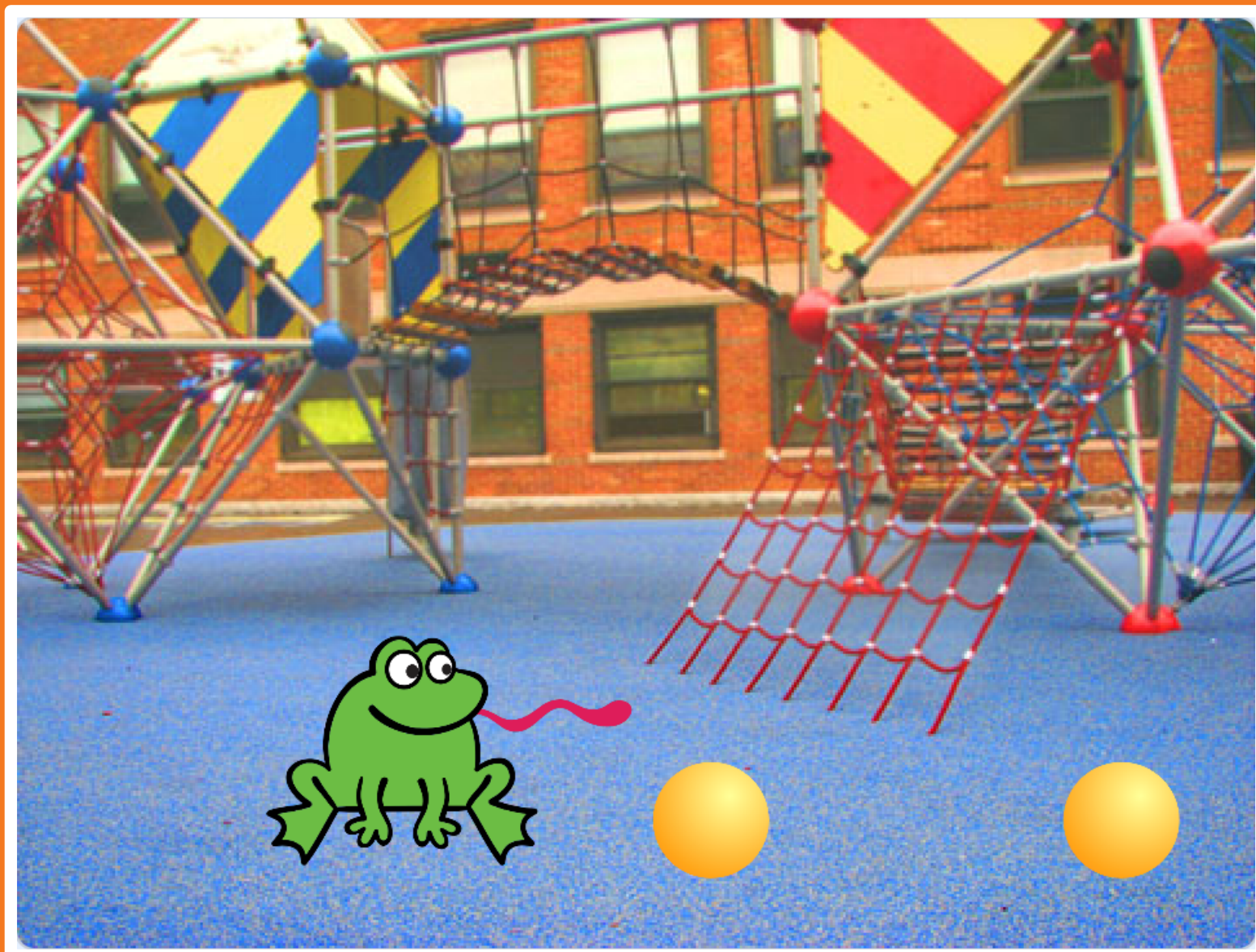
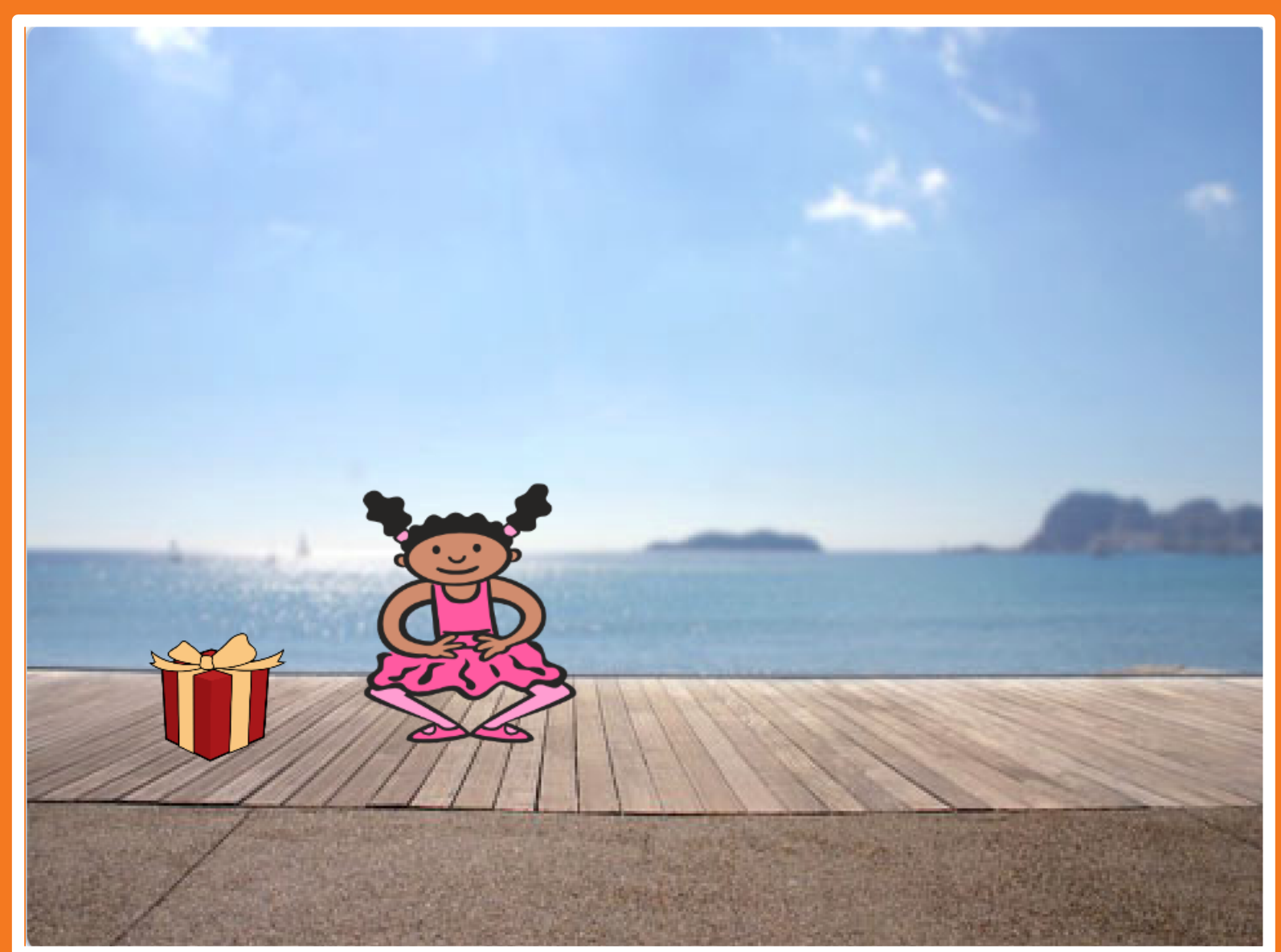
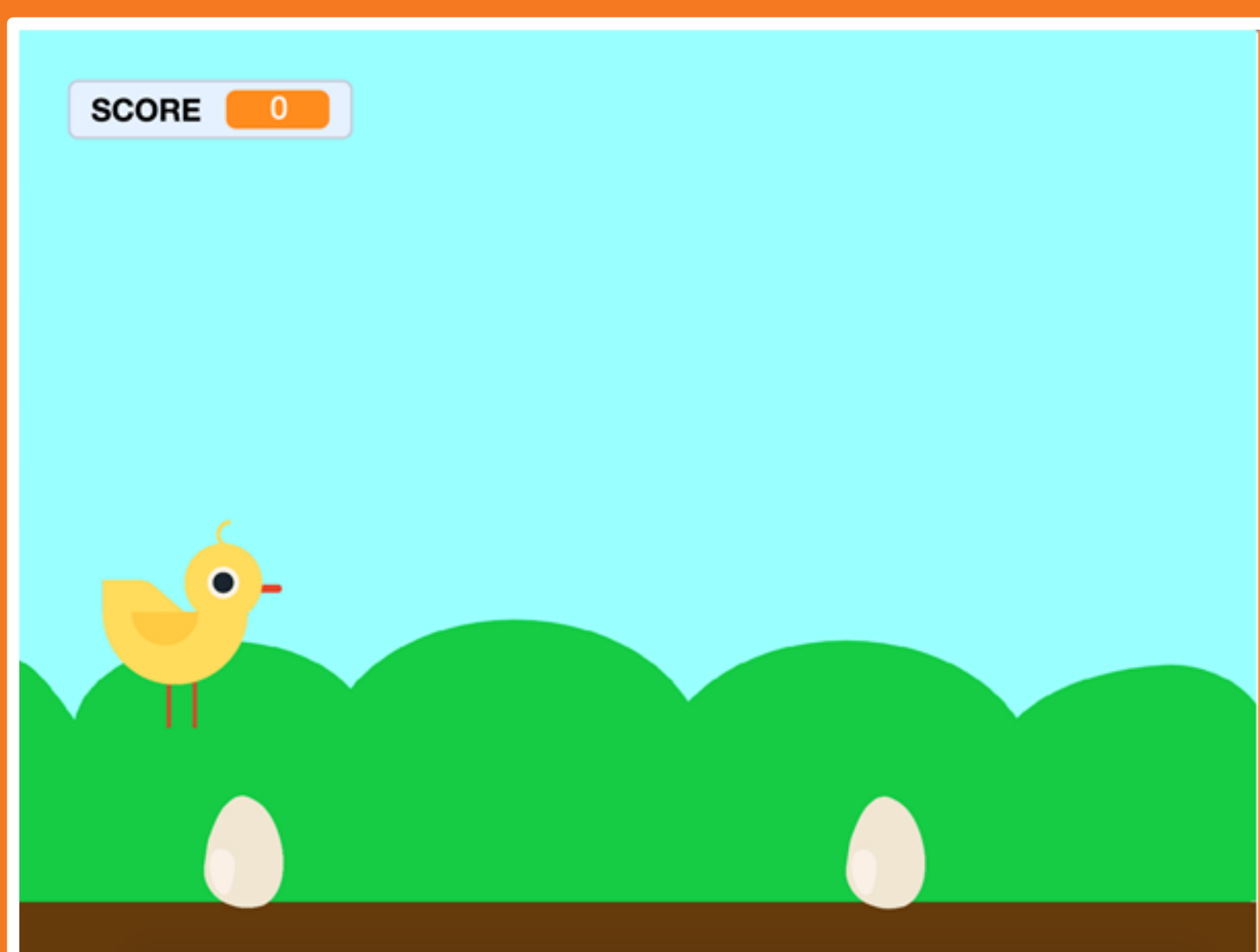


