

Achtervolgingsspel Kaarten



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

20190113

Achtervolgingsspel Kaarten

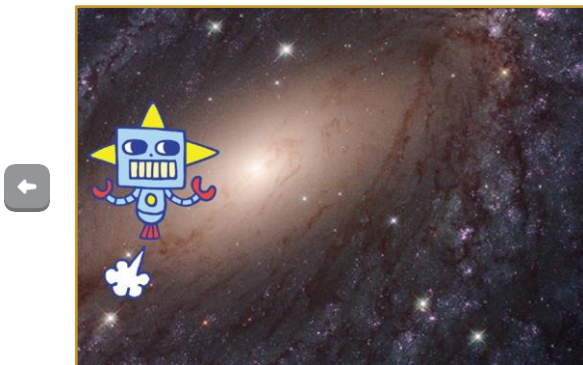
Gebruik de kaarten in deze volgorde:

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



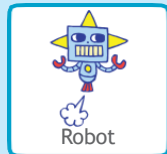
Kies een
achtergrond.



Galaxy

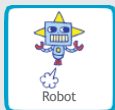


Kies een sprite.



Robot

VOEG DEZE CODE TOE



Kies pijltje rechts.



Kies pijltje links.

Typ een min-teken
om naar links te gaan.

PROBEER HET

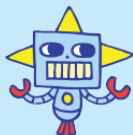
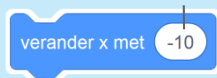
Druk op de pijltjestoetsen



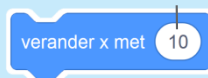
TIP

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

Typ een negatief getal om
naar links te bewegen.

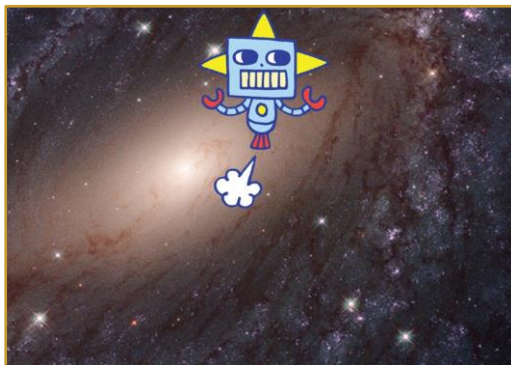


Typ een positief getal om
naar rechts te bewegen.



Beweeg naar boven en beneden

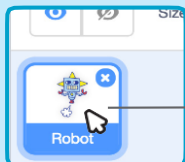
Druk op de pijltjestoetsen om naar
boven en beneden te bewegen.



Beweeg naar boven en beneden

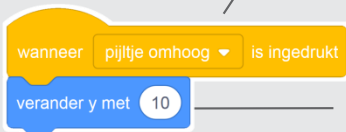
scratch.mit.edu

BEGIN



Klik op je sprite om het te selecteren.

VOEG DEZE CODE TOE



Kies pijltje omhoog.

Gebruik: **verander y** om omhoog te bewegen.



Kies pijltje omlaag.

—Typ een min-teken om naar beneden te gaan

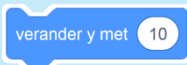
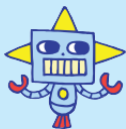
PROBEER HET

Druk op de pijltjestoetsen

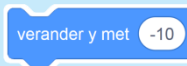


TIP

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



Typ een positief getal om naar boven te gaan.

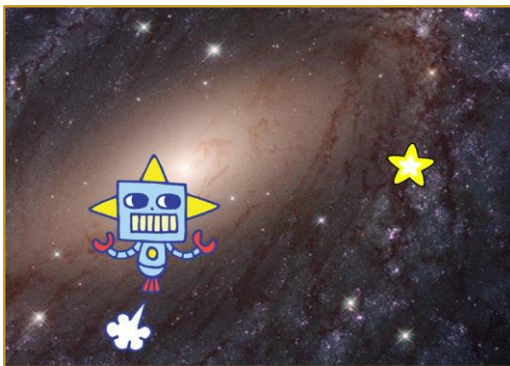
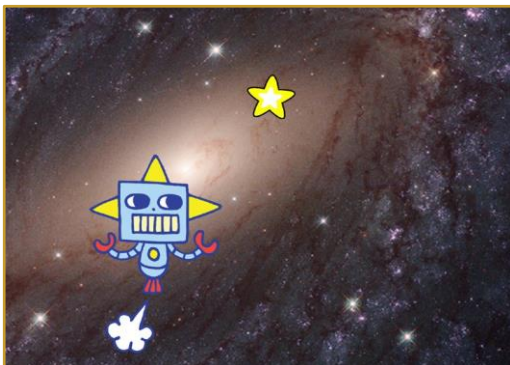


Typ een negatief getal om naar beneden te gaan.

