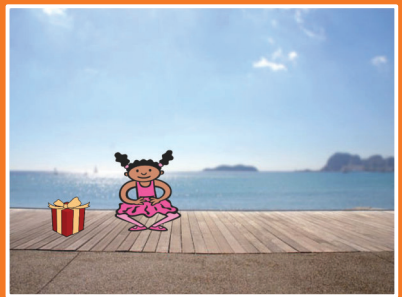
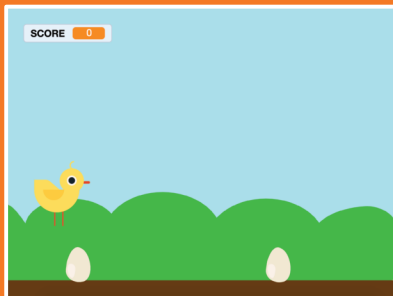


Springspel Kaarten



**Laat een poppetje over bewegende obstakels
springen**

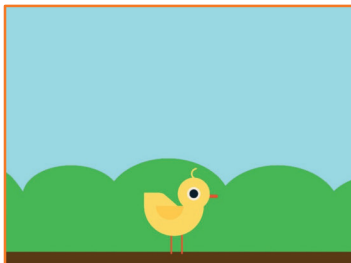
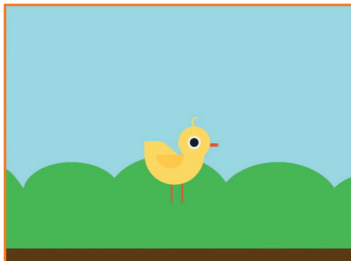
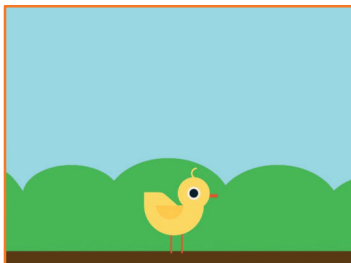
Springspel Kaarten

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.



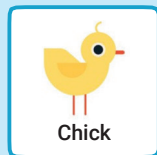
BEGIN



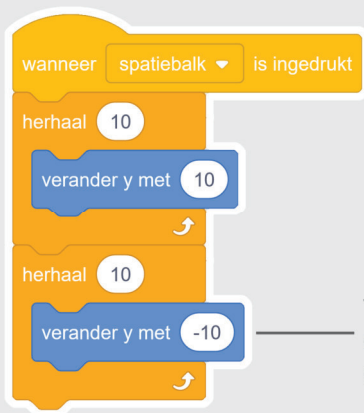
Kies een achtergrond



Kies een sprite
bijvoorbeeld Chick



VOEG DEZE CODE TOE



Typ een min getal
om omlaag te
gaan..

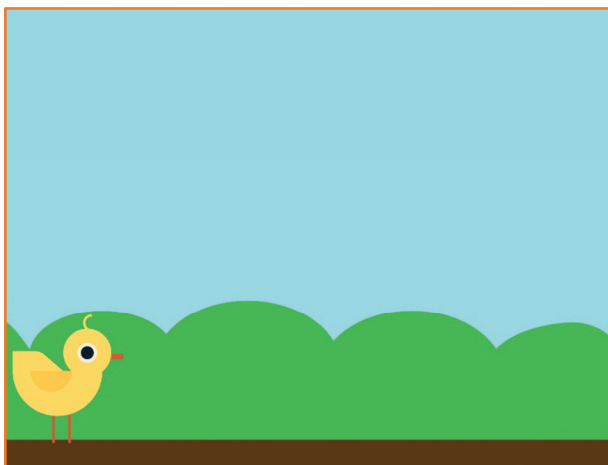
PROBEER HET



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

Ga naar start

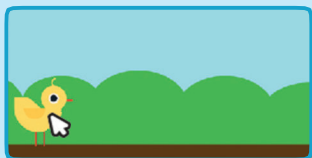
Bepaal het startpunt van de sprite.



Ga naar start

scratch.mit.edu

BEGIN



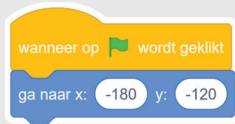
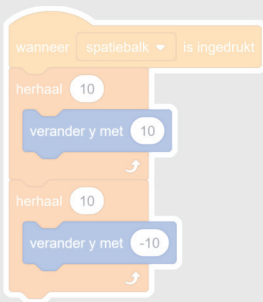
Sleep je sprite naar waar je het wilt hebben.