# Springspel Kaarten



**Laat een poppetje over bewegende obstakels  
springen**

# **Springspel Kaarten**

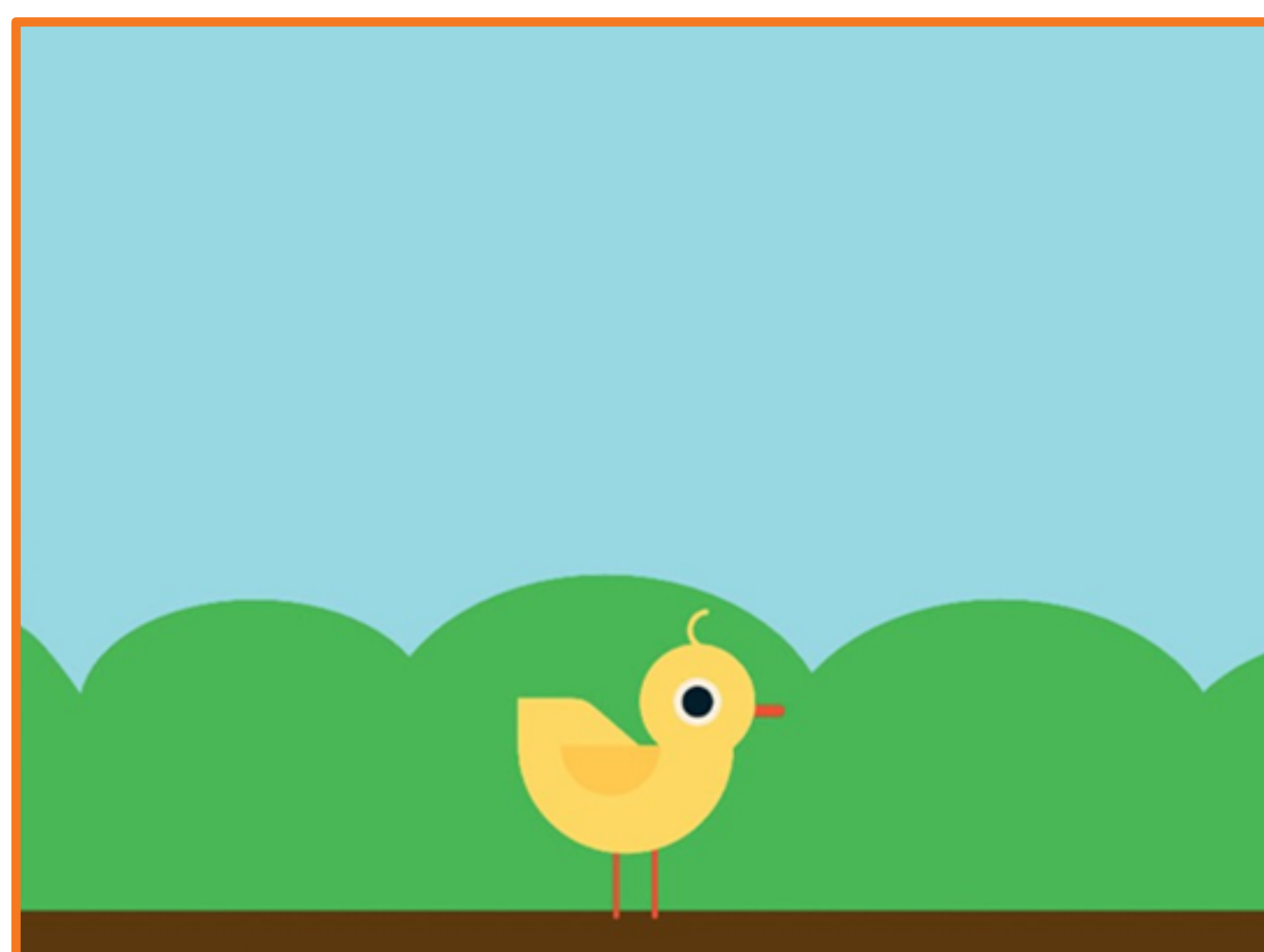
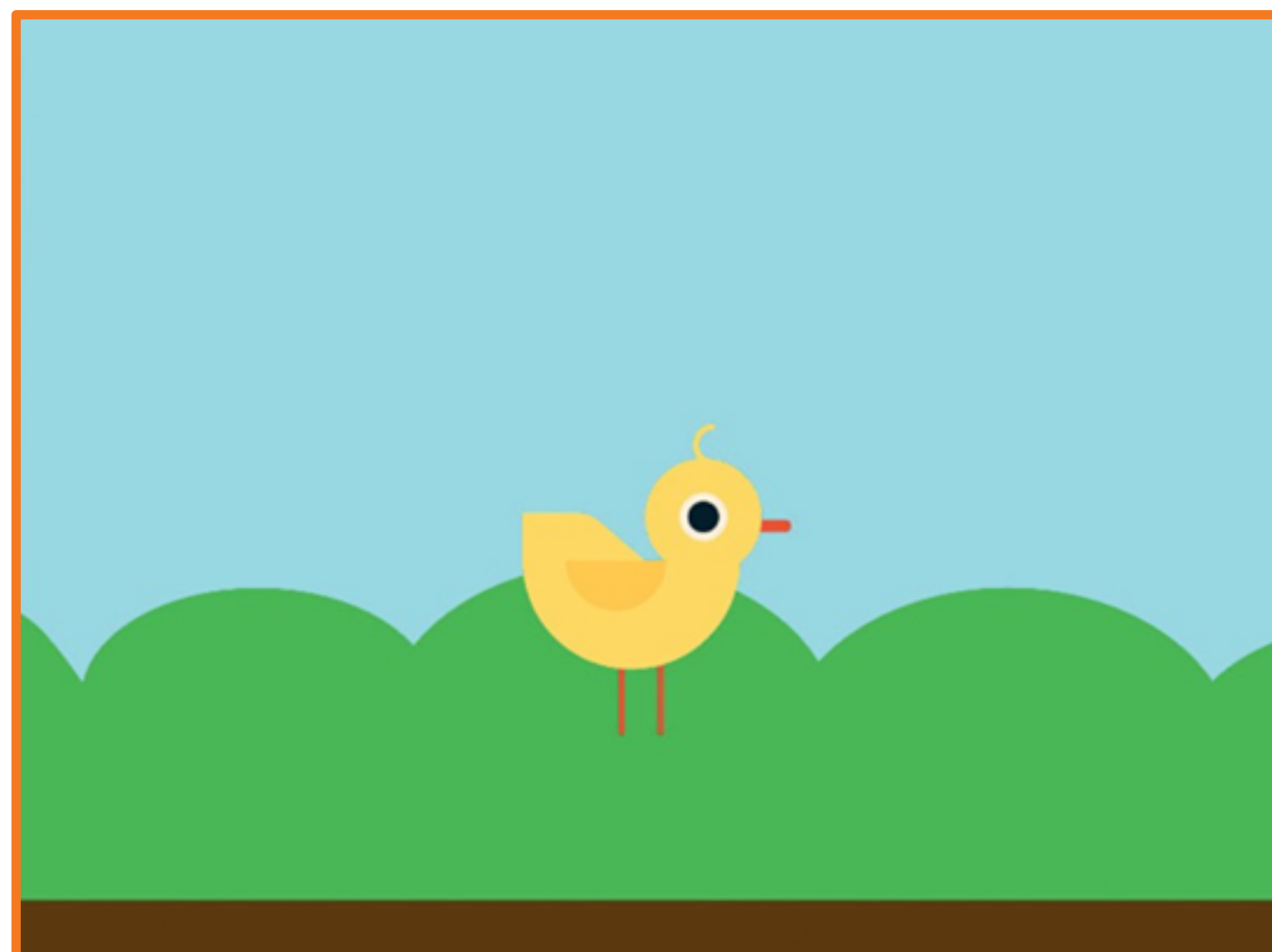
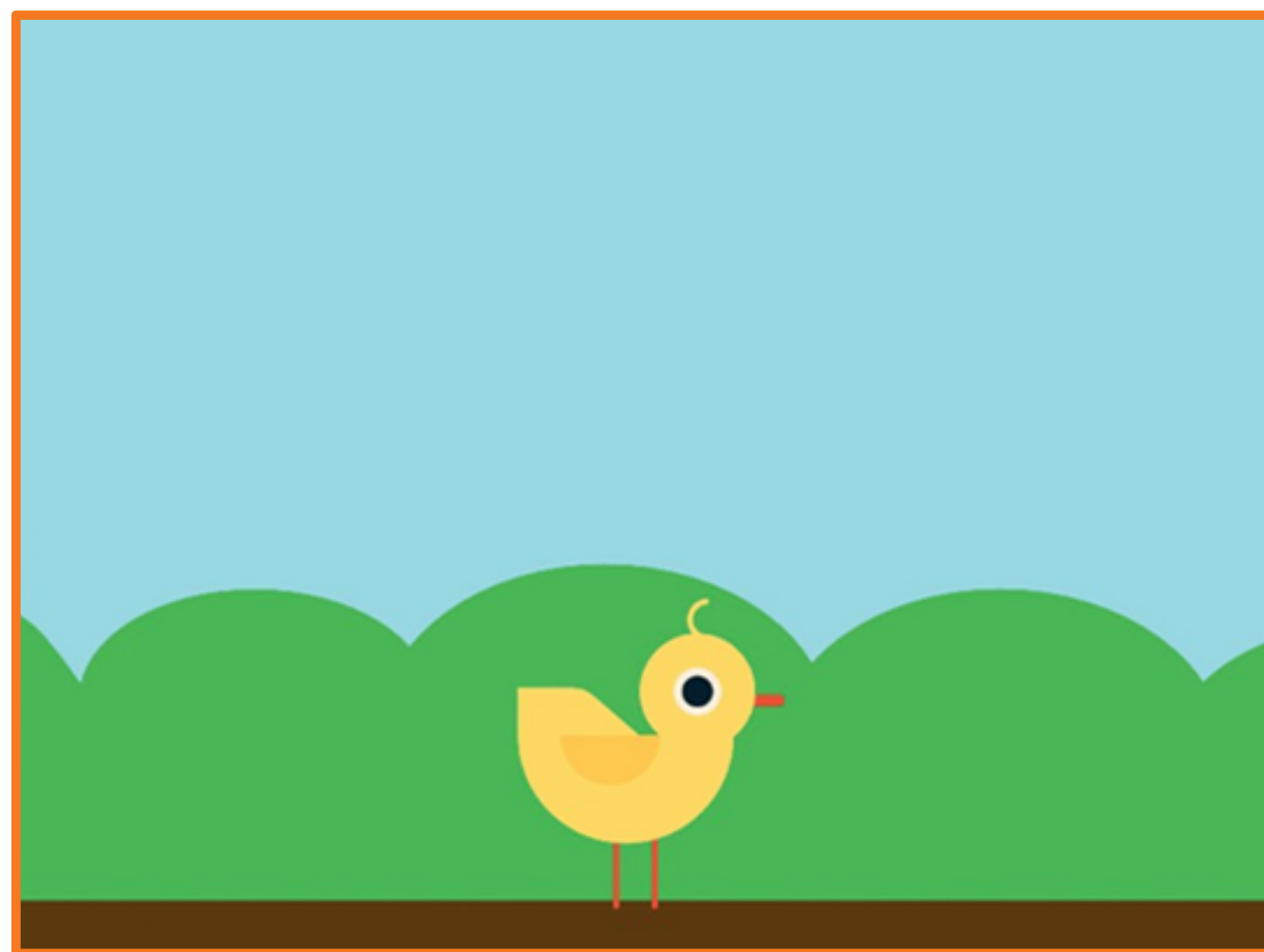
Gebruik de kaarten in deze  
volgorde:

