

# Achtervolgingsspel Kaarten



Maak een spel waarin je een sprite achtervolgt  
om punten te scoren.

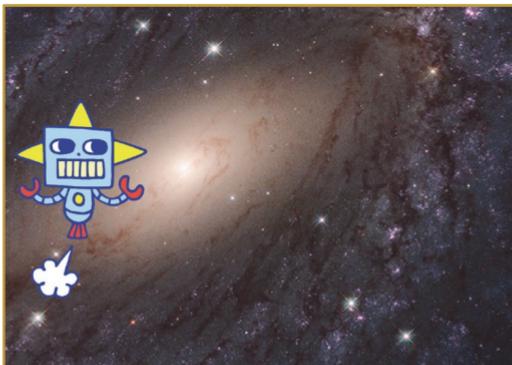
# Achtervolgingsspel Kaarten

Gebruik de kaarten in deze volgorde:

1. Beweeg naar links en rechts
2. Beweeg naar boven en beneden
3. Jaag op een ster
4. Speel een geluid af
5. Voeg een score toe
6. Niveau omhoog!
7. Overwinningsbericht

# Beweeg naar links en rechts

Druk op de pijltjestoetsen om naar links en rechts te bewegen.



# Beweeg naar links en rechts

scratch.mit.edu

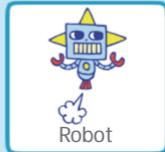
BEGIN



Kies een achtergrond.



Kies een sprite.



VOEG DEZE CODE TOE



wanneer pijltje rechts is ingedrukt  
verander x met -10

Kies pijltje rechts.

wanneer pijltje links is ingedrukt  
verander x met 10

Kies pijltje links.

Typ een min-teken  
om naar links te gaan.

PROBEER HET

Druk op de pijltjestoetsen

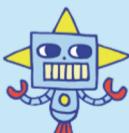


TIP

x is de positie op het Speelveld van links naar rechts.

Typ een negatief getal om  
naar links te bewegen.

verander x met -10



Typ een positief getal om  
naar rechts te bewegen.

verander x met 10



# Beweeg naar boven en beneden

Druk op de pijltjestoetsen om naar boven en beneden te bewegen.

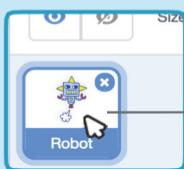


# Beweeg naar boven en beneden

scratch.mit.edu



## BEGIN



Klik op je sprite om het te selecteren.

## VOEG DEZE CODE TOE



wanneer pijltje omhoog is ingedrukt  
verander y met 10

Kies pijltje omhoog.

wanneer pijltje omlaag is ingedrukt  
verander y met -10

Gebruik: verander y om omlaag te bewegen.

Kies pijltje omlaag.

Typ een min-teken om naar beneden te gaan

## PROBEER HET

Druk op de pijltjestoetsen



## TIP

y is de positie op het Speelveld van boven naar beneden.



verander y met 10

Typ een positief getal om naar boven te gaan.



verander y met -10

Typ een negatief getal om naar beneden te gaan.

# Jaag op een ster



Voeg een sprite toe om te achtervolgen.



# Jaag op een ster

scratch.mit.edu



BEGIN



Kies een sprite om te achtervolgen.  
Bijvoorbeeld een ster.

VOEG DEZE CODE TOE



Typ een kleiner getal (zoals 0.5) om het sneller te laten schuiven.

PROBEER HET

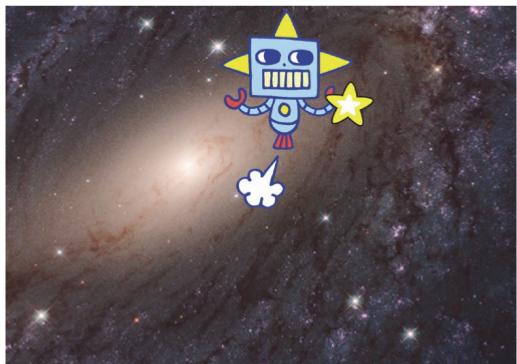
Klik op de groene vlag om te starten.



Klik op het stopteken om te stoppen.

# Speel een geluid af

Speel een geluid af  
wanneer je sprite de ster raakt.

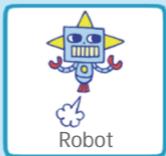


# Speel een geluid af

scratch.mit.edu



## BEGIN



Klik om de Robot te selecteren.

Geluiden

Klik op de Geluiden tab.



Kies een geluid uit de geluidenbibliotheek, bijvoorbeeld Collect.

## VOEG DEZE CODE TOE

Code

Klik op de Code tab.



Voeg het **raak ik** blok toe in het **als dan** blok.



