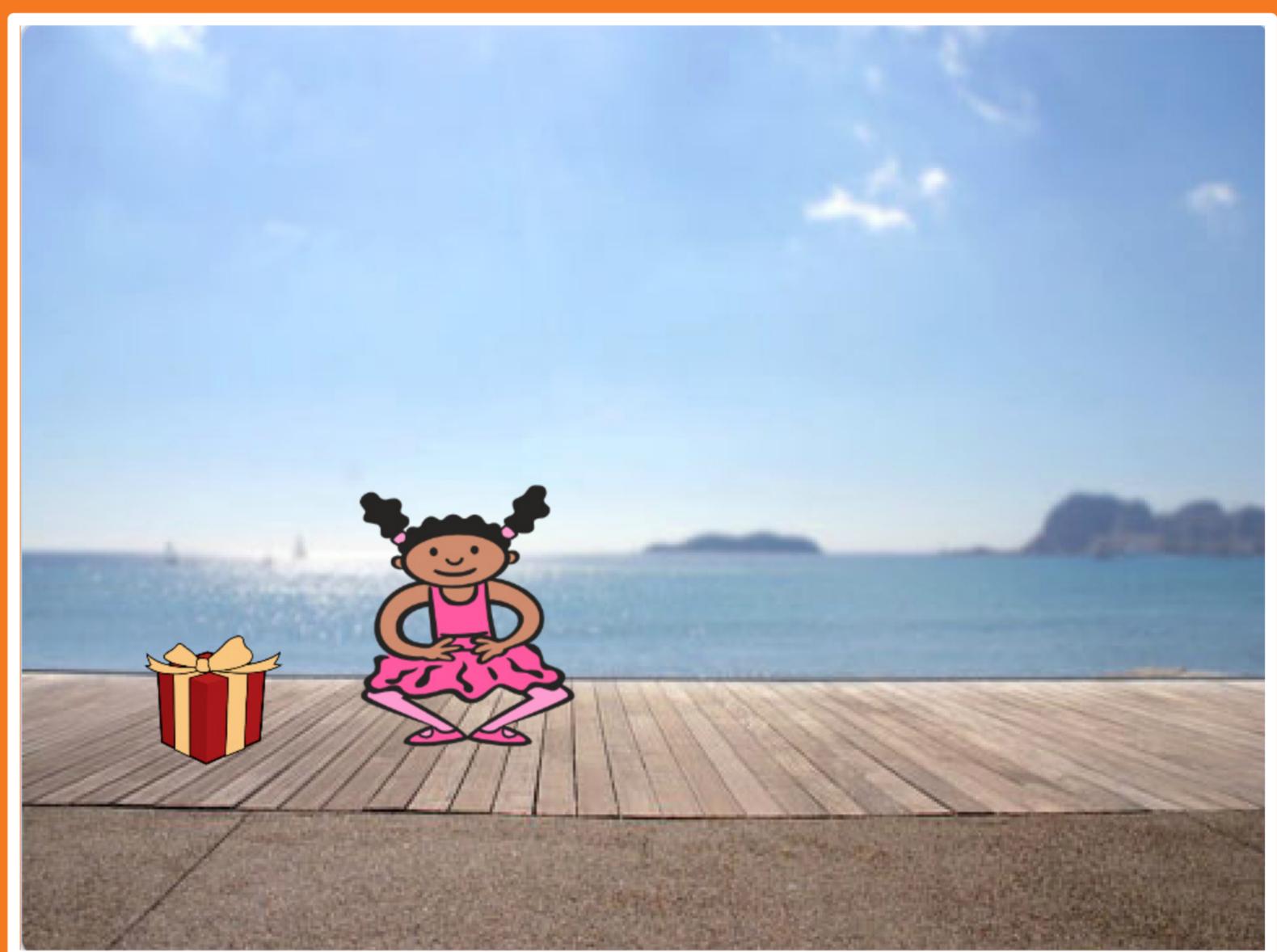
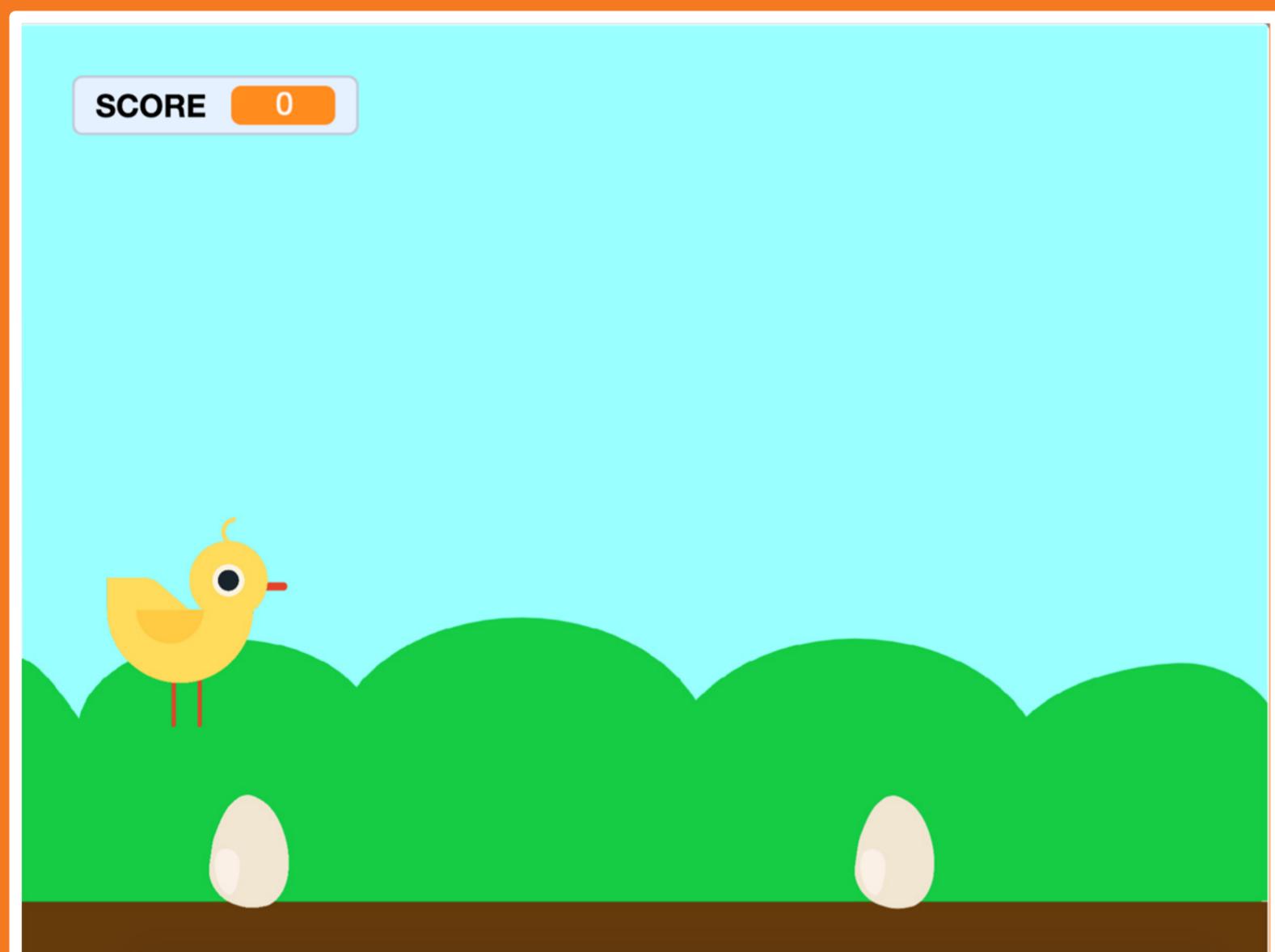


Spring spel Kaarten



Laat een poppetje over bewegende obstakels
springen

20210214

scratch.mit.edu

SCRATCH

Set van 7 kaarten

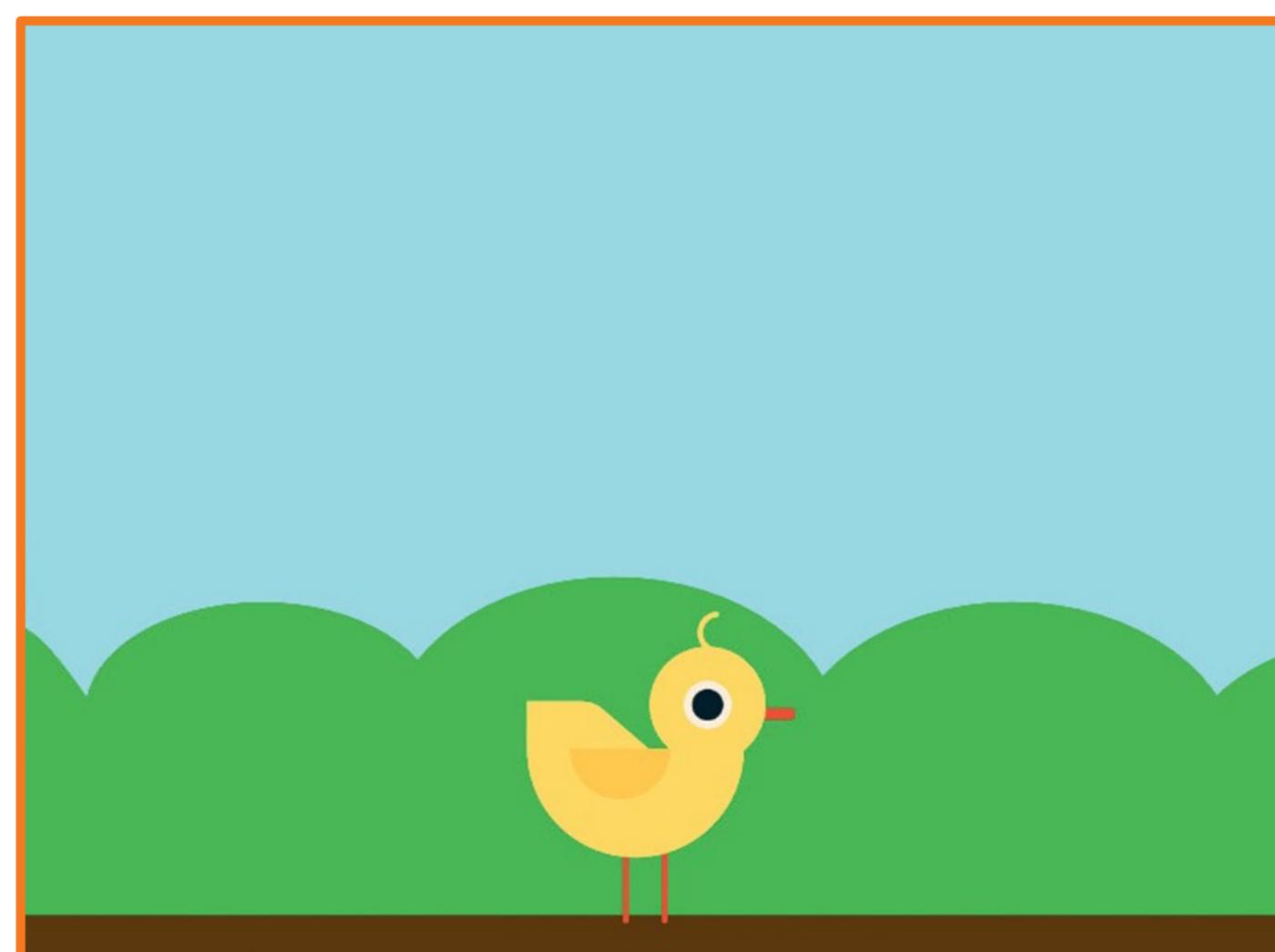
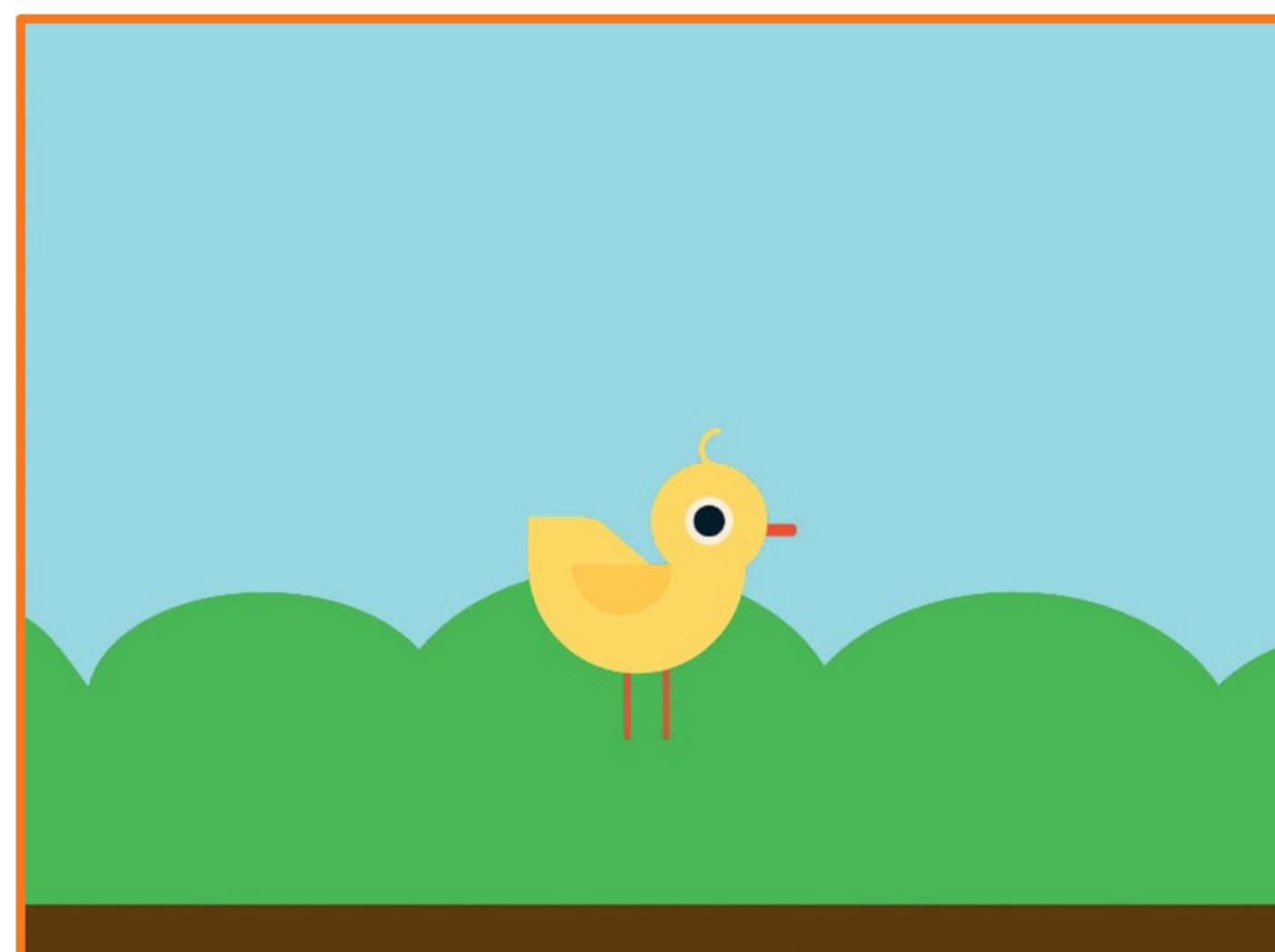
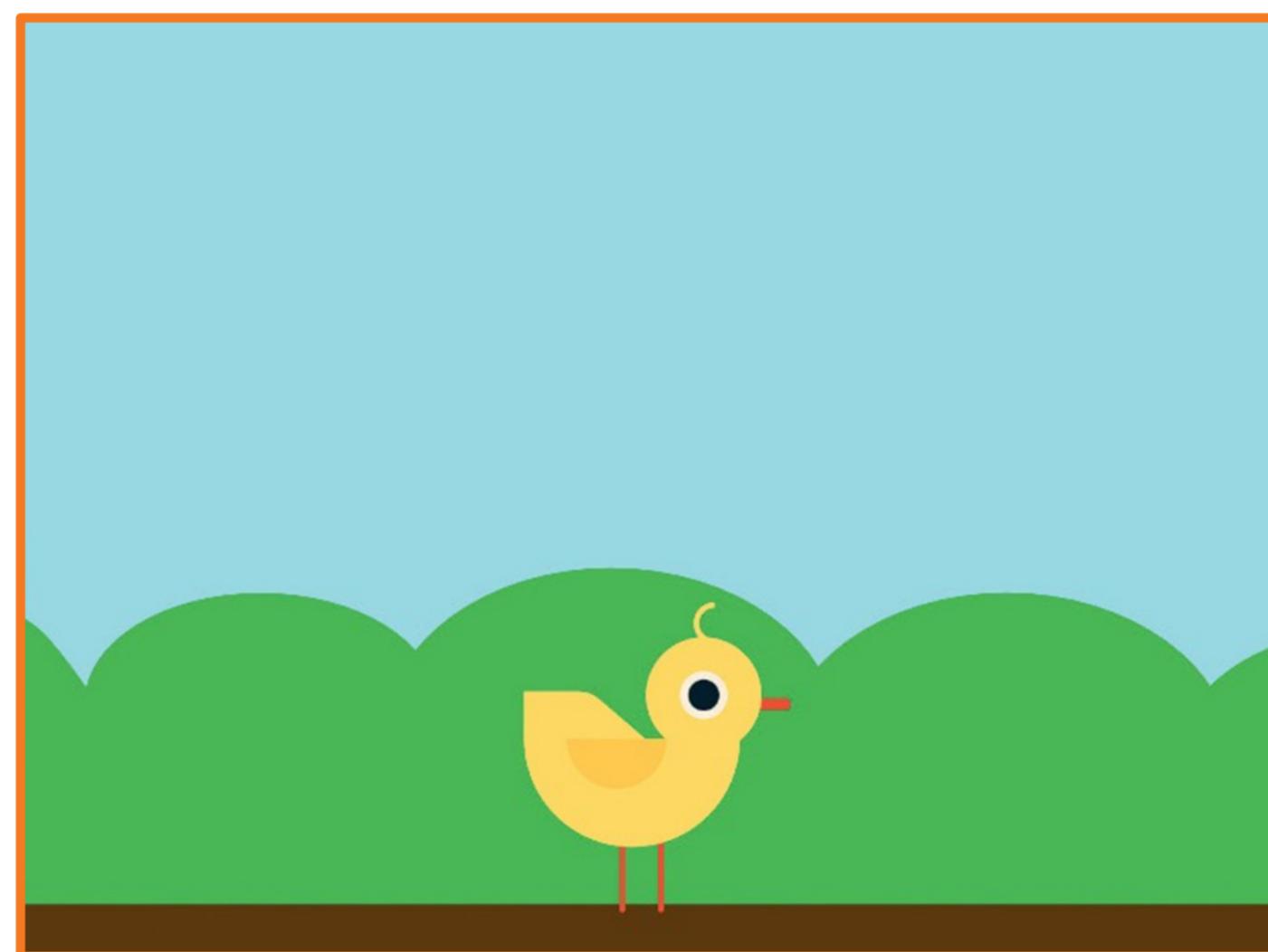
Springspel Kaarten