- 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.



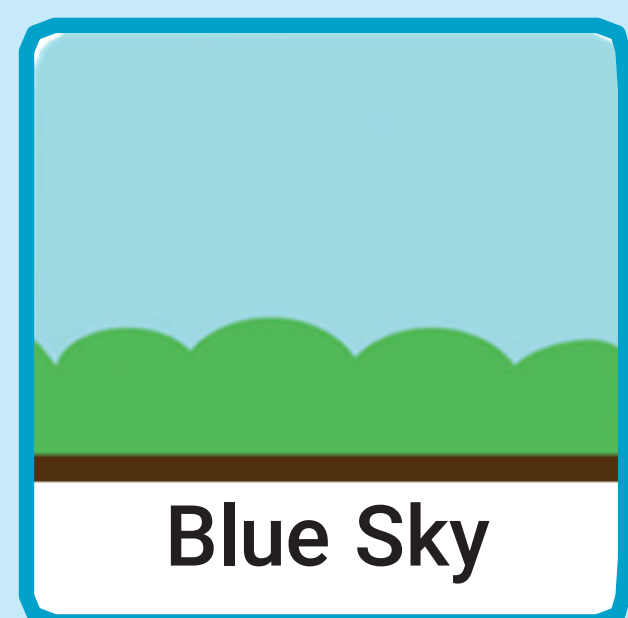
# Spring

scratch.mit.edu

## BEGIN



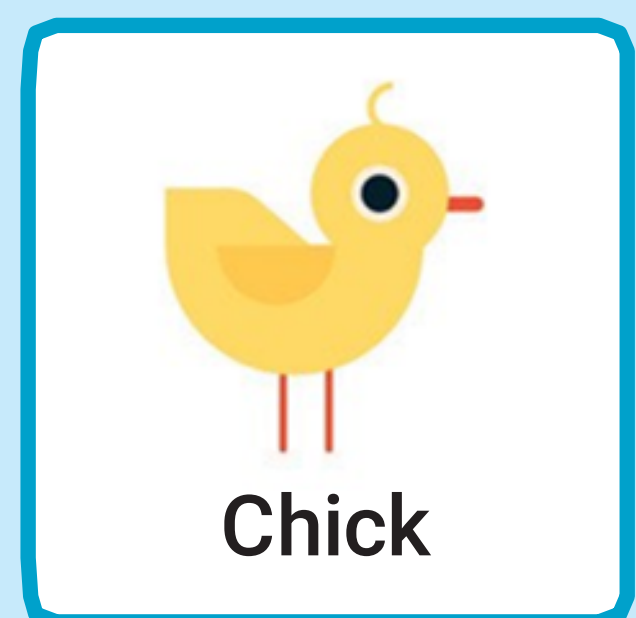
Kies een achtergrond



Blue Sky

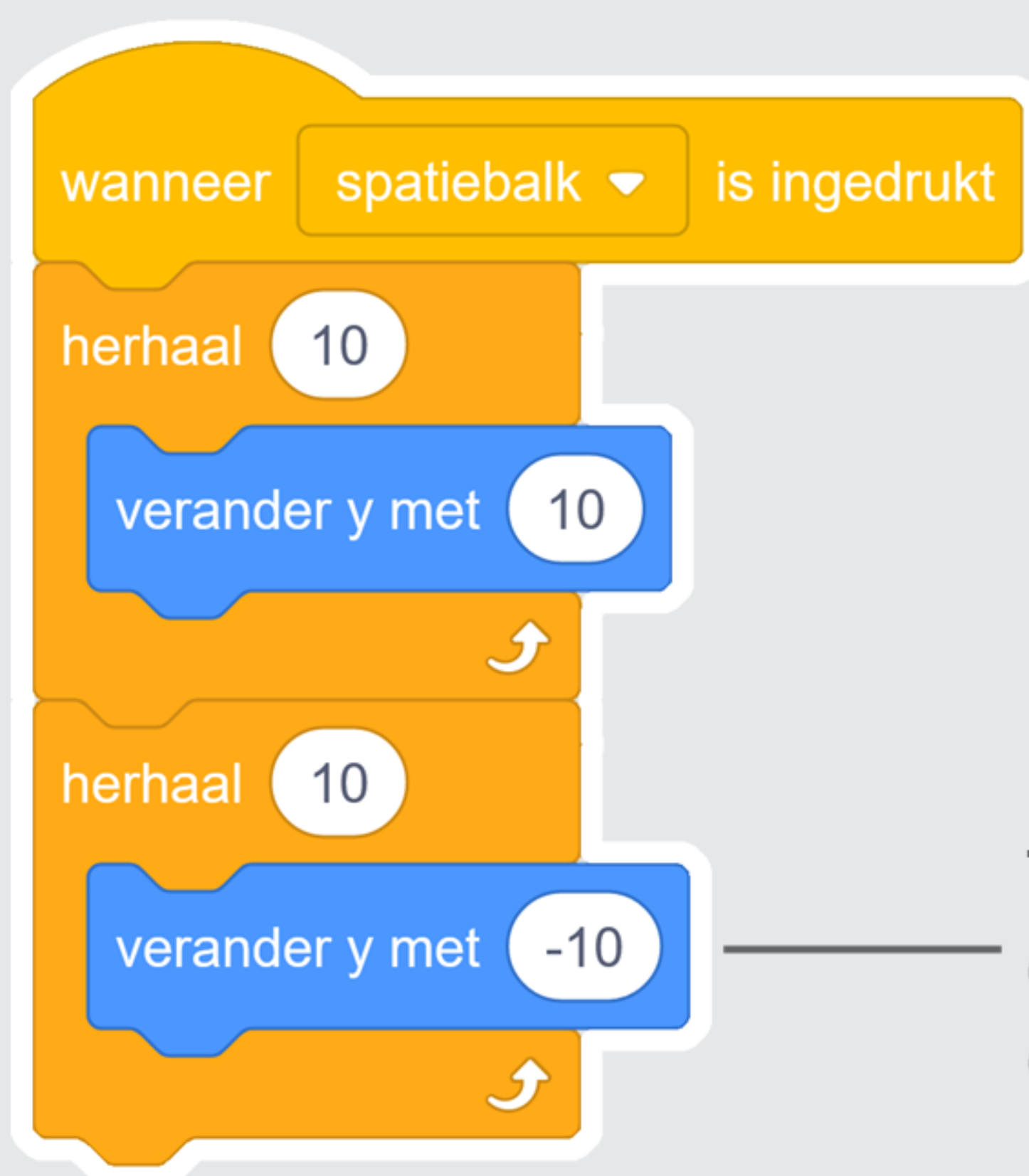


Kies een sprite  
bijvoorbeeld Chick



Chick

## VOEG DEZE CODE TOE



Typ een min getal  