Jaag op een ster



Voeg een sprite toe om te achtervolgen.



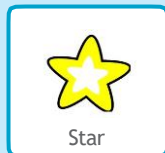
Jaag op een ster

scratch.mit.edu

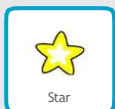
BEGIN



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.

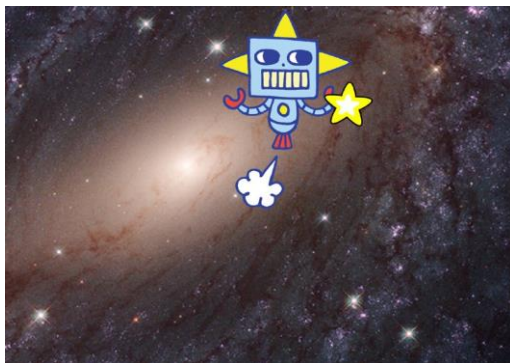


Klik op het stopteken om te stoppen.

Speel een geluid af



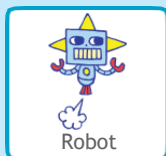
Speel een geluid af
wanneer je sprite de ster raakt.



Speel een geluid af

scratch.mit.edu

BEGIN



Klik om de Robot te selecteren.

 Geluiden

Klik op de Geluiden tab.

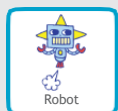


Kies een geluid uit de geluidenbibliotheek, bijvoorbeeld Collect.

VOEG DEZE CODE TOE



 Code

Klik op de Code tab.



wanneer op  wordt geklikt

herhaal

als  dan
start geluid  en wacht

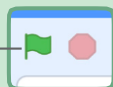
Voeg het raak ik als dan blok toe.

raak ik  ?

als  dan

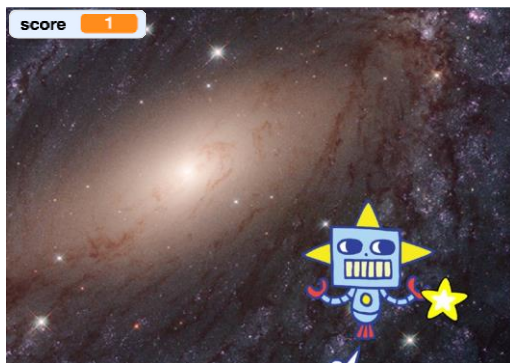
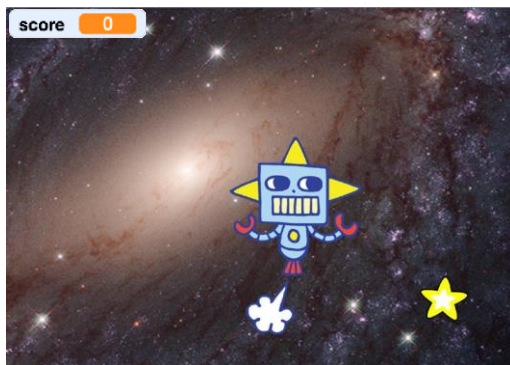
PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten.



Voeg een score toe

Win punten als je de ster aanraakt.



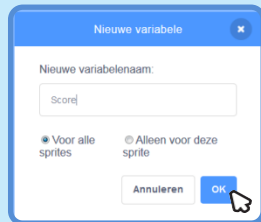
Voeg een score toe

scratch.mit.edu

BEGIN

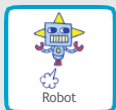
Kies **Variabelen**.

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.