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.



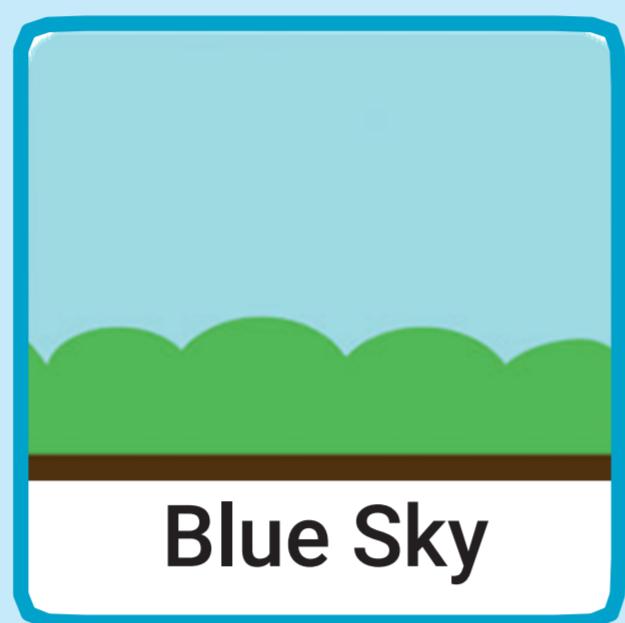
Spring

scratch.mit.edu

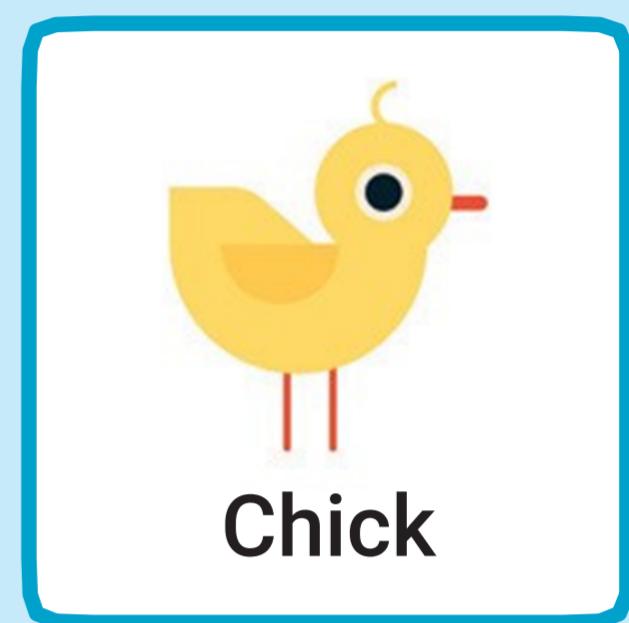
BEGIN



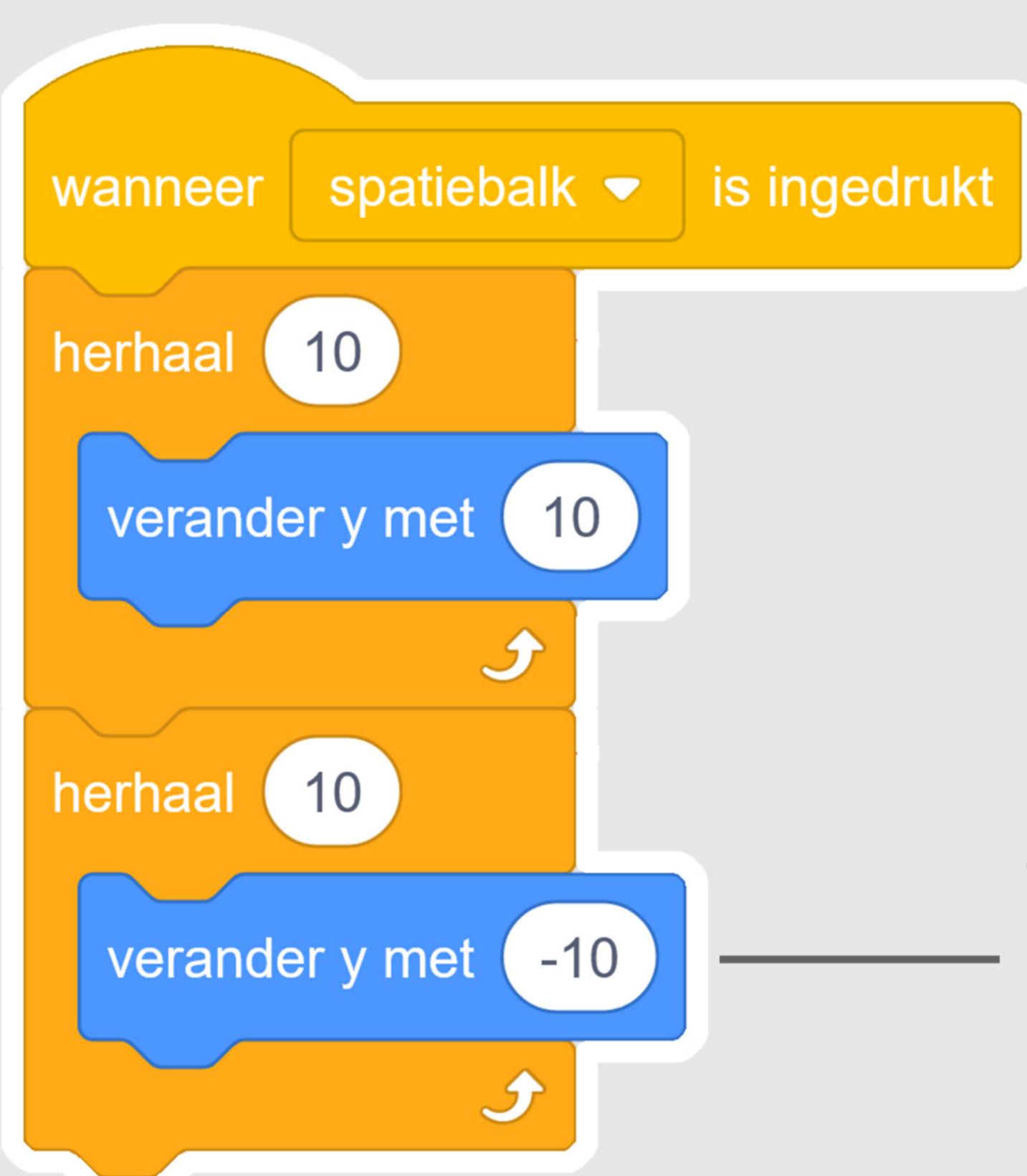
Kies een achtergrond



Kies een sprite
bijvoorbeeld Chick

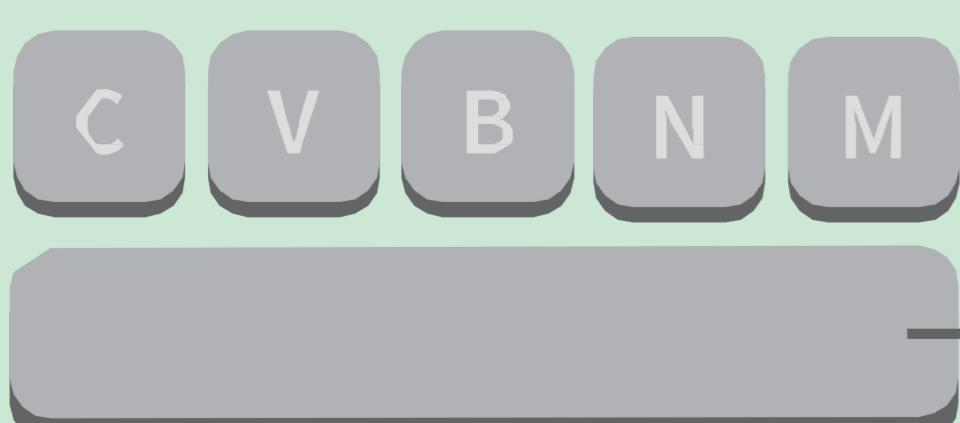


VOEG DEZE CODE TOE



Typ een min getal
om omlaag te
gaan..

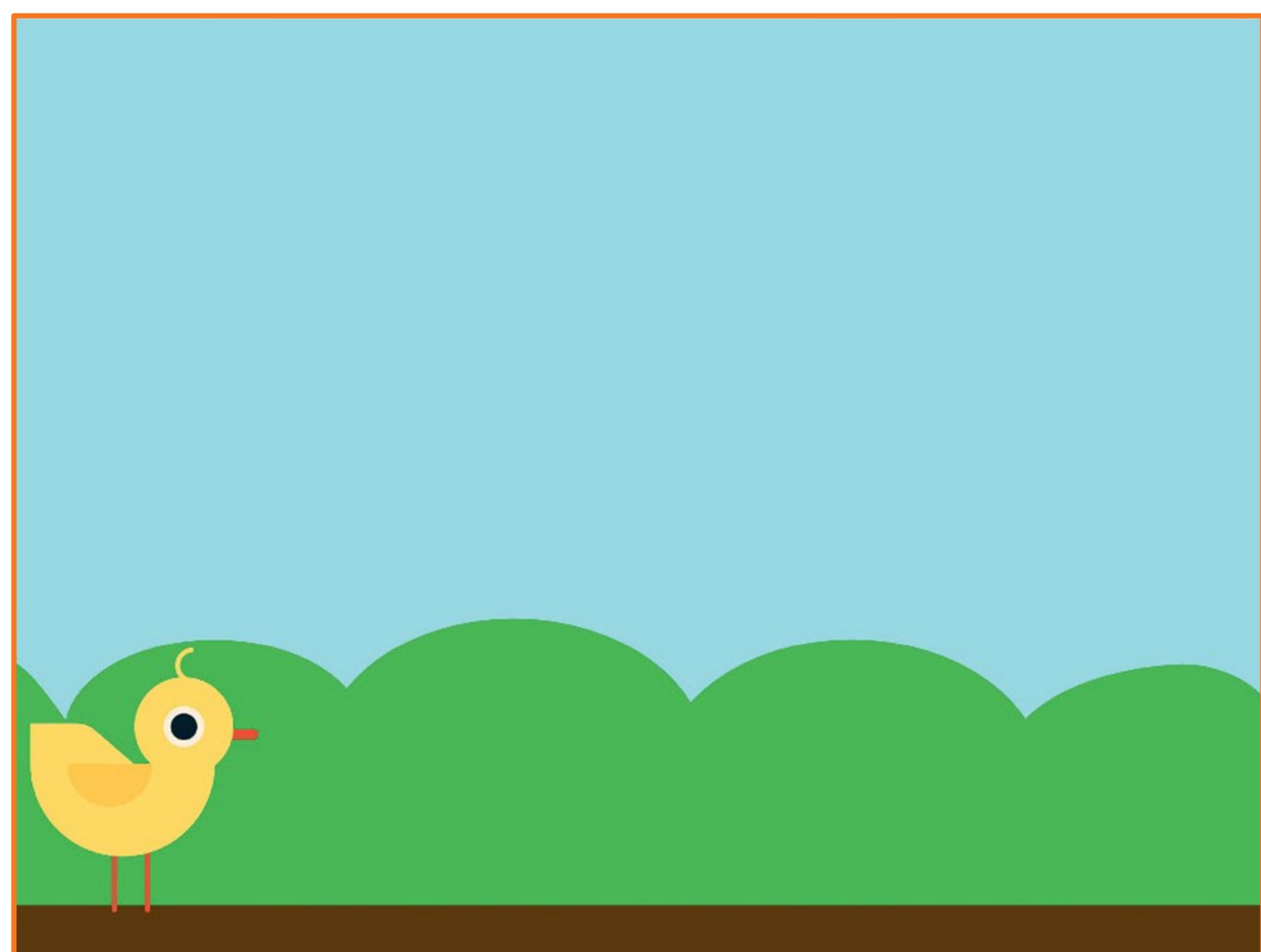
PROBEER HET



Druk op de spatiebalk van je
toetsenbord.