om omlaag te  
gaan..

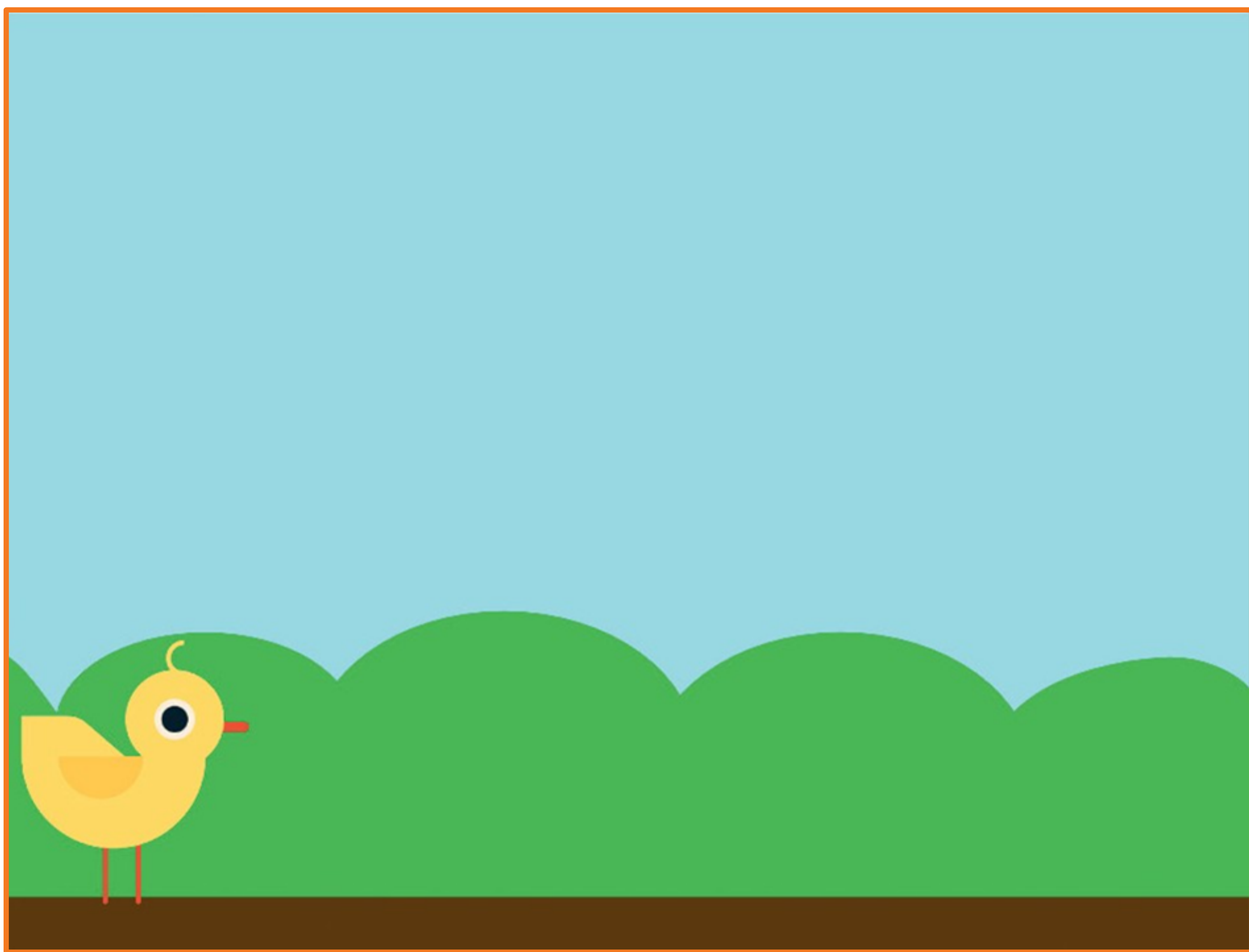
## PROBEER HET



Druk op de spatiebalk van je  
toetsenbord.

# Ga naar start

Bepaal het startpunt van de sprite.



# Go to Start

scratch.mit.edu

## BEGIN



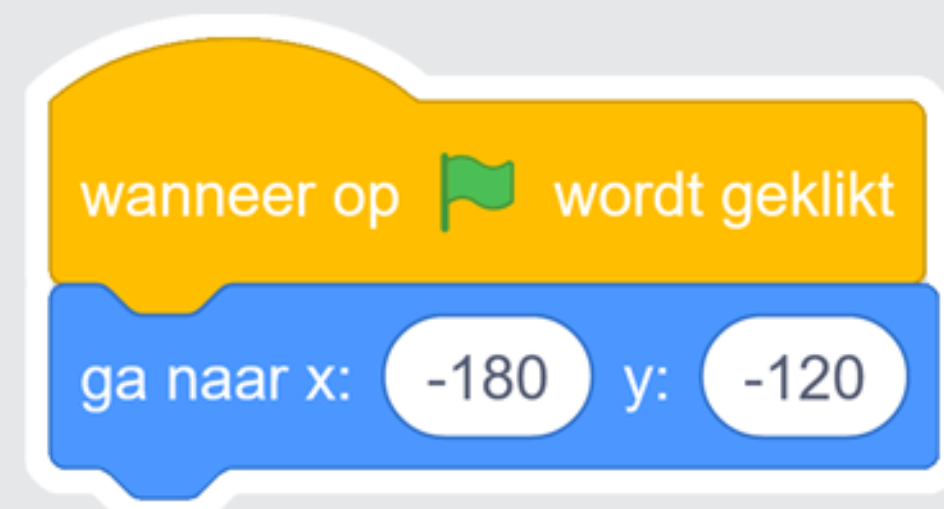
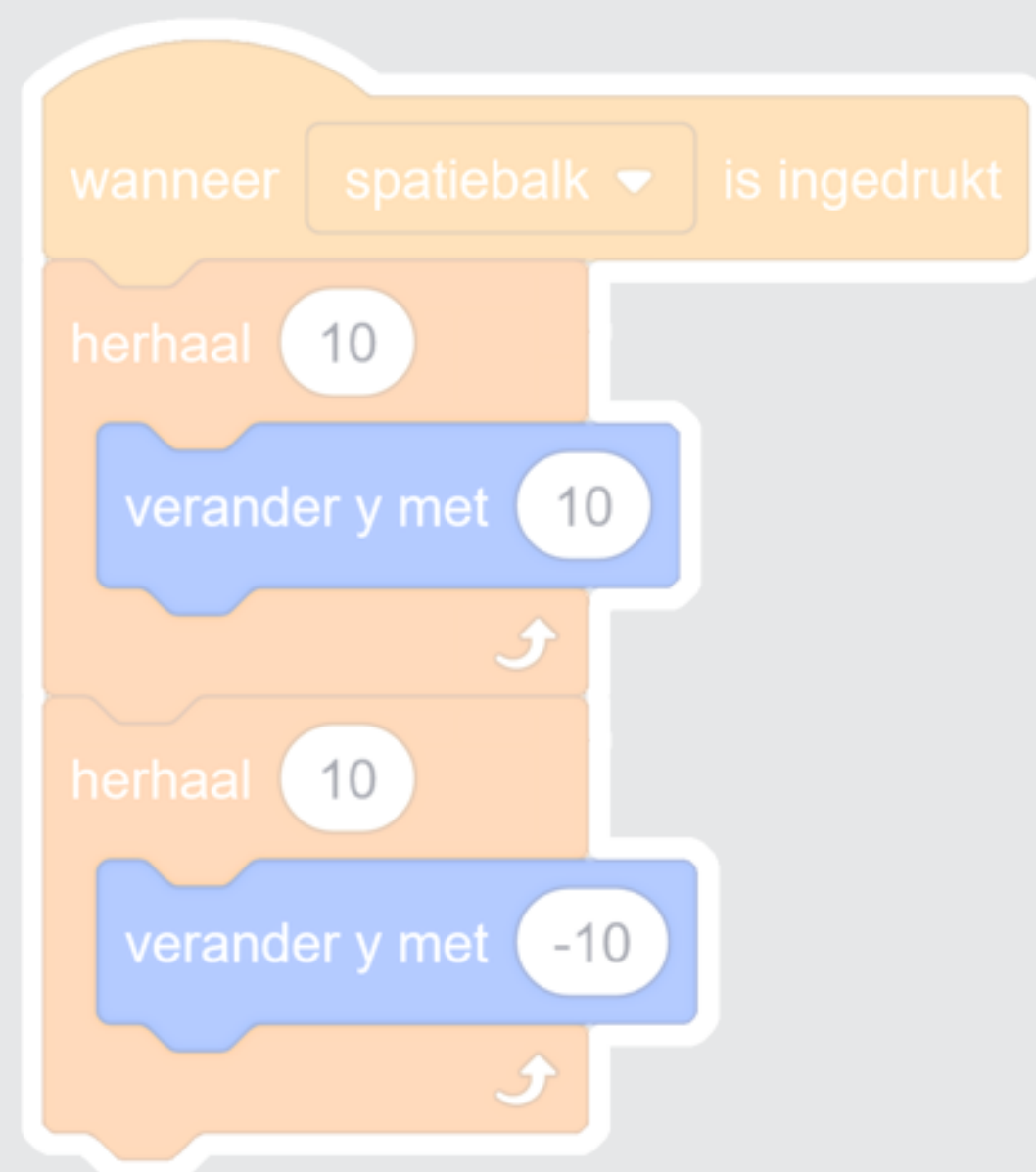
Sleep je sprite naar waar je het wilt hebben.