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

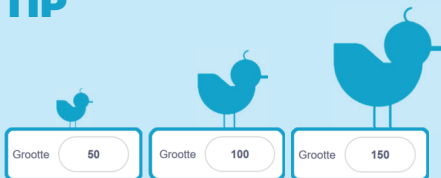
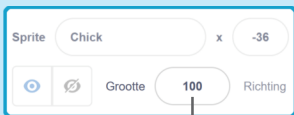
Als je nu een **ga naar** blok er uit sleept, heeft die meteen de positie van je sprite.

VOEG DEZE CODE TOE



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

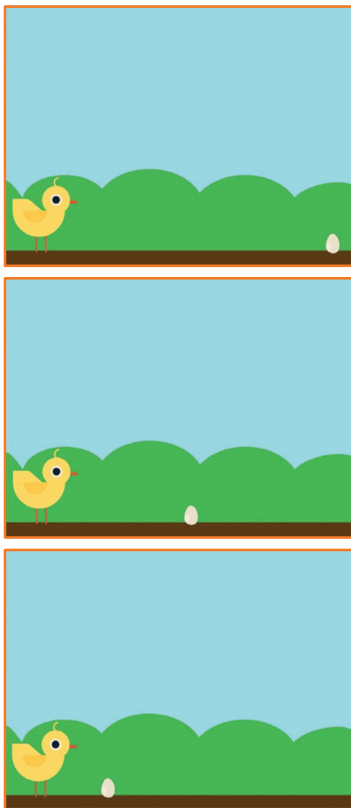
TIP



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

Bewegend obstakel

Laat een obstakel bewegen over het speelveld.



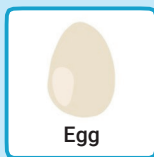
Bewegend obstakel

scratch.mit.edu

BEGIN



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



VOEG DEZE CODE TOE



Typ een kleiner getal om sneller te gaan.

Start aan de rechterkant van het speelveld.

Schuif naar de linkerkant van het speelveld.

PROBEER HET

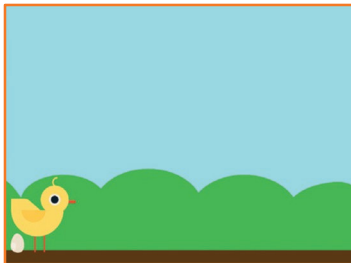
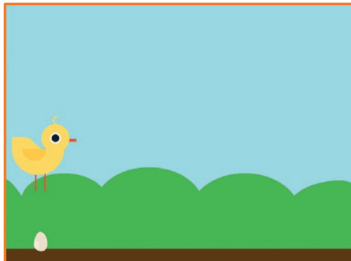
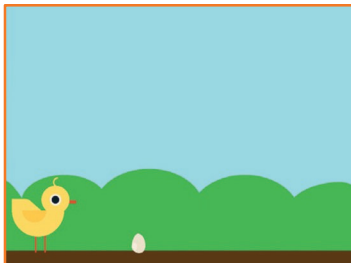
Klik op de groene vlag om te starten.



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

Voeg een geluid toe

Speel een geluid als je sprite springt.

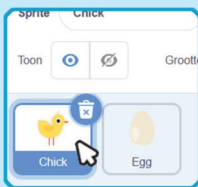


Voeg een geluid toe

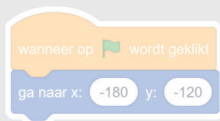
scratch.mit.edu

BEGIN

Klik om de Chick sprite te selecteren.



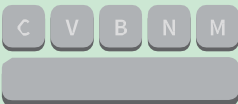
VOEG DEZE CODE TOE



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

PROBEER HET

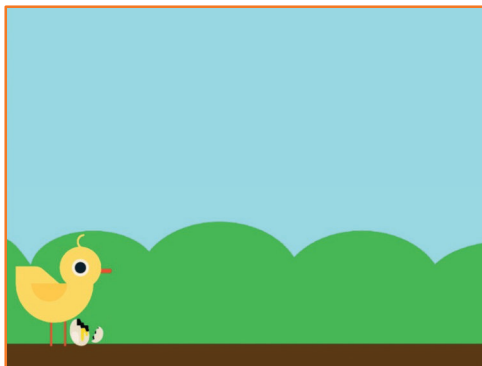
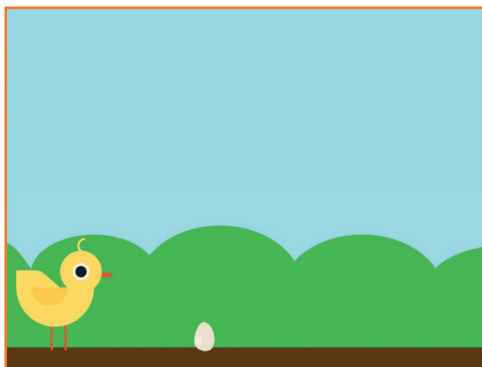
Klik op de groene vlag om te starten.