Ga naar start

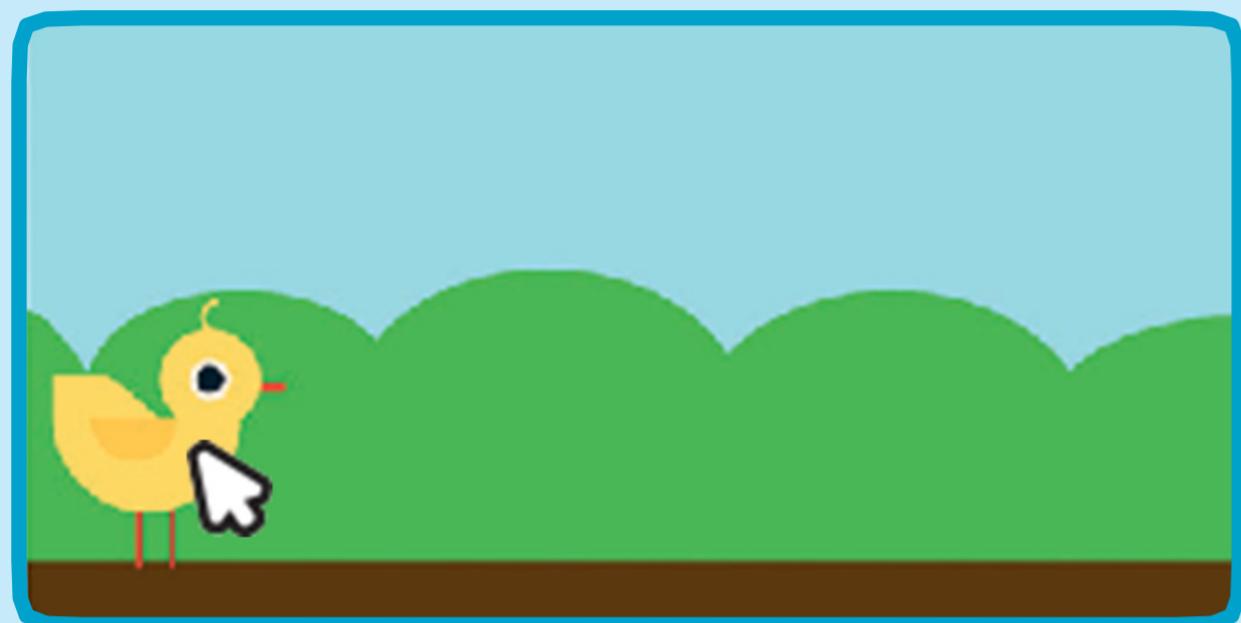
Bepaal het startpunt van de sprite.



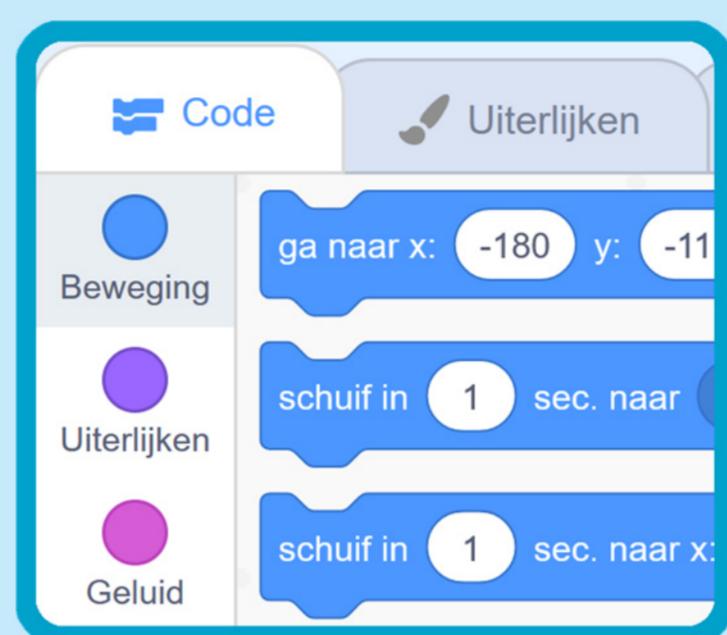
Ga naar start

scratch.mit.edu

BEGIN



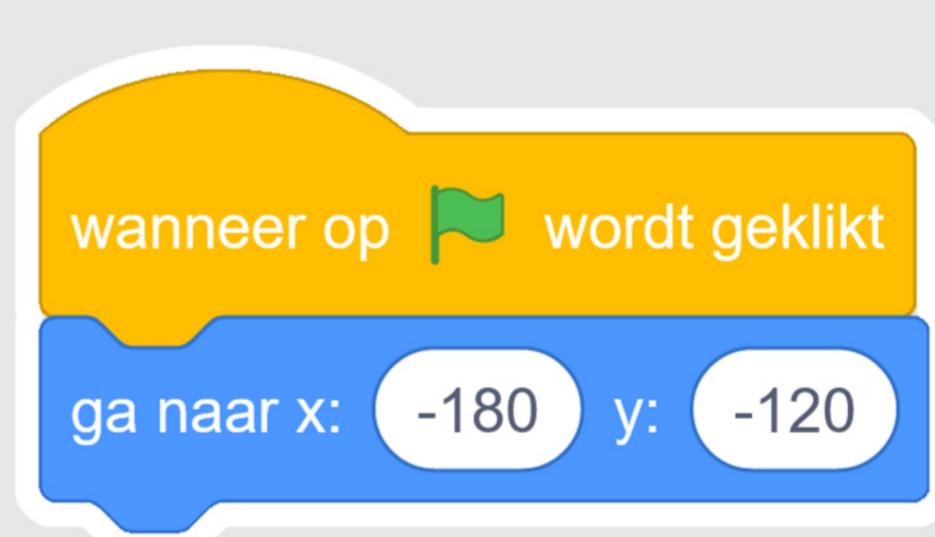
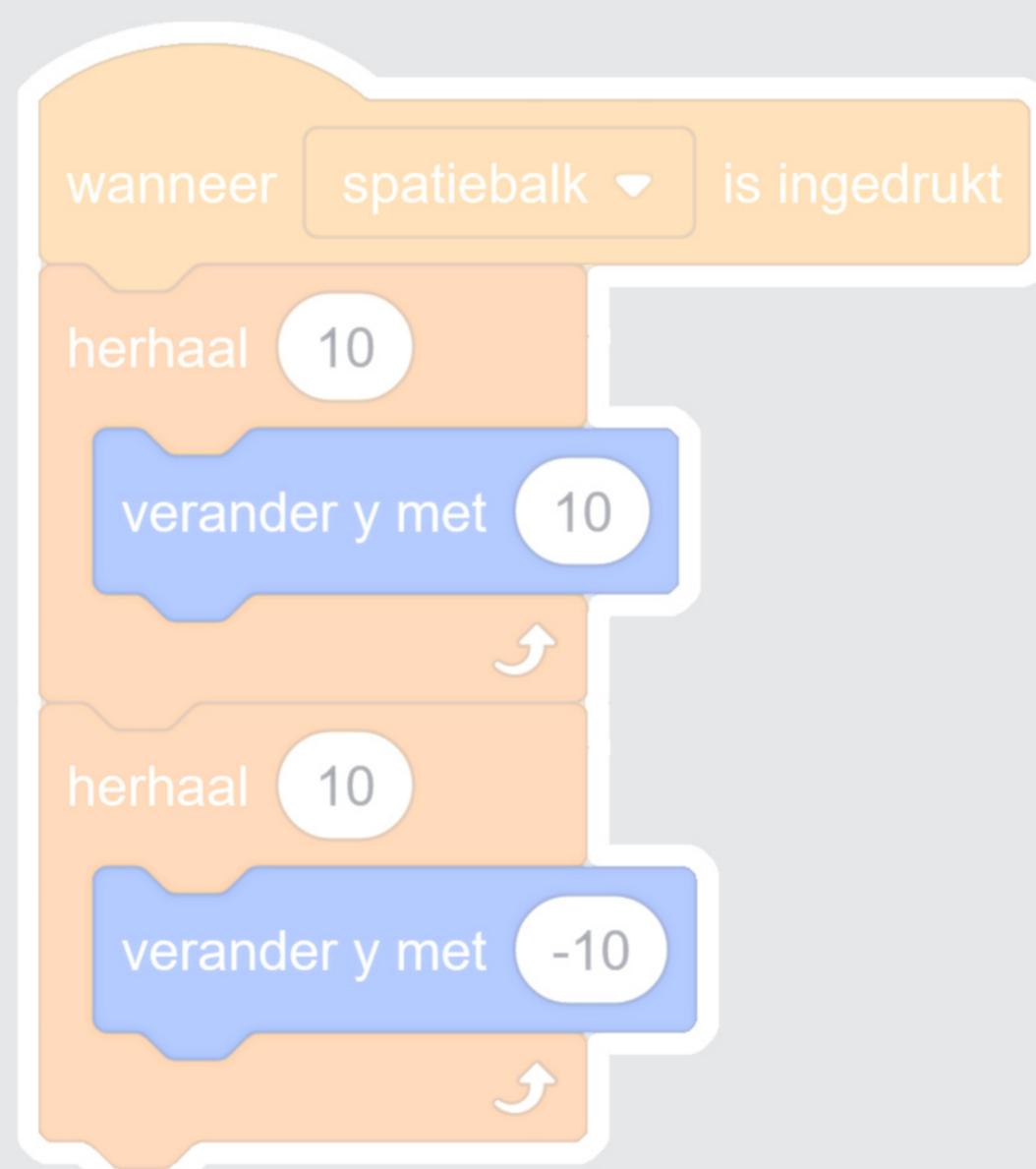
Sleep je sprite naar waar je het wilt hebben.



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

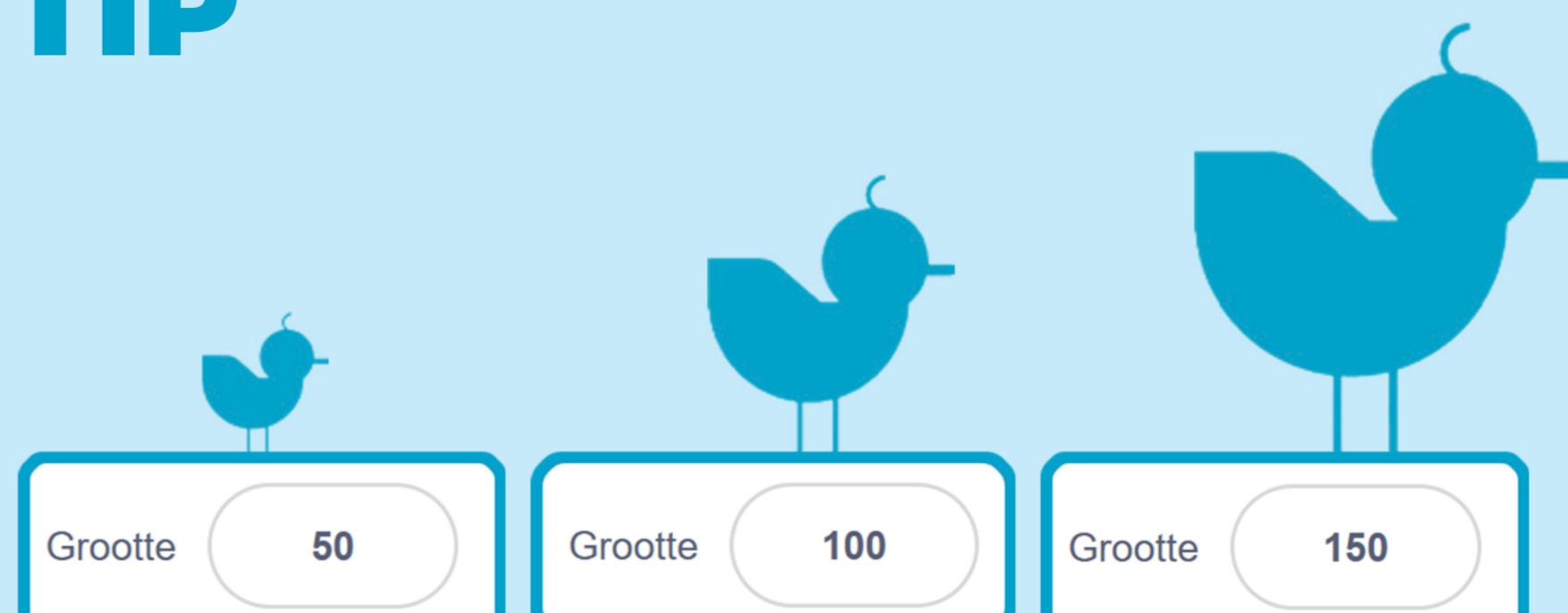
Als je nu een **ga naar** blok er uit sleept, heeft die meteen de positie van je sprite.