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

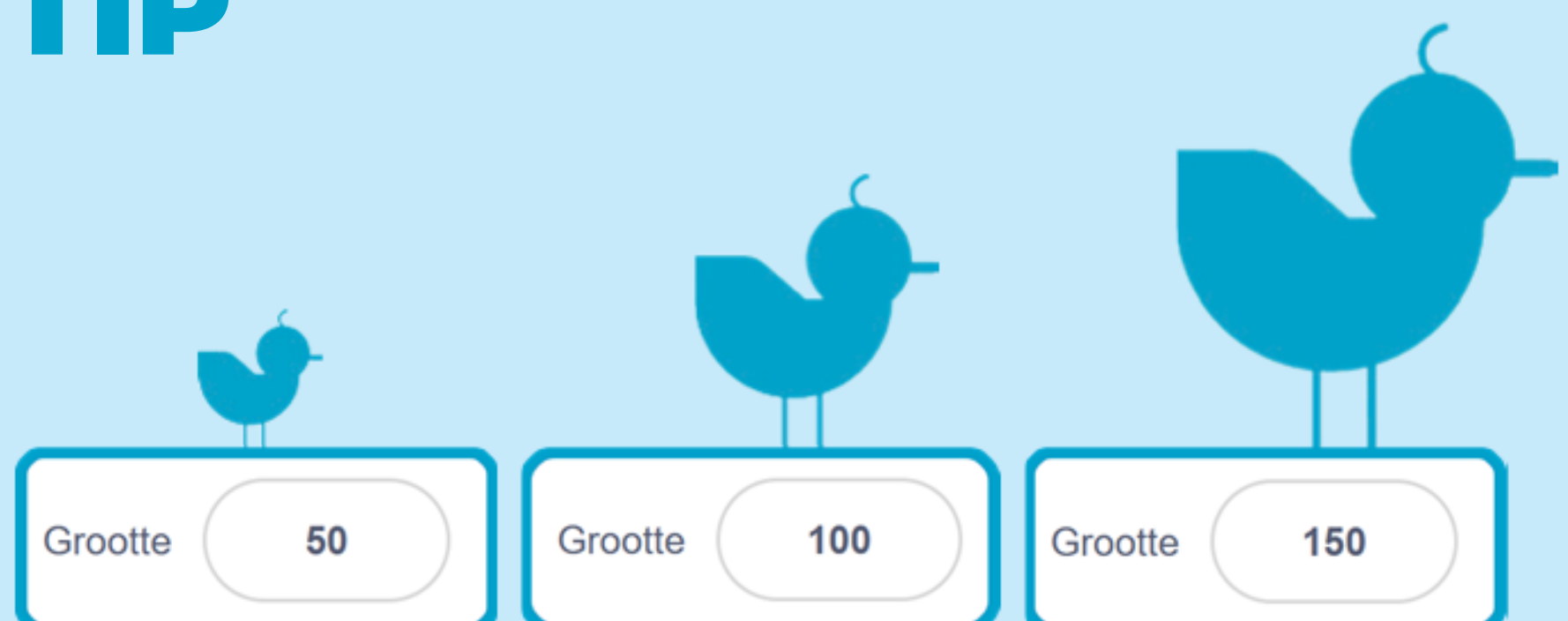
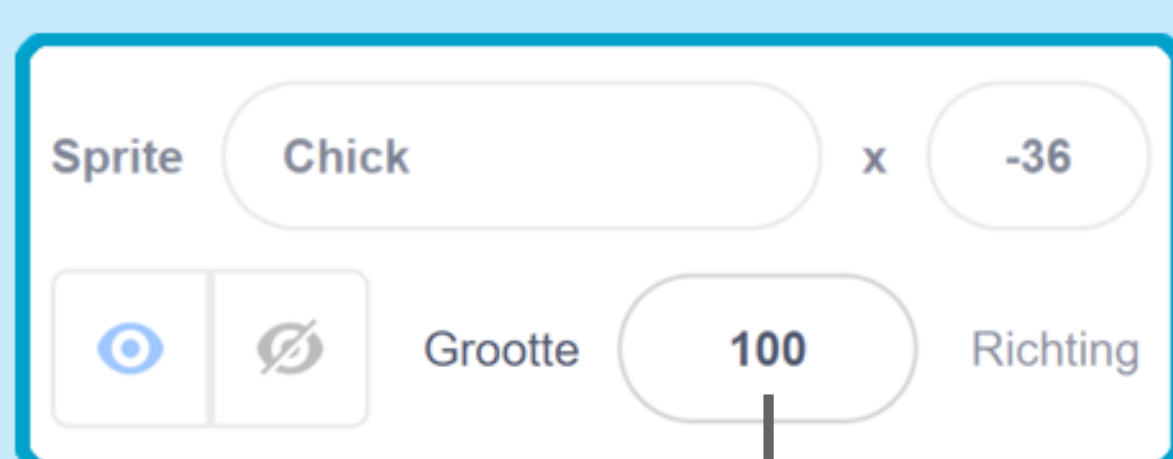
Als je nu een ga naar blok er uit sleept, heeft die meteen de positie van je sprite.