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

Stop het spel

Stop het spel als je het ei raakt.

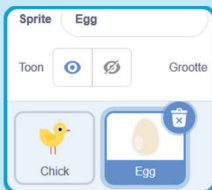


Stop het spel

scratch.mit.edu

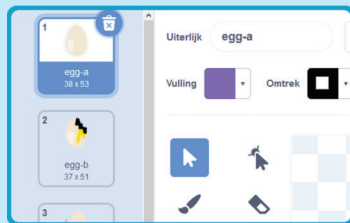
BEGIN

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



Uiterlijken

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



VOEG DEZE CODE TOE

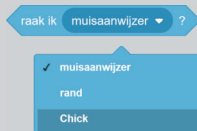
Code

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



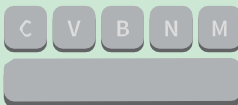
Kies een tweede uiterlijk voor de Egg sprite om naar te veranderen.

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



PROBEER HET

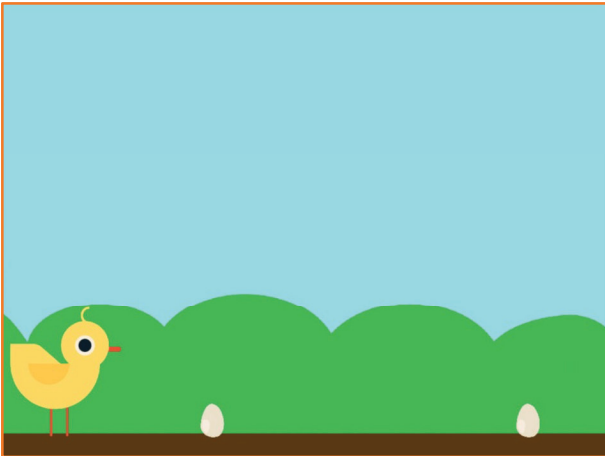
Klik op de groene vlag om te starten



Druk op de spatiebalk van je toetsenbord.

Voeg meer obstakels toe

Maak het spel moeilijker door meer obstakels toe te voegen.



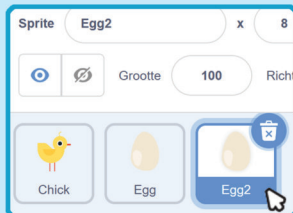
Voeg meer obstakels toe

scratch.mit.edu

BEGIN

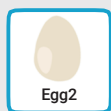


Om de **Egg** sprite te dupliceren: rechtsklik (Mac: control-klik) op het icoon en kies **dupliceren**..



Klik om **Egg2** te selecteren.

VOEG DEZE CODE TOE



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

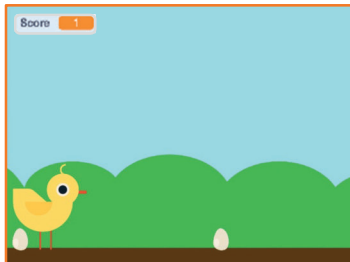
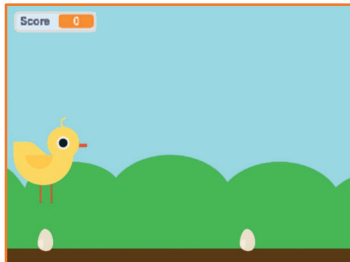
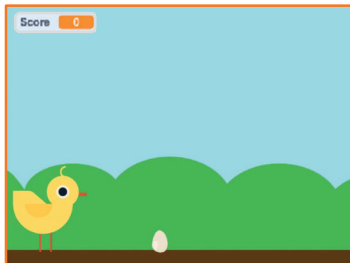
PROBEER HET

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**.

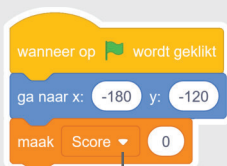
Klik op de knop
Maak een variabele.



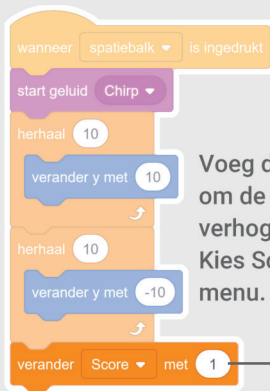
Noem de variabele **Score** en
klik dan **OK**.

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!