VOEG DEZE CODE TOE



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

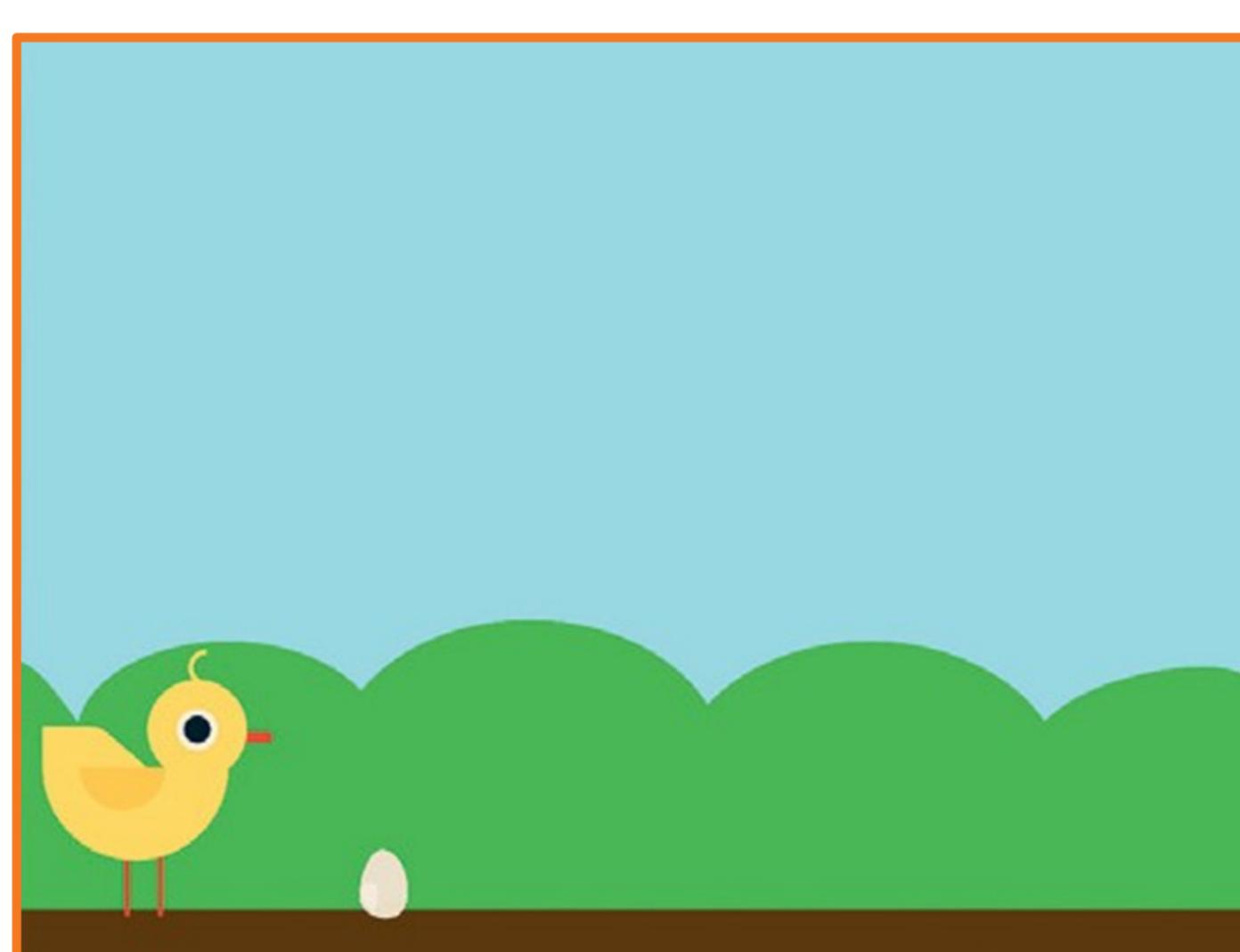
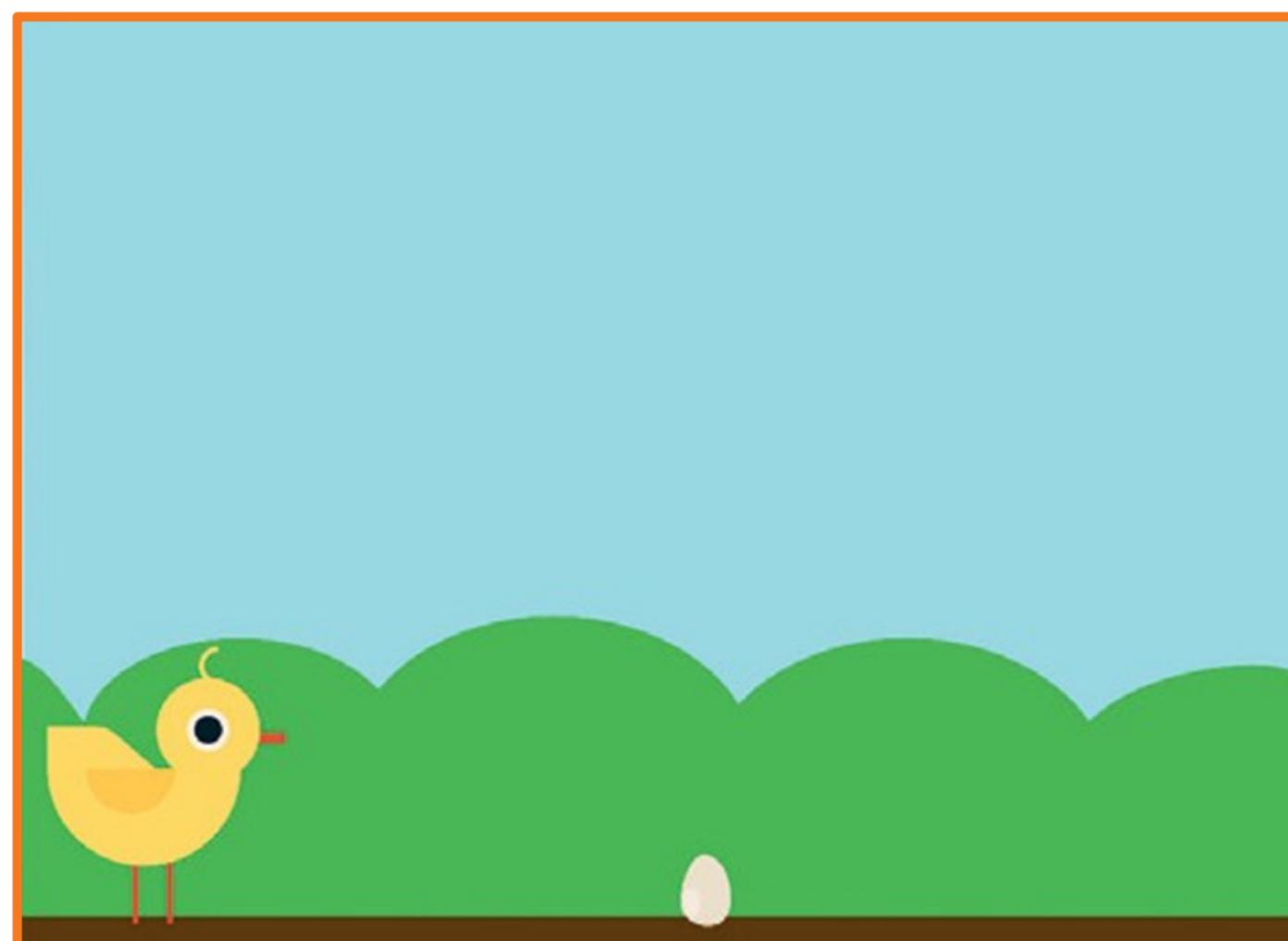
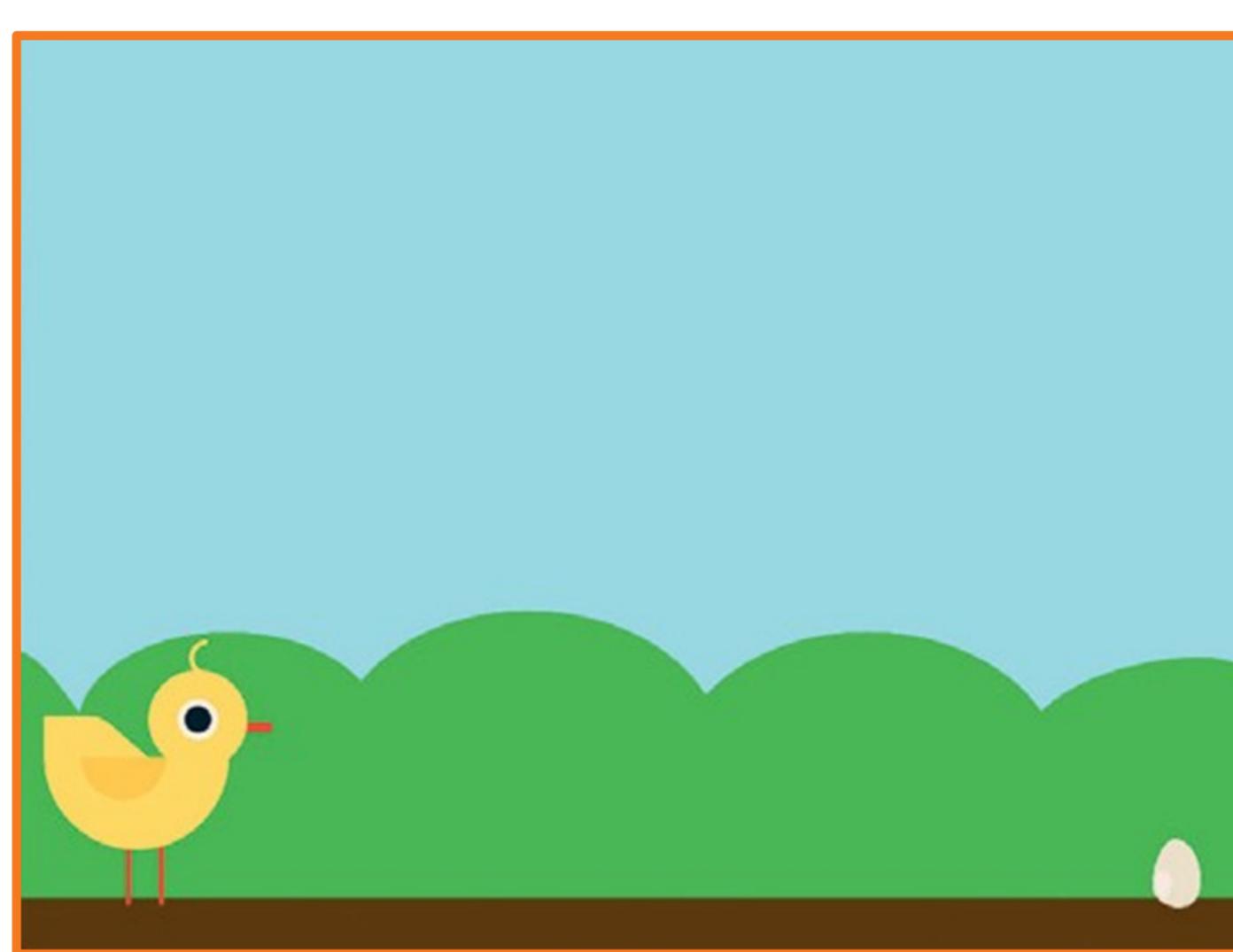
TIP



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

Bewegend obstakel

Laat een obstakel bewegen over het speelveld.



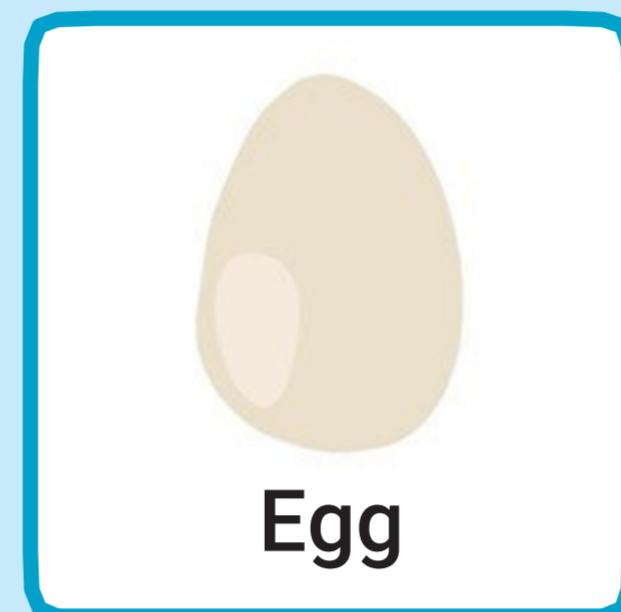
Bewegend obstakel

scratch.mit.edu

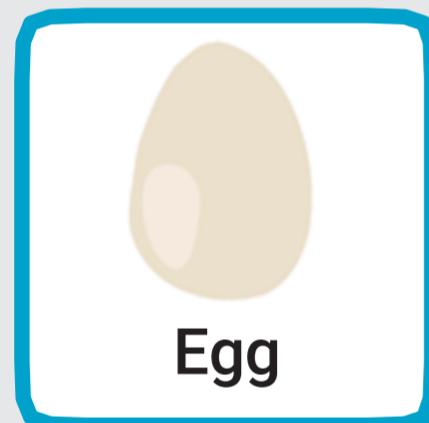
BEGIN



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



VOEG DEZE CODE TOE



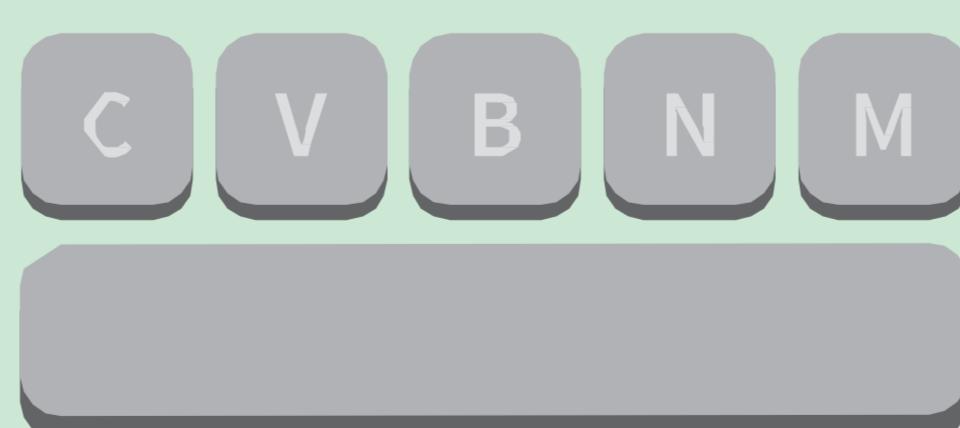
Start aan de rechterkant van het speelveld.

Typ een kleiner getal om sneller te gaan.