## VOEG DEZE CODE TOE



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

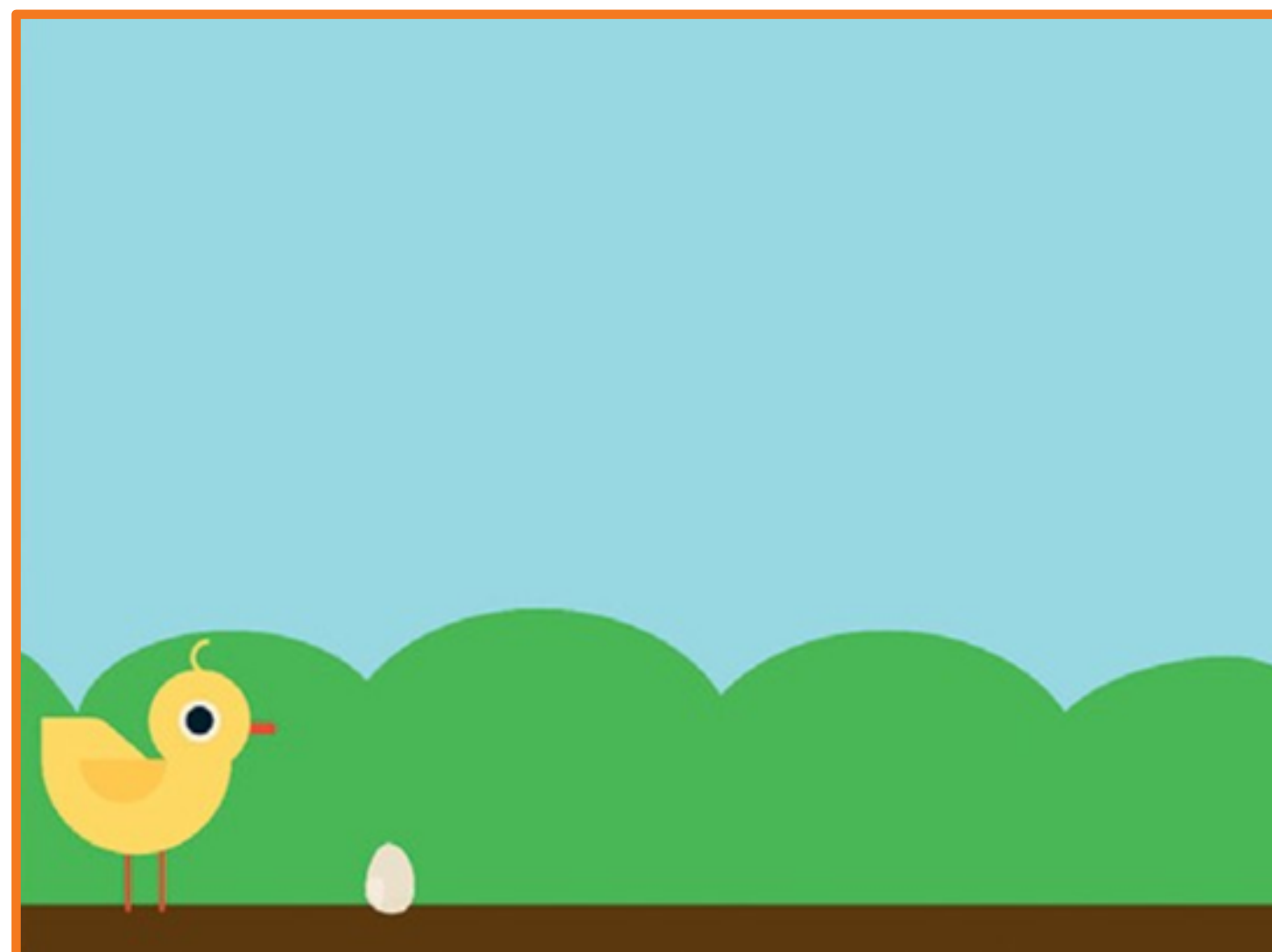
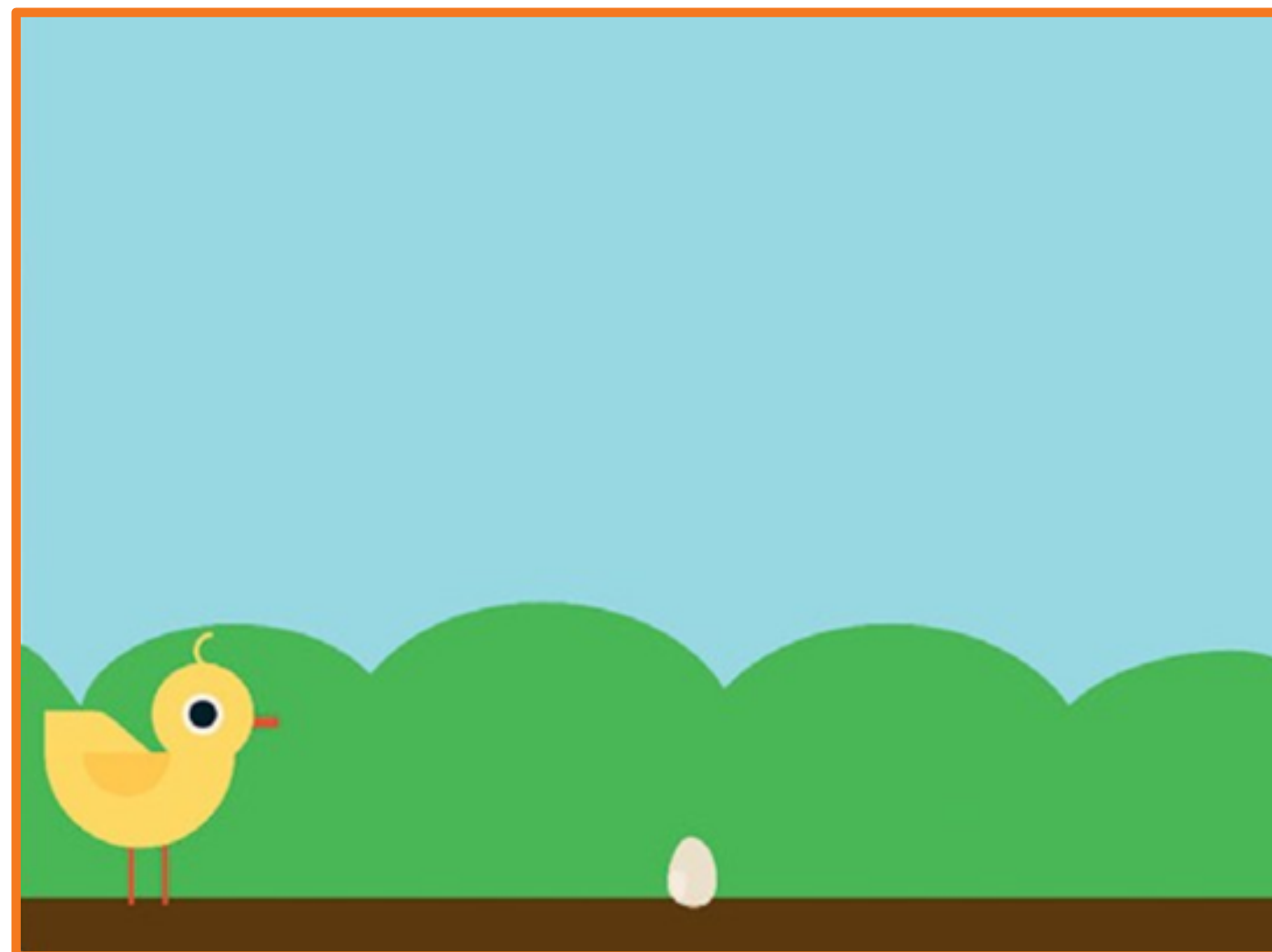
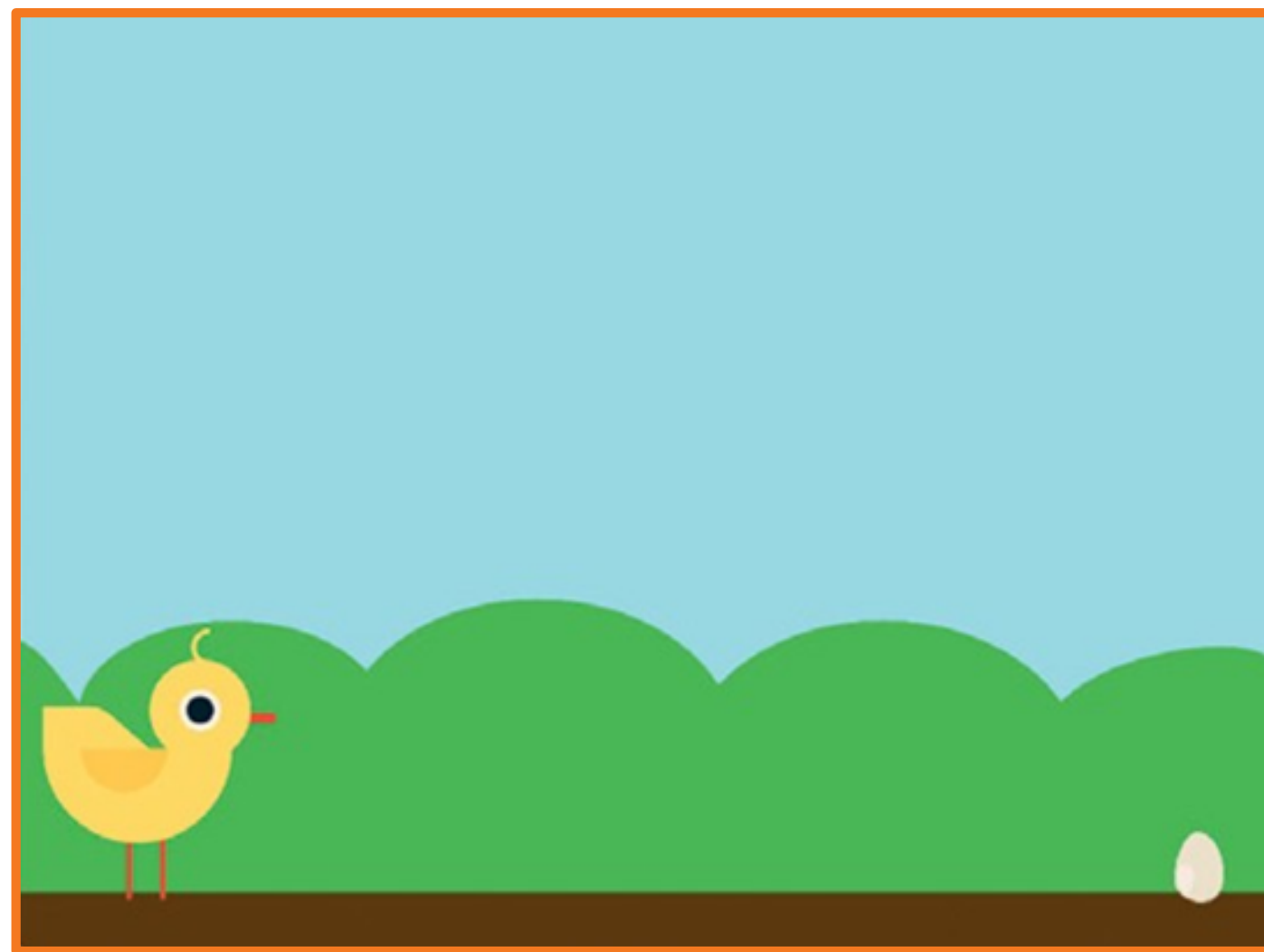
## TIP



