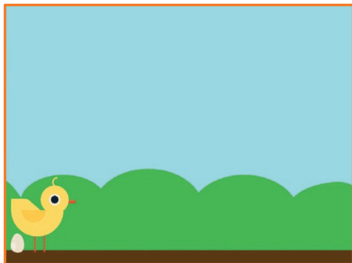
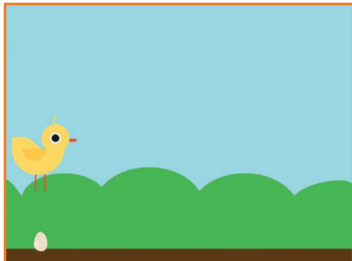
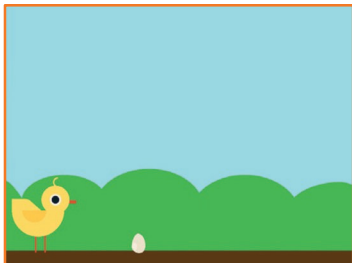


Druk op de **spatiebalk** van je toetsenbord.



# Voeg een geluid toe

Speel een geluid als je sprite springt.

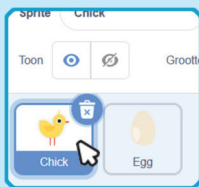


# Voeg een geluid toe

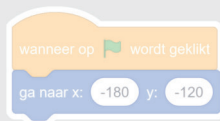
scratch.mit.edu

## BEGIN

Klik om de Chick sprite te selecteren.



## VOEG DEZE CODE TOE



Voeg het **start geluid** blok toe en kies een geluid.

## PROBEER HET

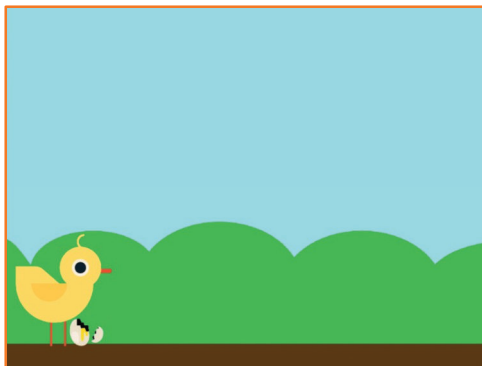
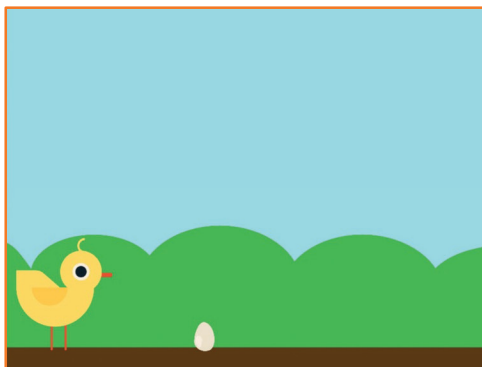
Klik op de groene vlag om te starten.



Druk op de **spatiebalk** van je toetsenbord.

# Stop het spel

Stop het spel als je het ei raakt.

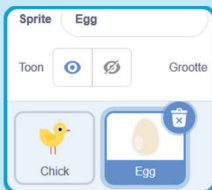


# Stop het spel

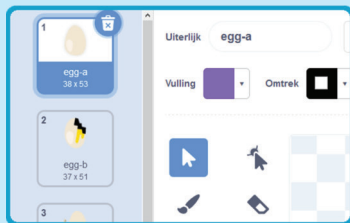
scratch.mit.edu

## BEGIN

Klik op de **Egg** sprite om te selecteren.



Klik op de **Uiterlijken** tab om de uiterlijken van de Egg sprite te zien.



## VOEG DEZE CODE TOE

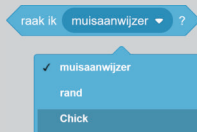


Klik op de **Code** tab en voeg deze code toe.



Kies een tweede uiterlijk voor de Egg sprite om naar te veranderen.

Voeg het raak ik blok toe en kies **Chick** uit het menu.



## PROBEER HET

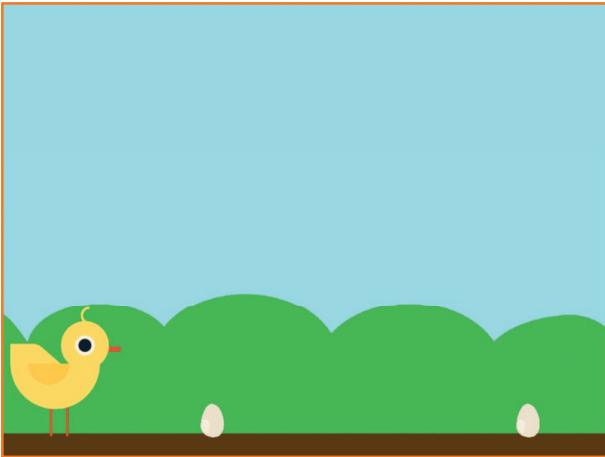
Klik op de groene vlag om te starten



Druk op de **spatiebalk** van je toetsenbord.

# Voeg meer obstakels toe

Maak het spel moeilijker door meer obstakels toe te voegen.



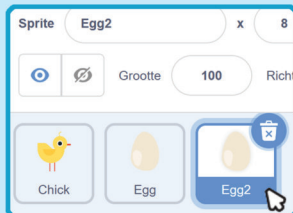
# Voeg meer obstakels toe

scratch.mit.edu

## BEGIN

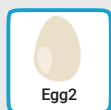


Om de **Egg** sprite te dupliceren: rechtsklik (Mac: control-klik) op het icoon en kies **dupliceren**..



Klik om **Egg2** te selecteren.

## VOEG DEZE CODE TOE



Voeg deze blokken toe om te wachten voordat je het tweede obstakel laat zien.

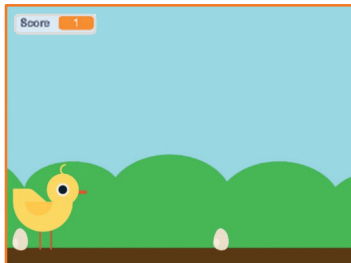
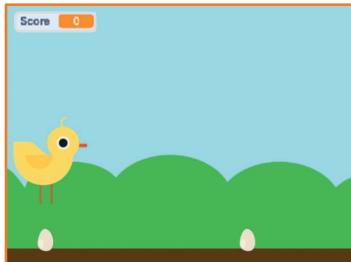
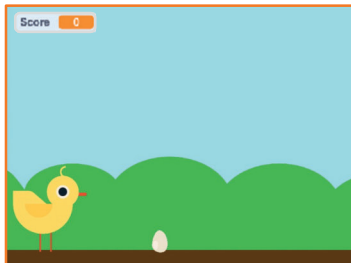
## PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten.



# Score

Voeg een punt toe na iedere keer  
dat je sprite over een ei springt.



## BEGIN

Kies **Variabelen**.

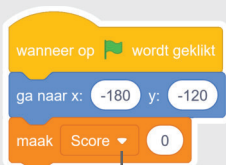
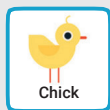
Klik op de knop  
**Maak een variabele**.



Noem de variabele **Score** en  
klik dan **OK**.

## VOEG DEZE CODE TOE

Klik op de Chick sprite en voeg twee blokken toe aan je code:



Voeg dit blok  
toe en kies  
**Score** uit het  
menu.



Voeg dit blok toe  
om de score te  
verhogen.  
Kies **Score** uit het  
menu.

## PROBEER HET

Spring over de eieren om punten te scoren!