Schuif naar de linkerkant van het speelveld.

PROBEER HET

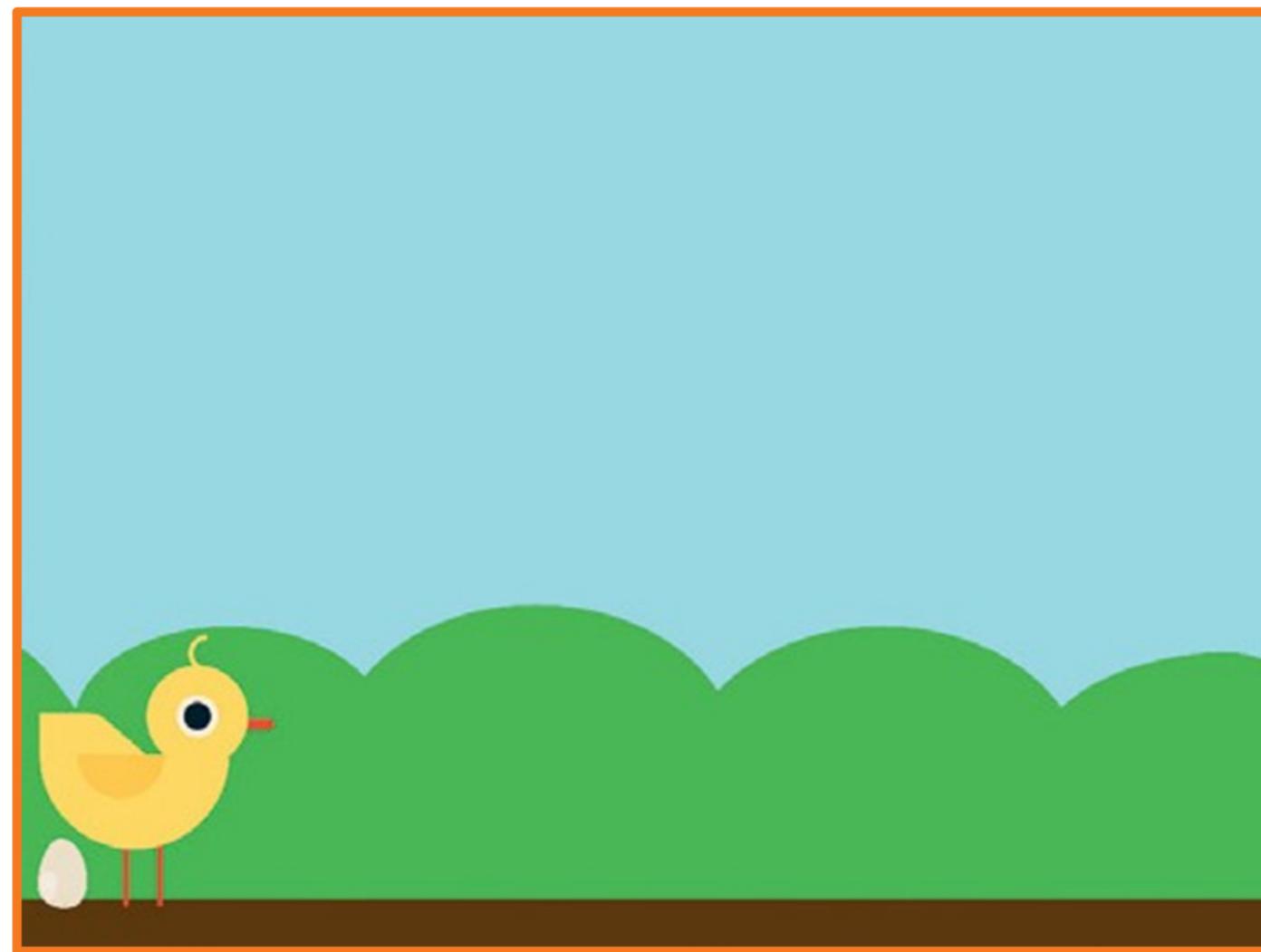
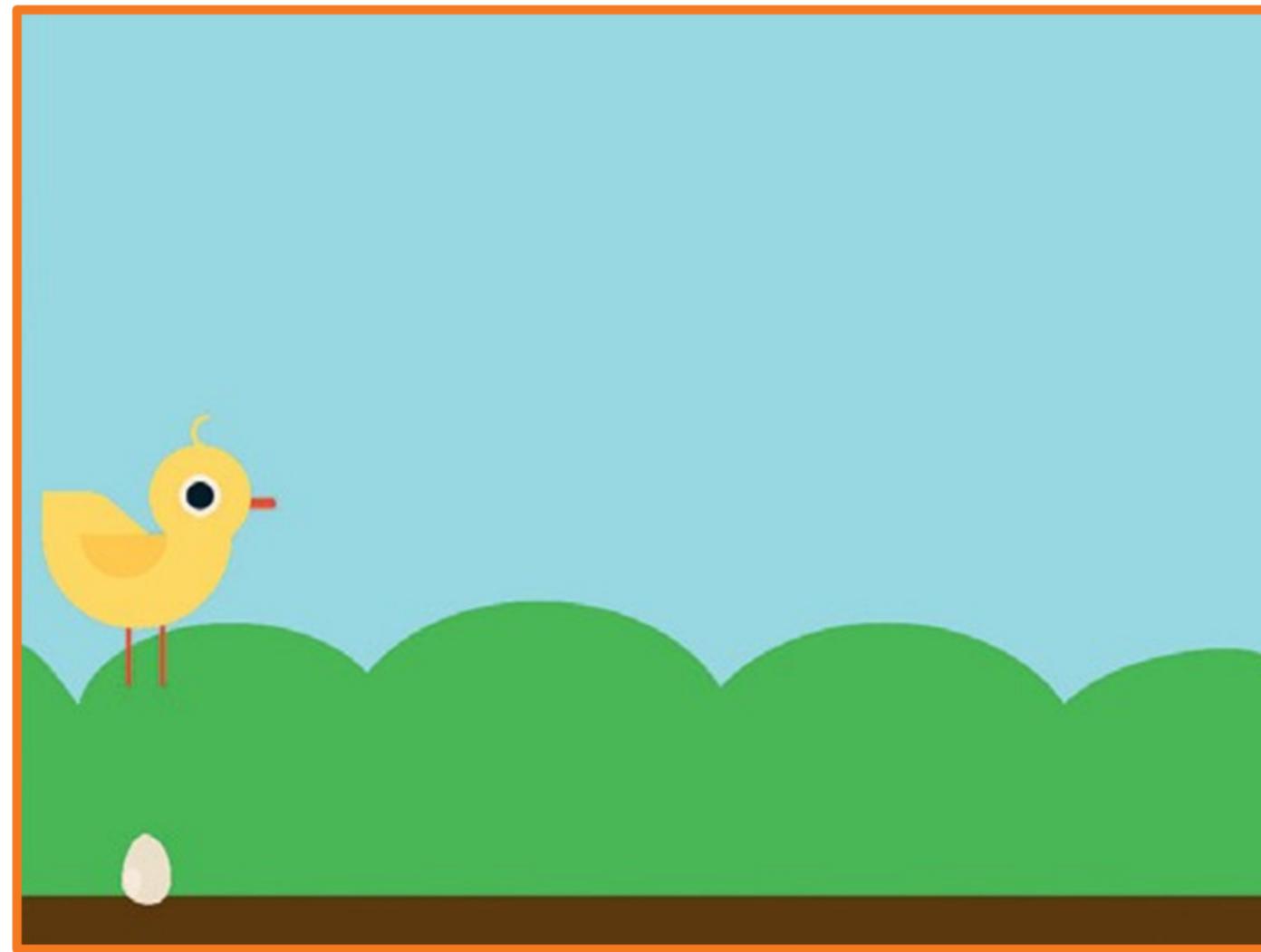
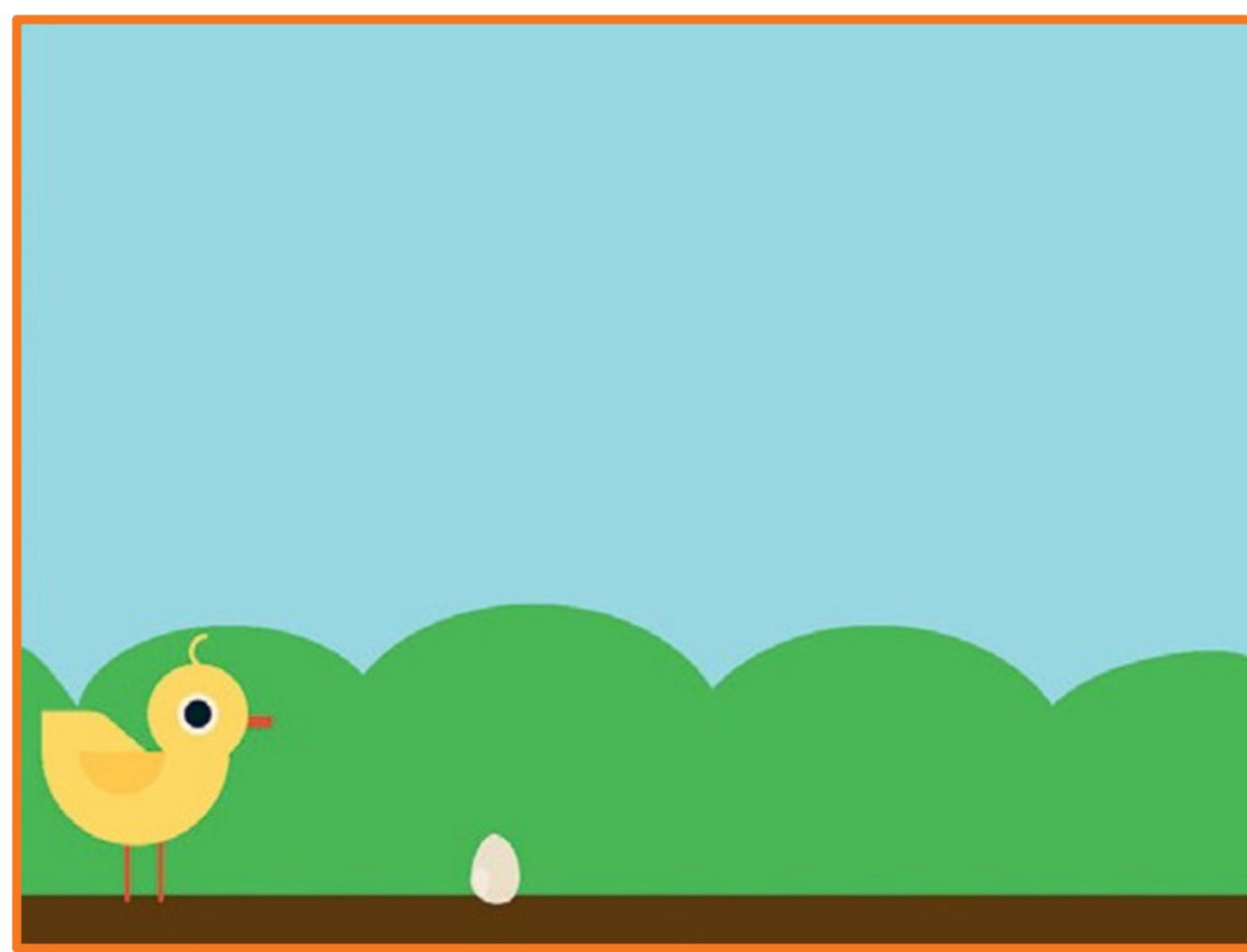
Klik op de groene vlag om te starten.



Druk op de spatiebalk van je toetsenbord.

Voeg een geluid toe

Speel een geluid als je sprite springt.

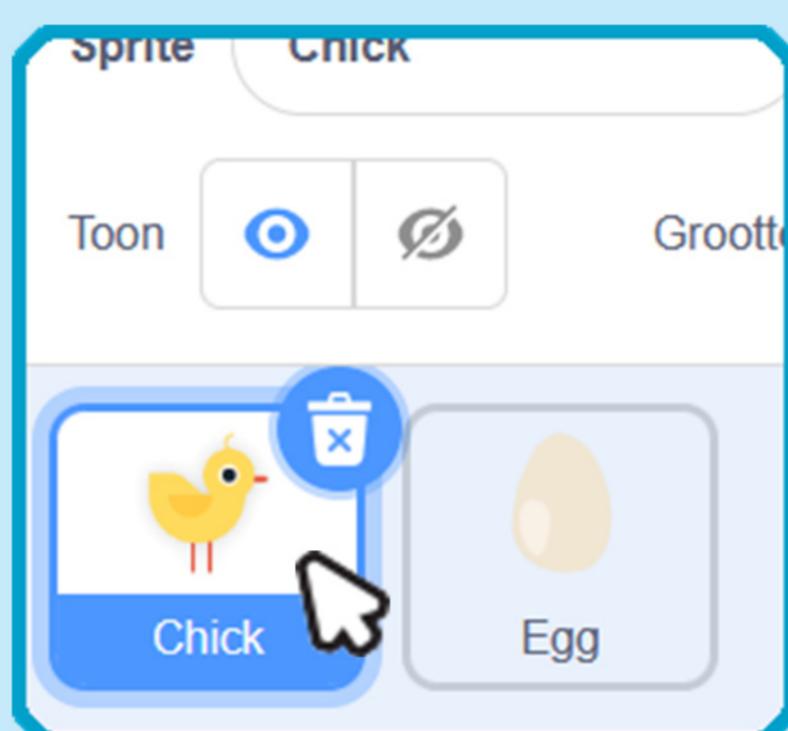


Voeg een geluid toe

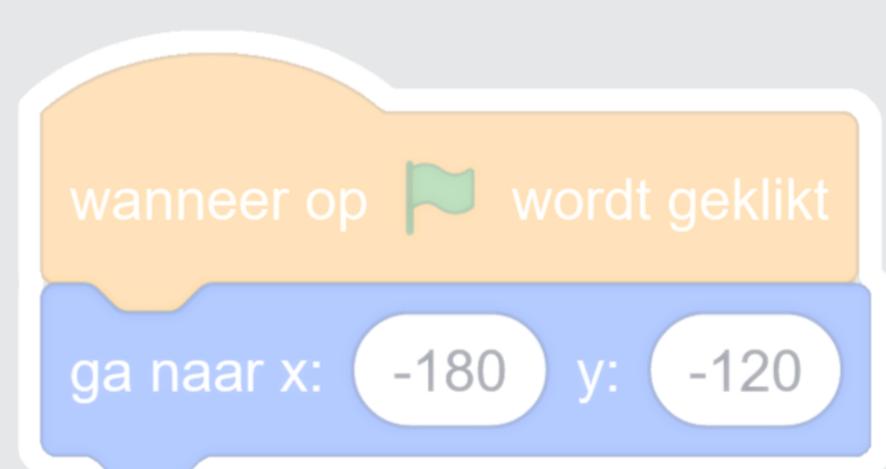
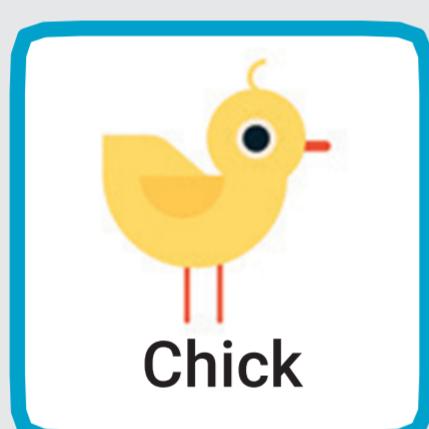
scratch.mit.edu

BEGIN

Klik om de Chick sprite te selecteren.