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

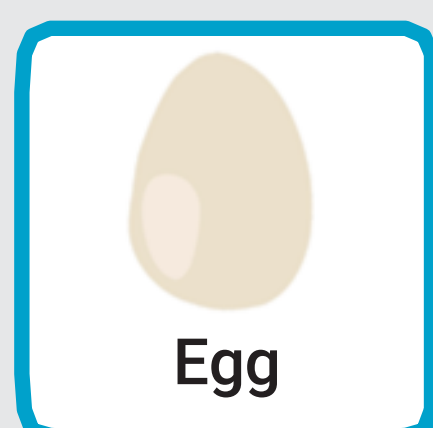
## BEGIN



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



## VOEG DEZE CODE TOE



wanneer op  wordt geklikt

herhaal

ga naar x: 240 y: -145

schuif in 3 sec. naar x: -240 y: -145

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.

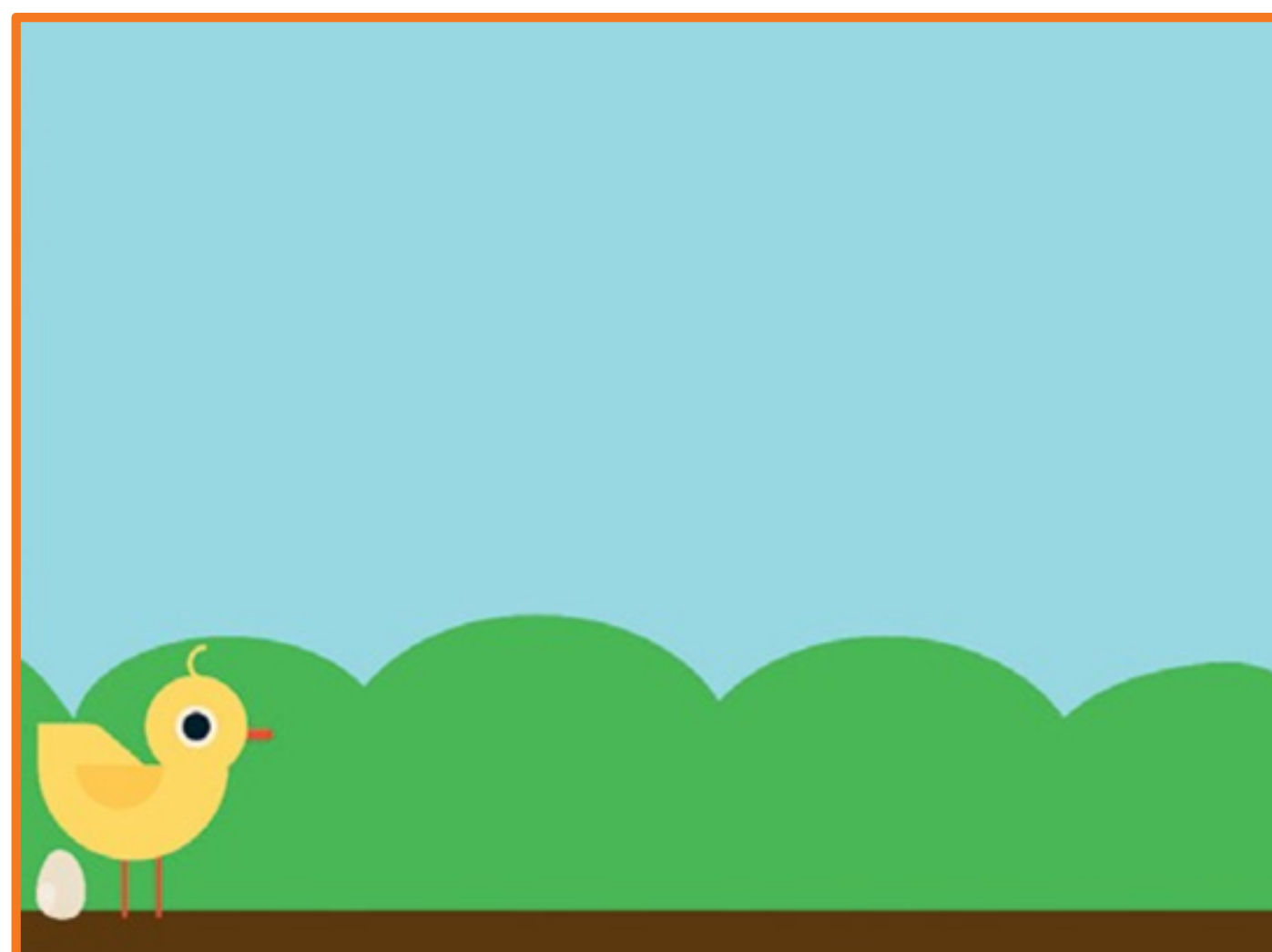
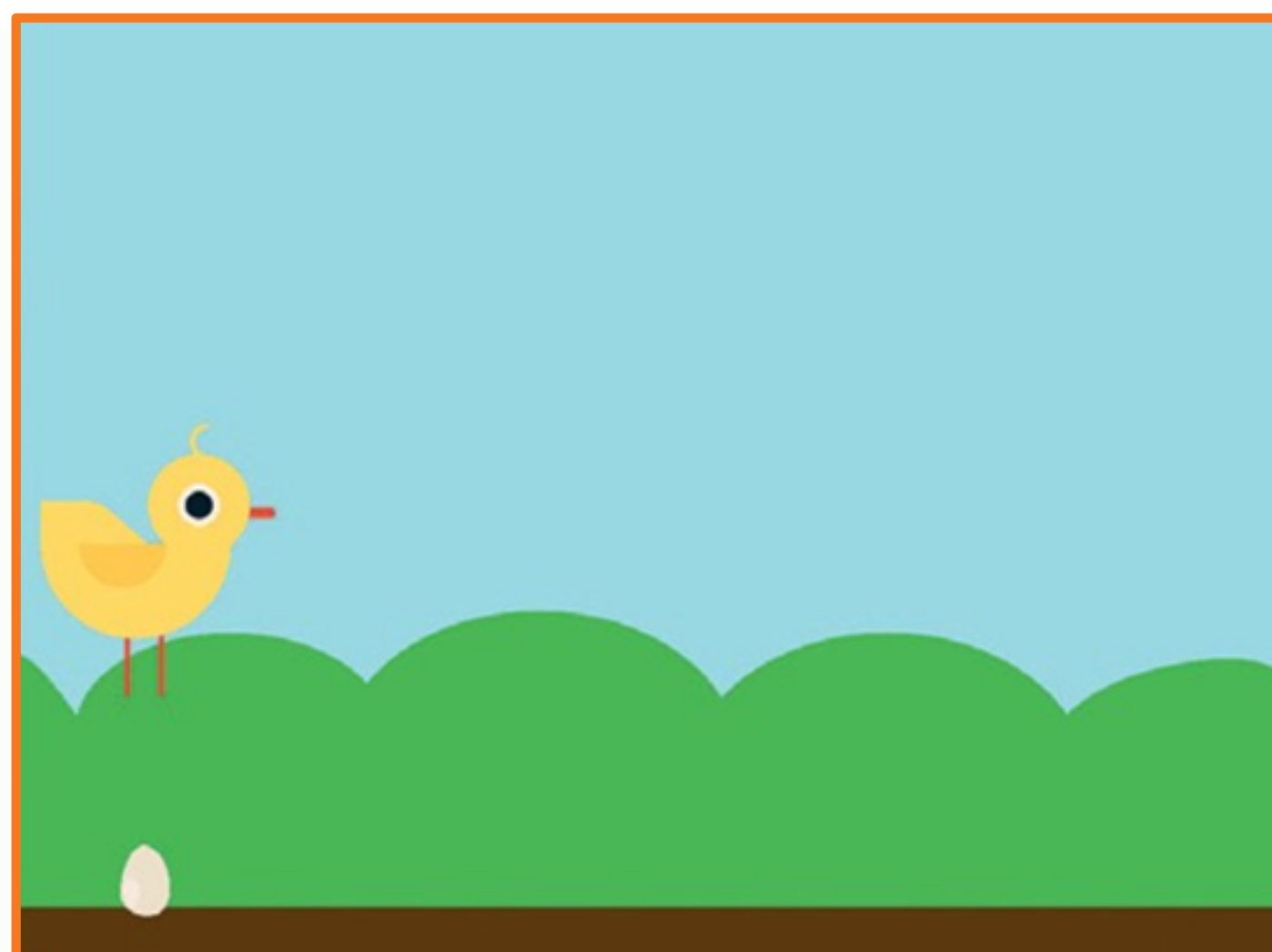
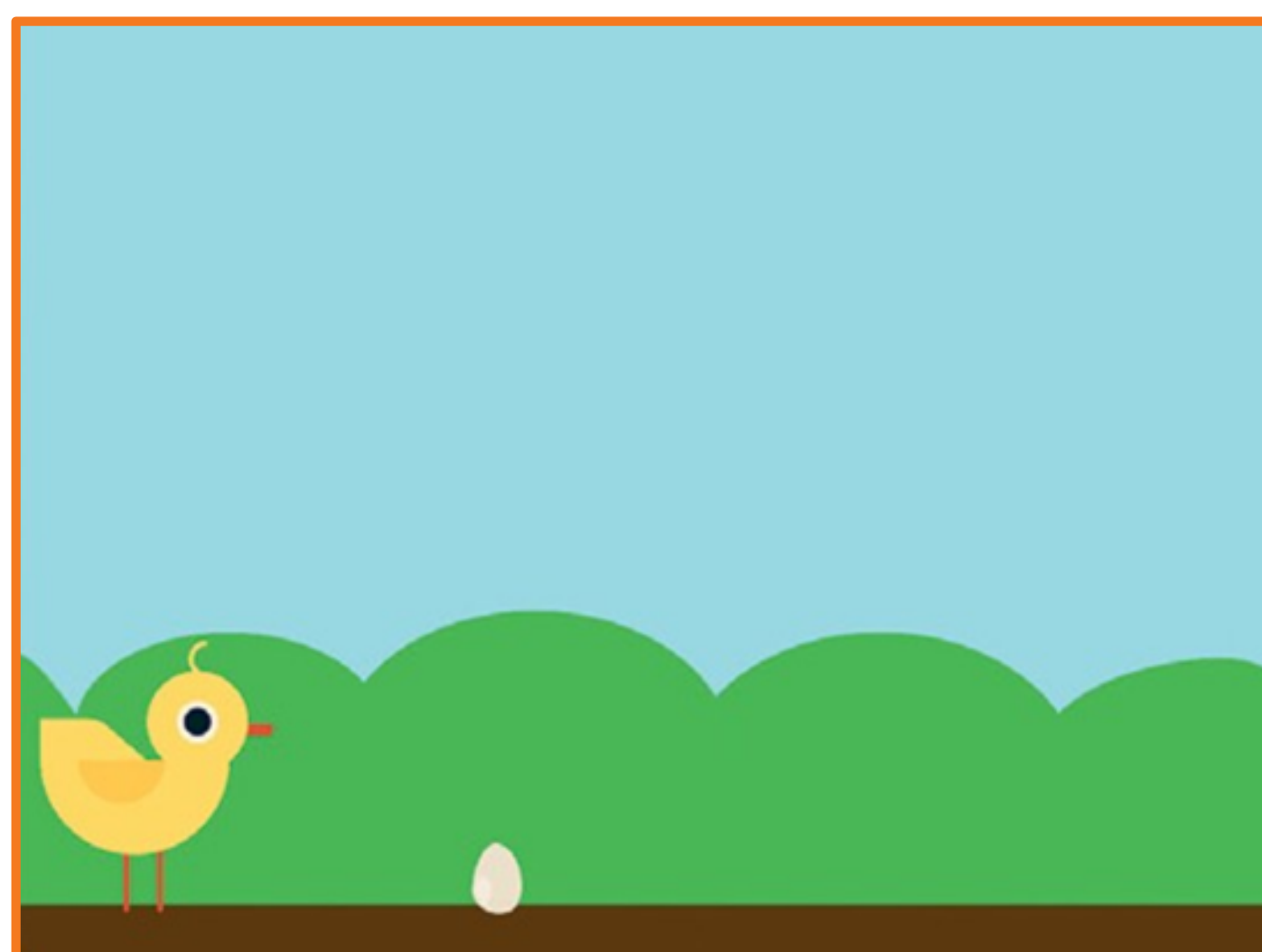