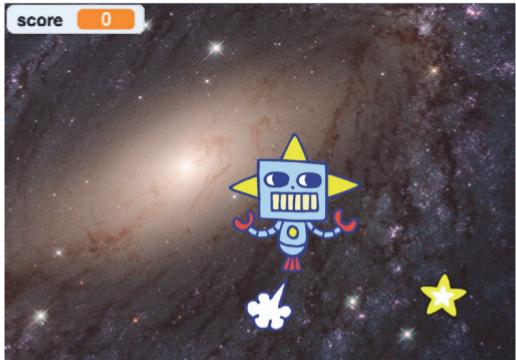
## PROBERE HET

Klik op de groene vlag om te starten.



# Voeg een score toe

Win punten als je de ster aanraakt.



# Voeg een score toe

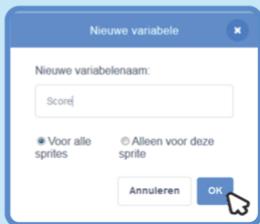
scratch.mit.edu



## BEGIN

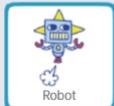
Kies Variabelen.

Klik op de knop  
Maak een variabele.

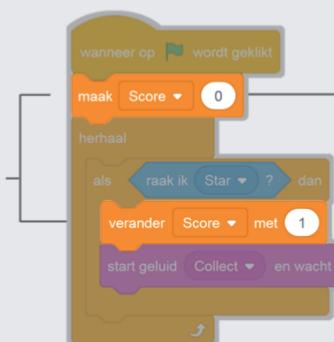


Noem de variabele Score  
en klik dan OK.

## VOEG DIT BLOK TOE



Selecteer Score  
uit het menu.



Voeg dit blok toe  
om de score  
te resetten.

Voeg dit blok toe  
om de score te  
verhogen.

## TIP



Gebruik het maak variabele blok om de score terug te zetten naar nul.

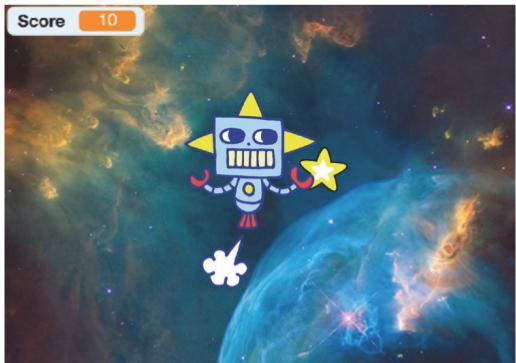


Gebruik het verander variabele blok om de score te verhogen.

# Niveau omhoog!



Ga naar het volgende level.



# Niveau omhoog!

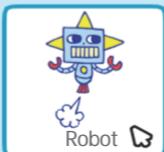
scratch.mit.edu



## BEGIN

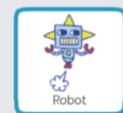


Kies een tweede achtergrond, bijvoorbeeld Nebula.



Selecteer de Robot sprite.

## VOEG DEZE CODE TOE



Voeg het Score blok toe in het is gelijk blok uit de Functies categorie.



Kies je eerste achtergrond.

Kies de achtergrond, waar je naar wilt overschakelen.



Kies een geluid.

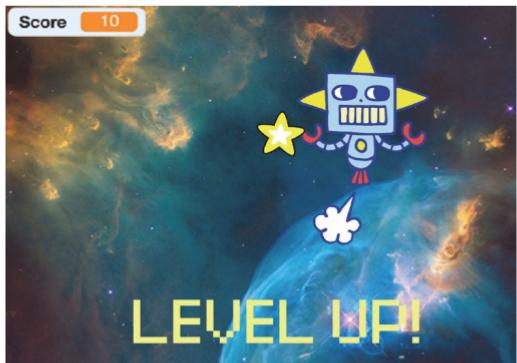
## PROBEER HET

Klik op de groene vlag om je spel te spelen.



# Overwinningsbericht

Toon een bericht  
wanneer je naar het volgende level gaat.



# Overwinningsbericht

scratch.mit.edu



## BEGIN



Klik op de verfkast om een nieuwe sprite te tekenen.

Gebruik het Tekstgereedschap om een bericht te maken, bijvoorbeeld "Level Up!"



Je kunt lettertype, kleur, en grootte veranderen.

## VOEG DEZE CODE TOE



wanneer op wordt geklikt

verdwijn

Verberg het bericht aan het begin.

wanneer achtergrond verandert naar Nebula

▼

Kies een achtergrond voor het volgende niveau.

verschijn

Toon het bericht.

wacht 2 sec.

verdwijn

## PROBEER HET

Klik op de groene vlag om je spel te spelen.