VOEG DEZE CODE TOE

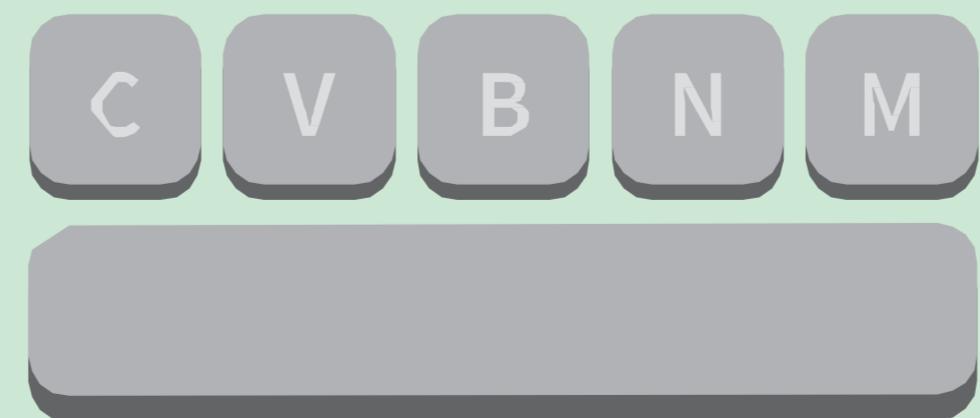


Voeg het **start geluid** blok toe en kies een geluid.

Klik op de groene vlag om te starten.



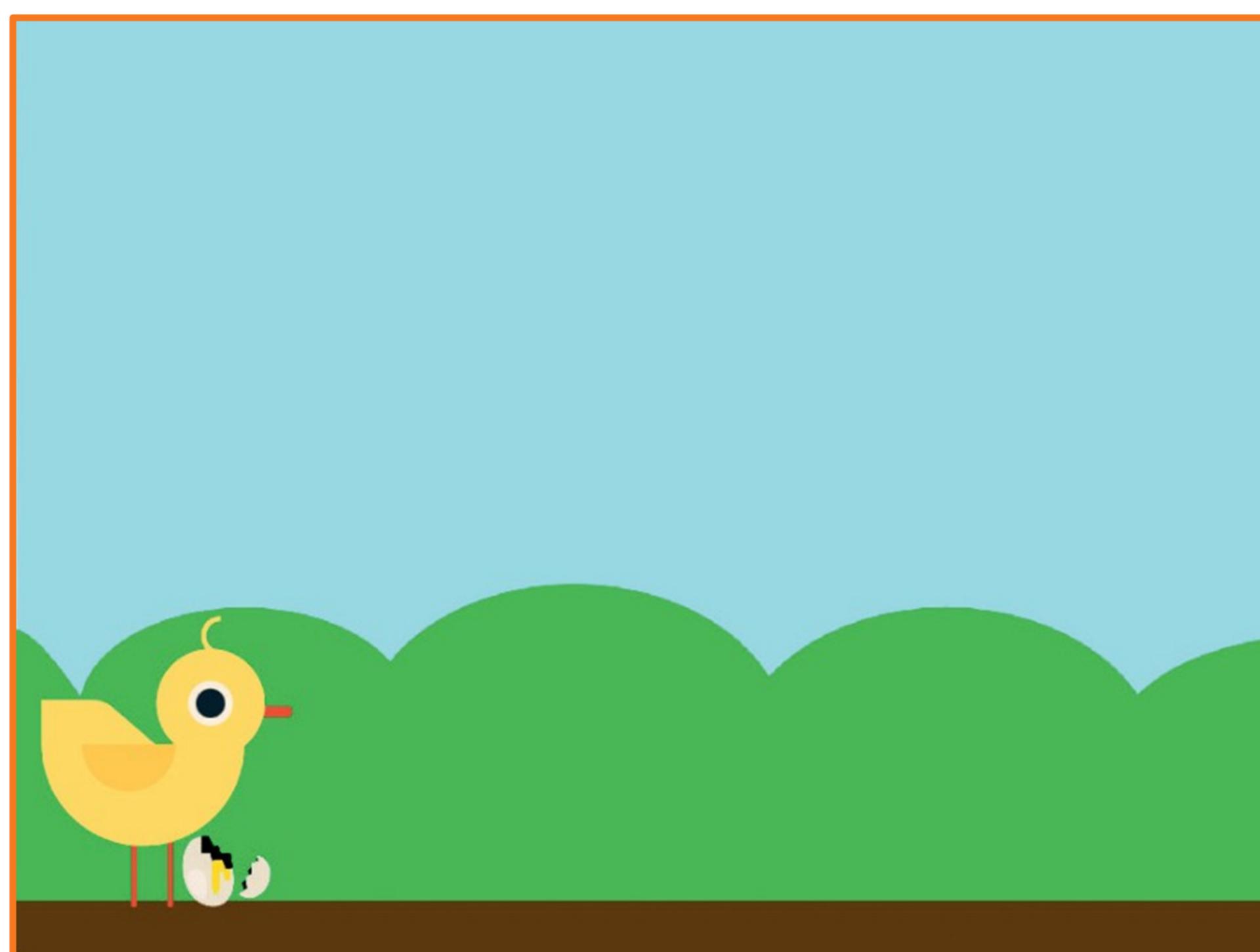
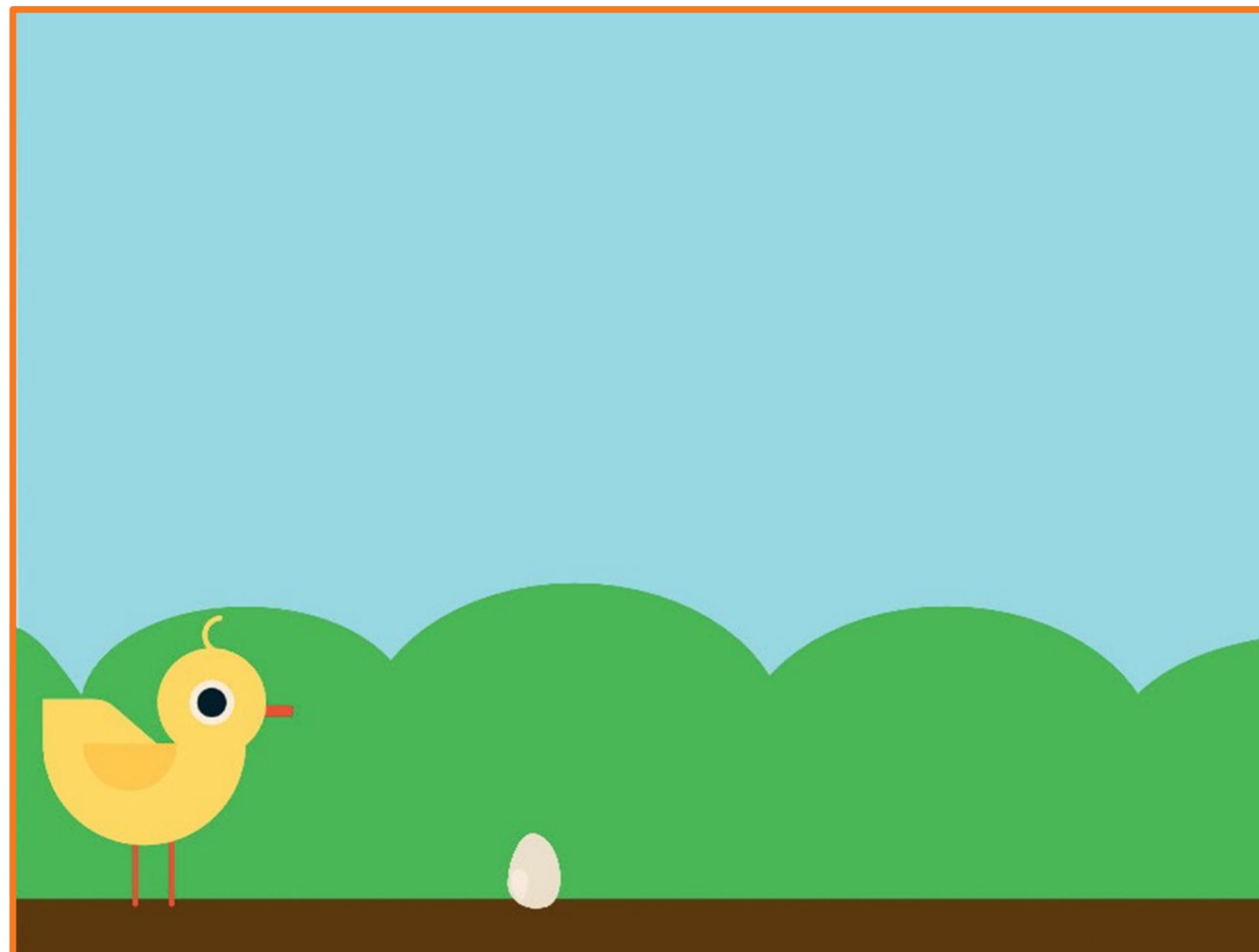
PROBEER HET



Druk op de spatiebalk van je toetsenbord.

Stop het spel

Stop het spel als je het ei raakt.

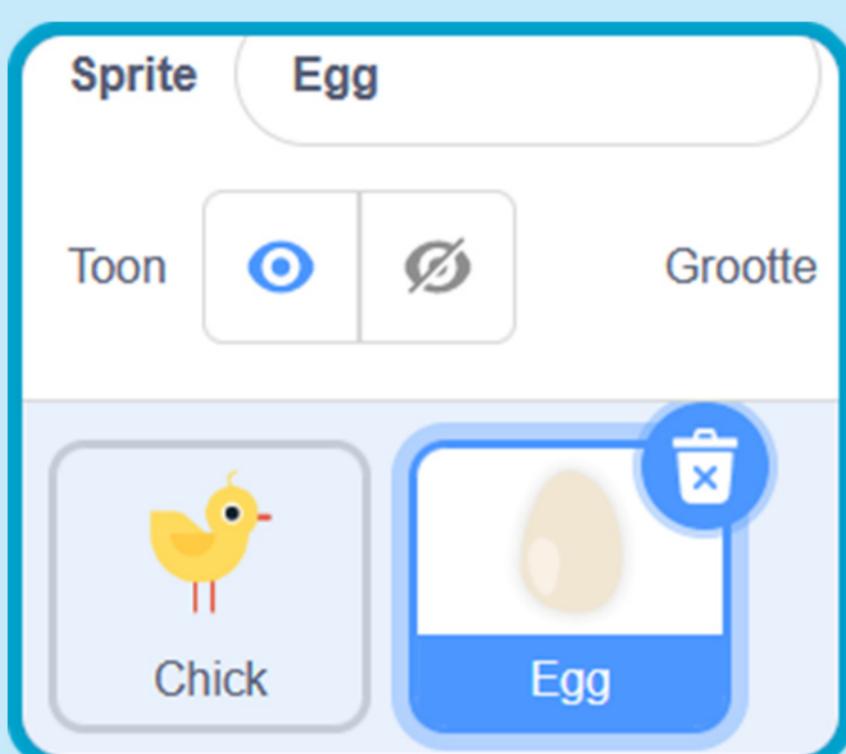


Stop het spel

scratch.mit.edu

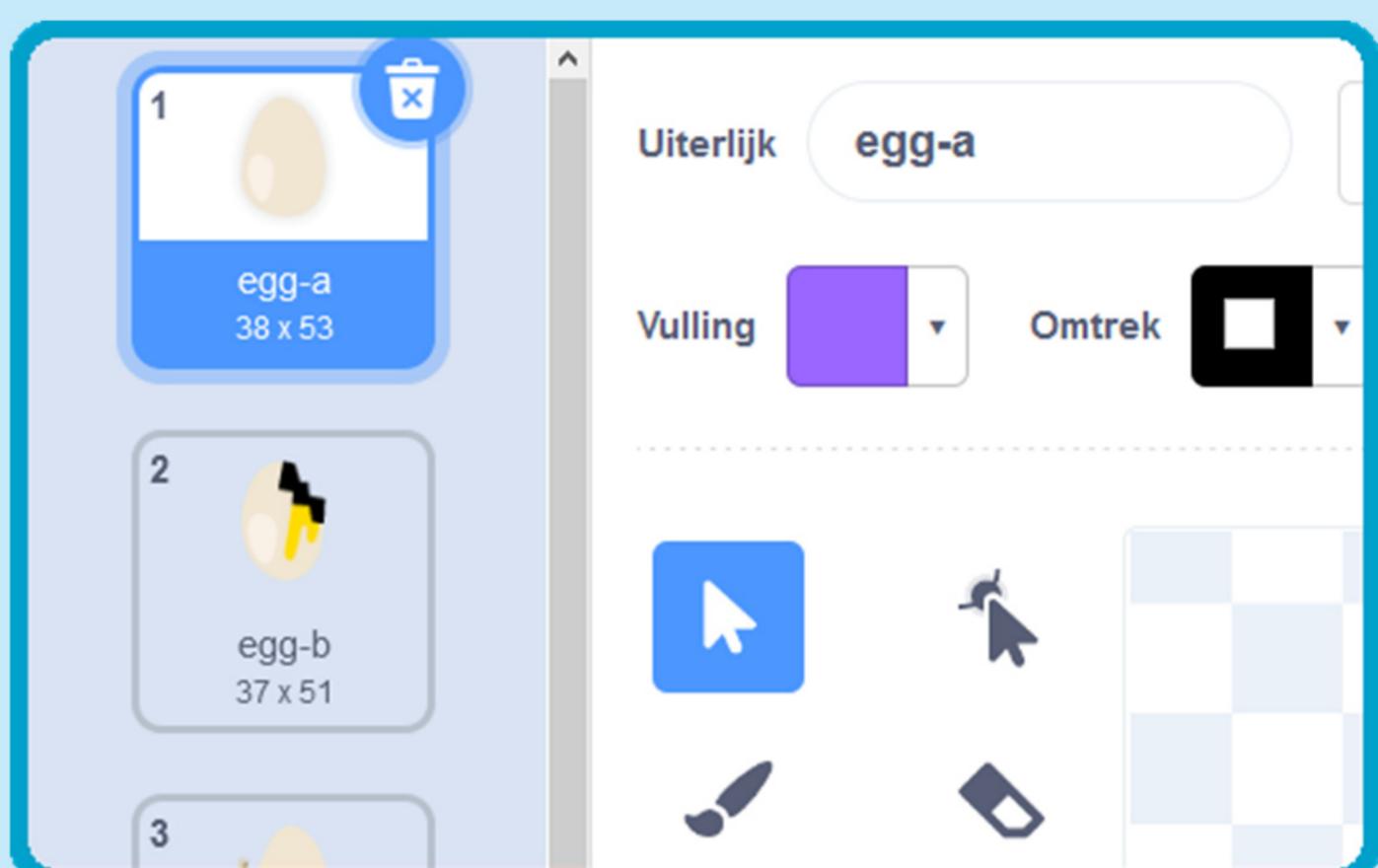
BEGIN

Klik op de Egg
sprite om te
selecteren.