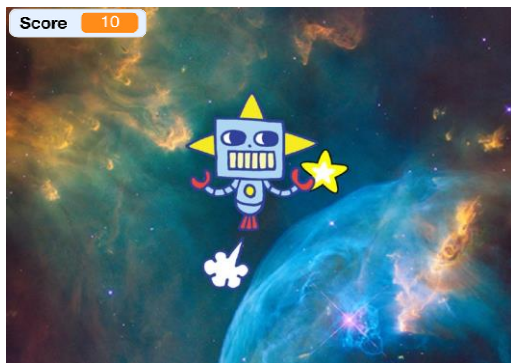
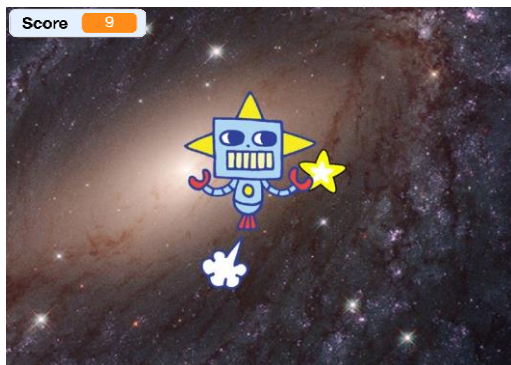


Gebruik het **verander variabele** blok om
de score te verhogen.

Niveau omhoog!



Ga naar het volgende level.



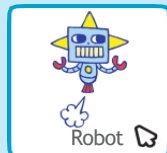
Niveau omhoog!

scratch.mit.edu

BEGIN

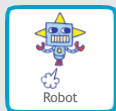


Kies een tweede achtergrond, bijvoorbeeld Nebula.

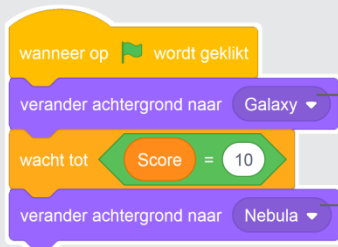


Selecteer de Robot sprite.

VOEG DEZE CODE TOE

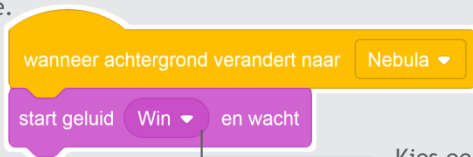


Voeg het **Score** blok toe in het **is gelijk** blok uit de **Functies** categorie.



Kies je eerste achtergrond.

Kies de achtergrond, waar je naar wilt overschakelen.



Kies een geluid.

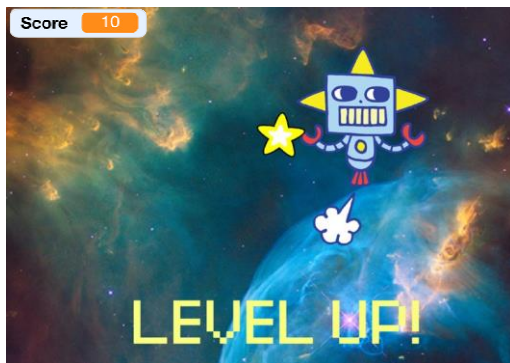
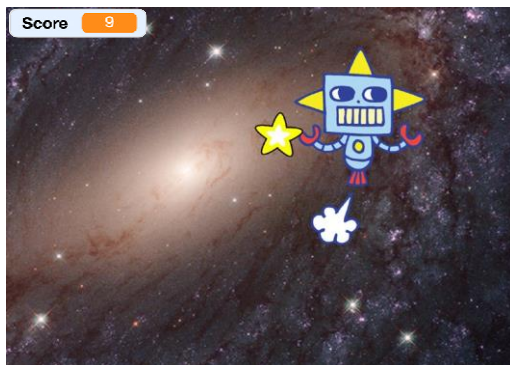
PROBEER HET

Klik op de groene vlag om je spel te spelen.



Overwinningsbericht

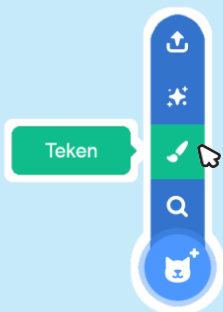
Toon een bericht
wanneer je naar het volgende level gaat.



Overwinningsbericht

scratch.mit.edu

BEGIN



Klik op de verfkwast 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



Verberg het bericht aan het begin.



Kies een achtergrond voor het volgende level (niveau).

PROBEER HET

Klik op de groene vlag om je spel te spelen.