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

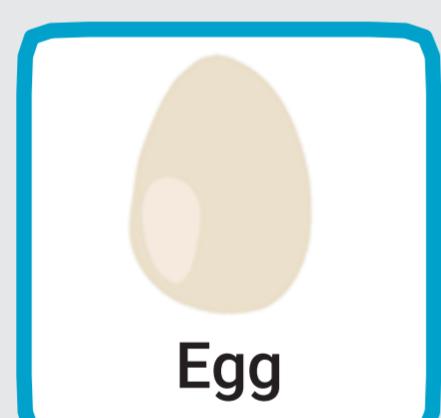
Uiterlijken



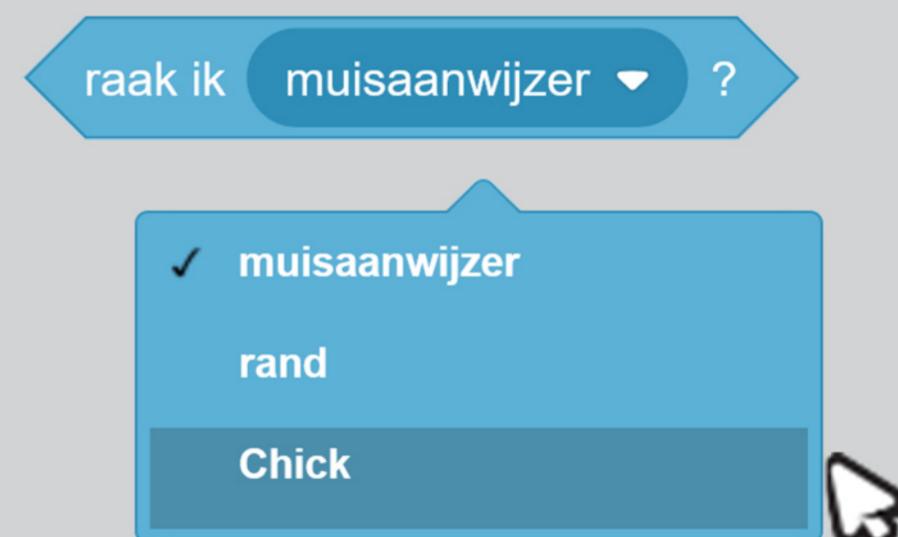
VOEG DEZE CODE TOE

Code

Klik op de Code tab en voeg deze code toe.



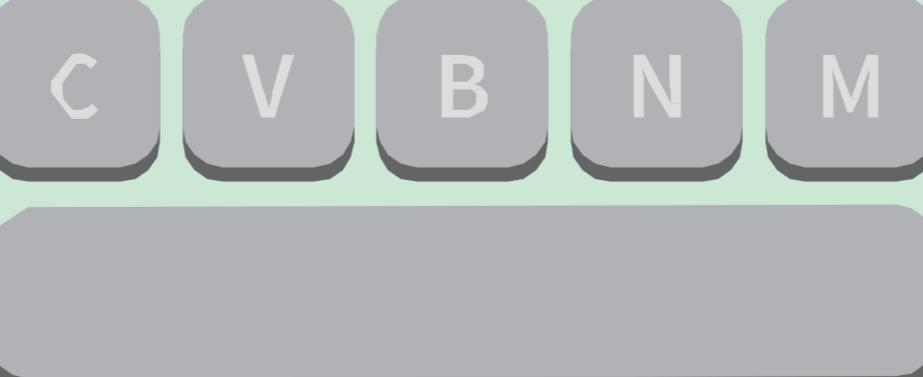
Voeg het raak ik blok toe
en kies Chick uit het
menu.



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

PROBEER HET

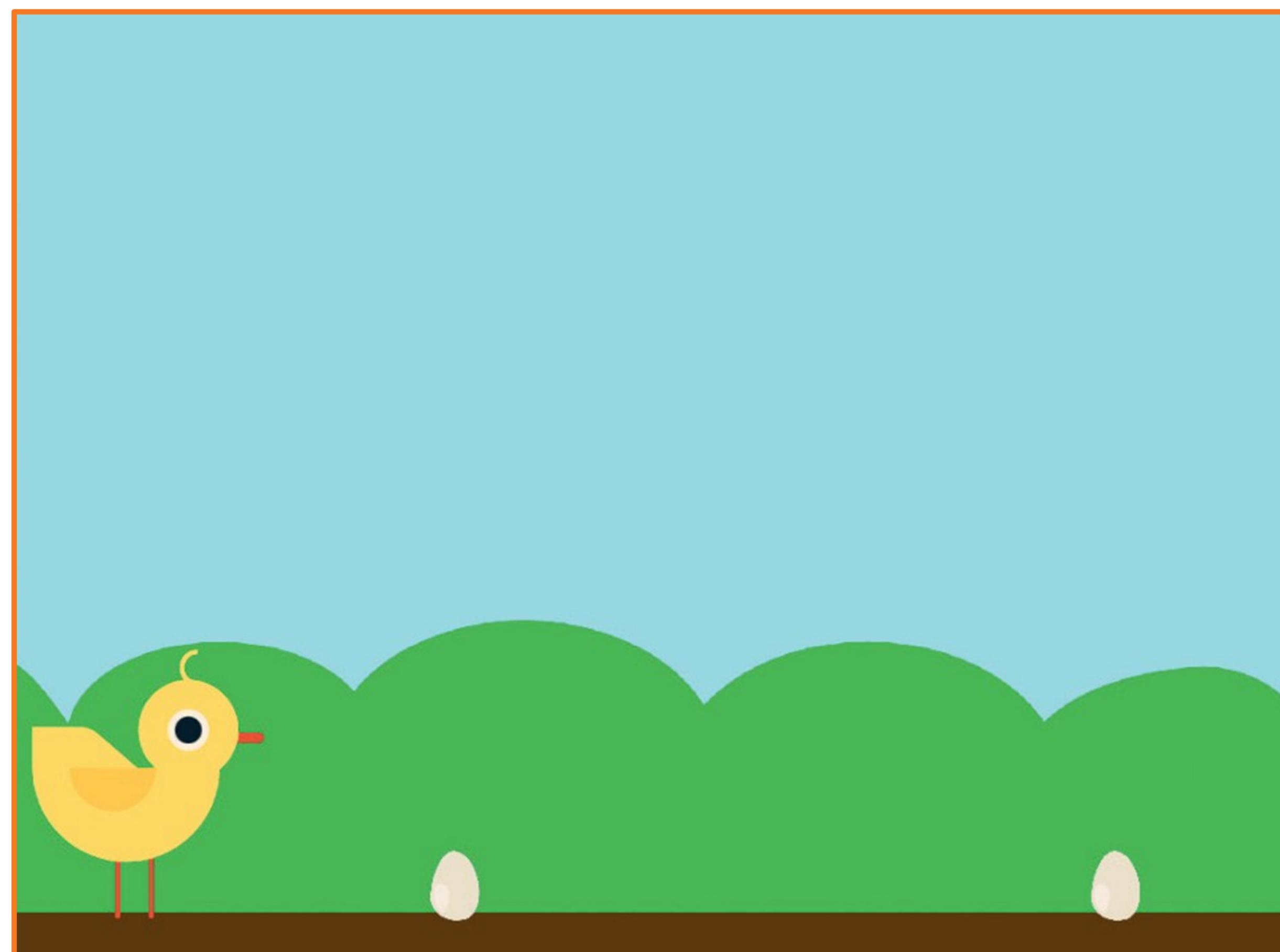
Klik op de groene
vlag om te starten



Druk op de
spatiebalk van je
toetsenbord.

Voeg meer obstakels toe

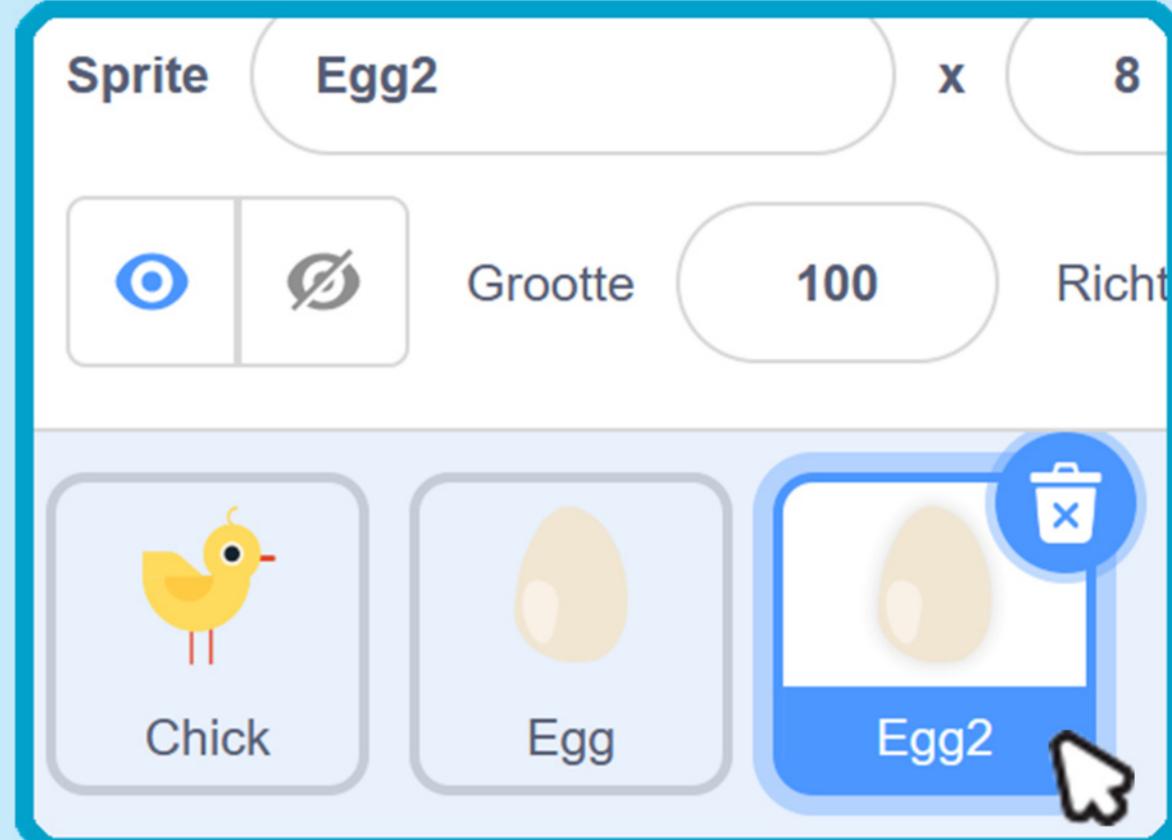
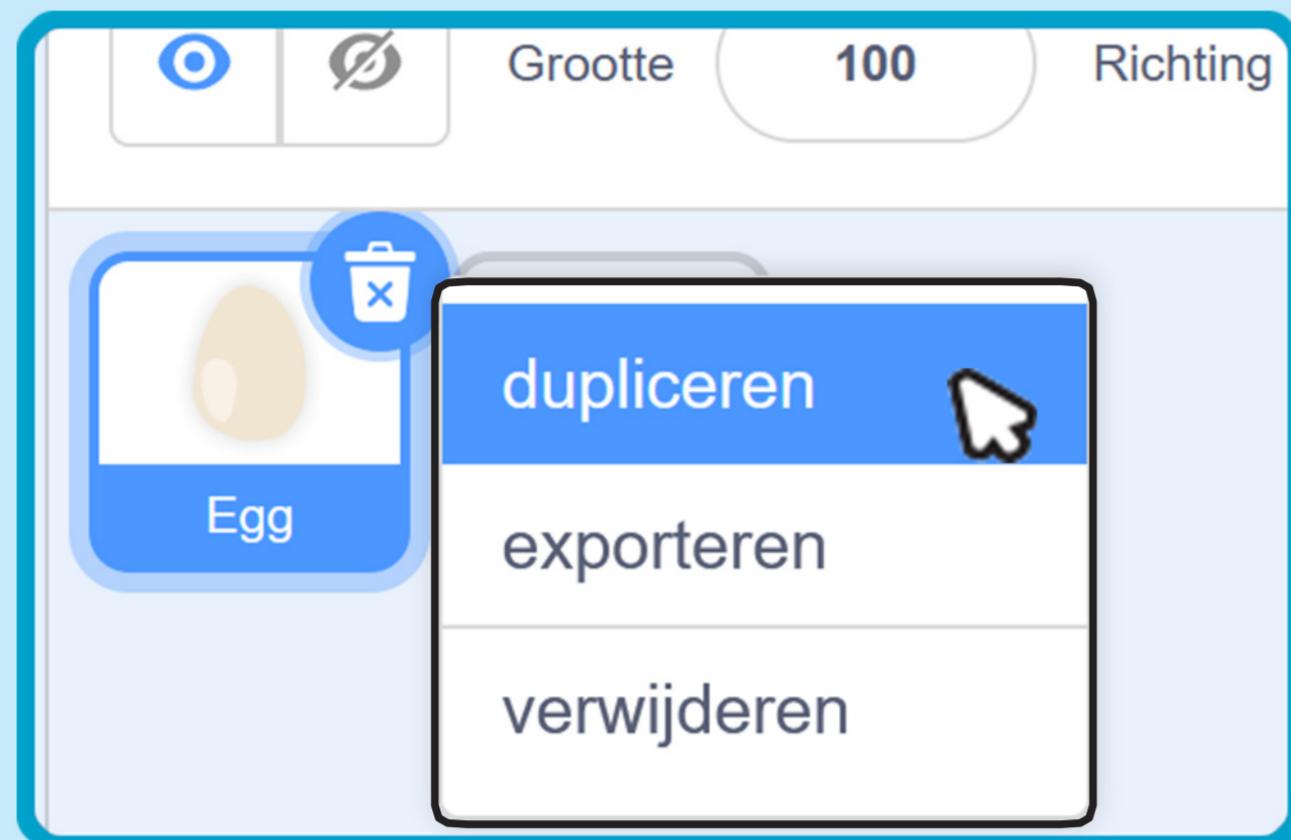
Maak het spel moeilijker door meer obstakels toe te voegen.



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.

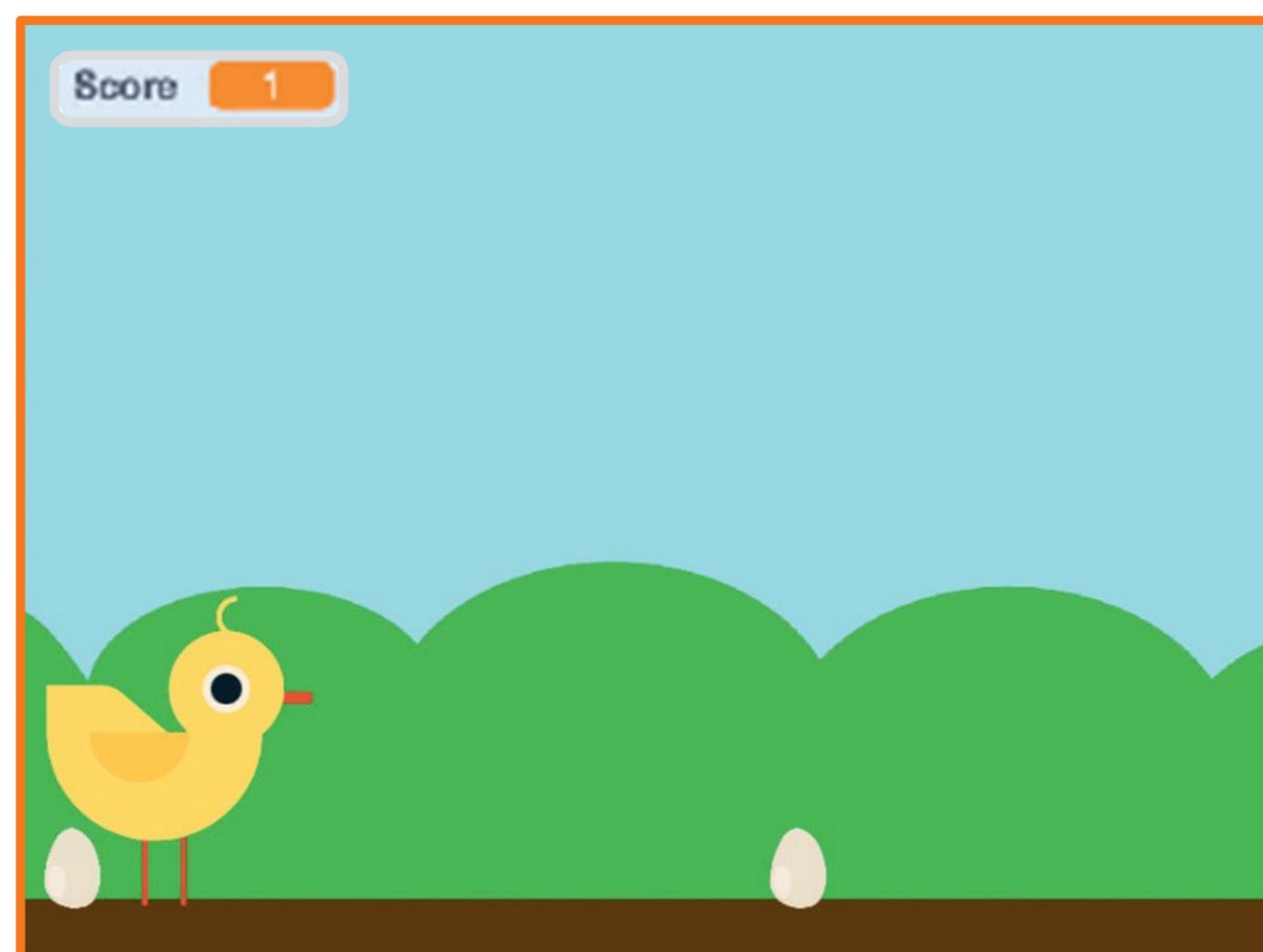
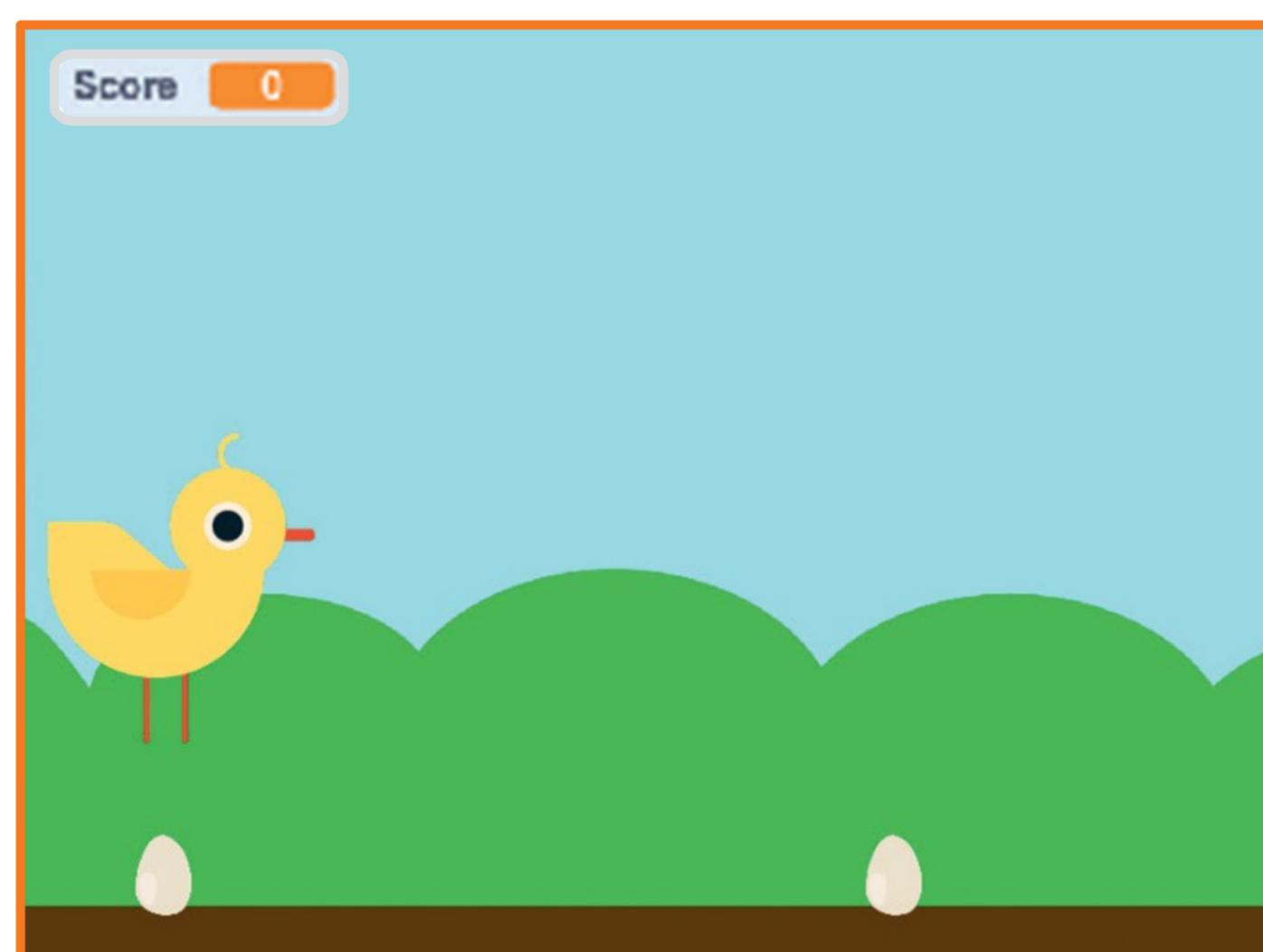
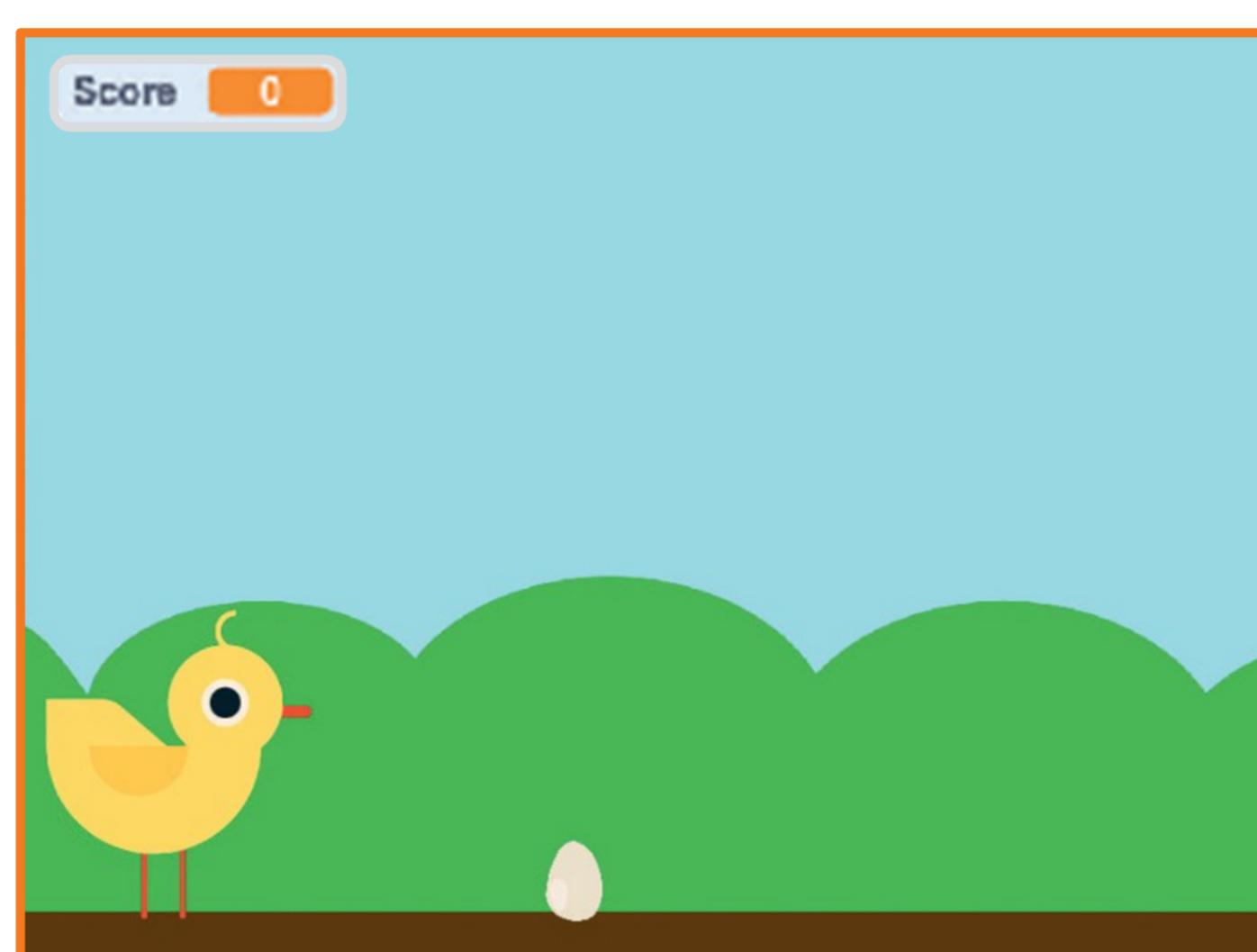
PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten.



Score

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



Score

scratch.mit.edu

BEGIN

Kies Variabelen.

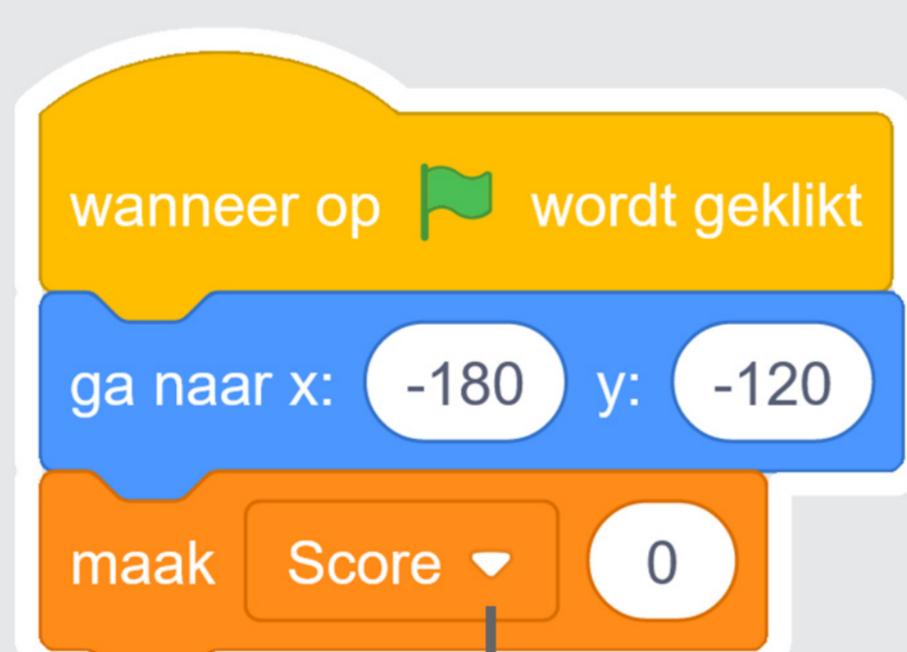
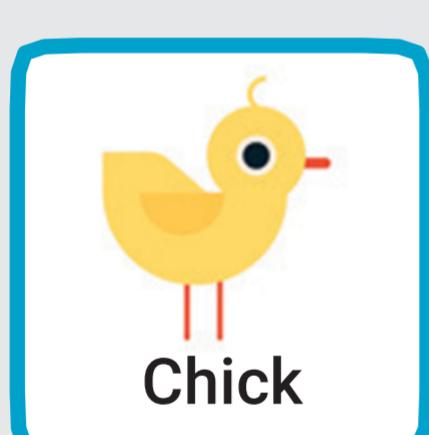
Klik op de knop
Maak een variabele.



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!