Druk op de spatiebalk van je toetsenbord.



# Voeg een geluid toe

Speel een geluid als je sprite springt.

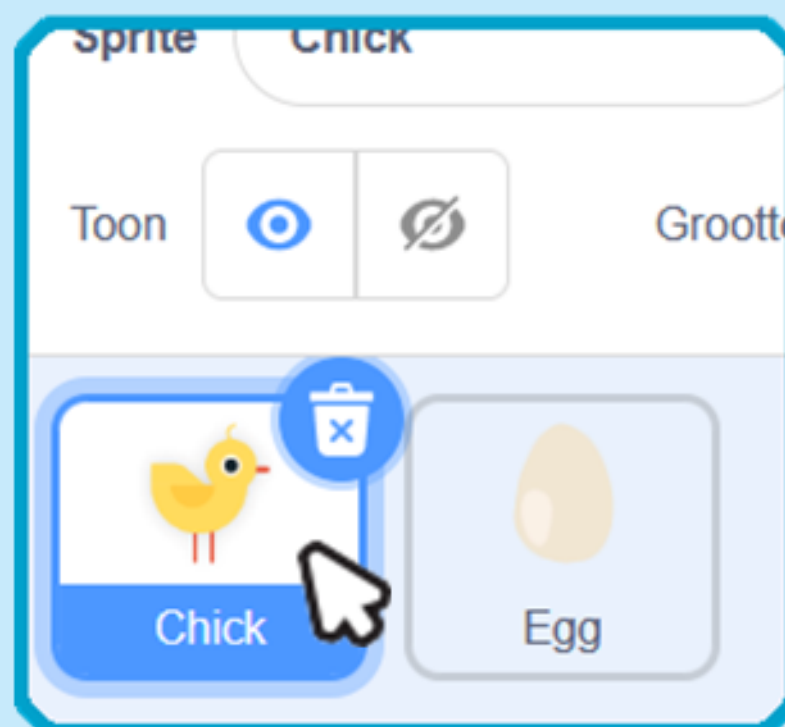


# Voeg een geluid toe

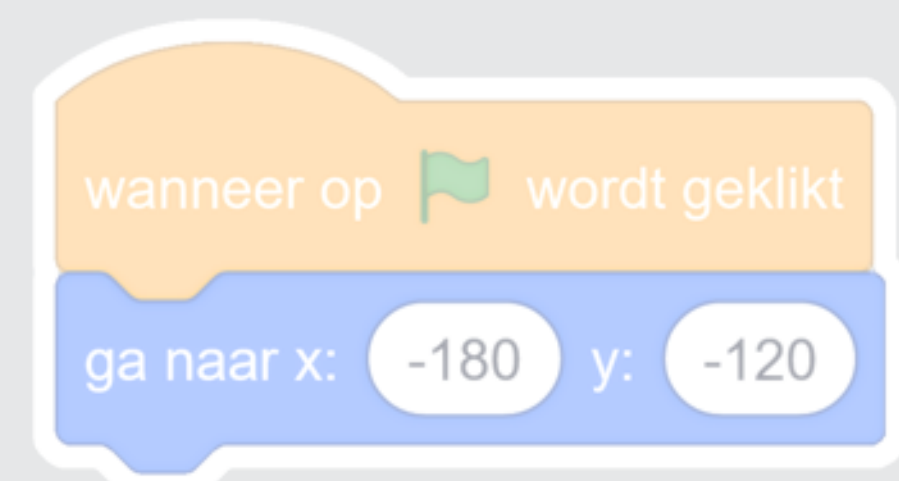
scratch.mit.edu

## BEGIN

Klik om de Chick sprite te selecteren.



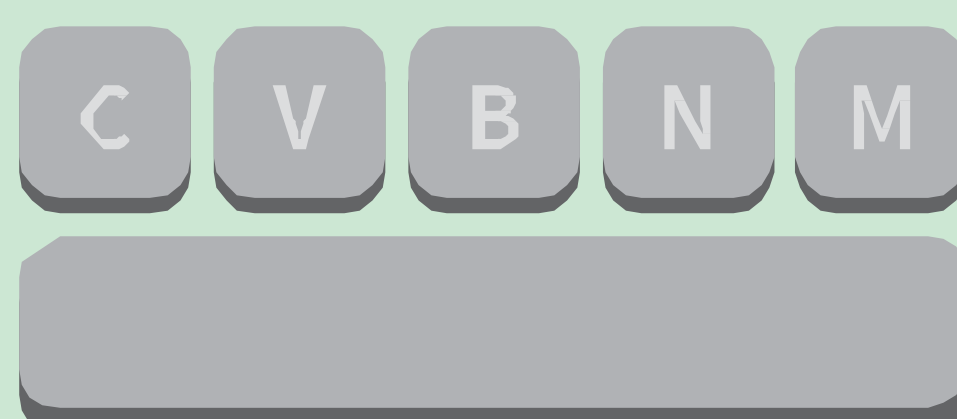
## VOEG DEZE CODE TOE



Voeg het start geluid blok toe en kies een geluid.

## PROBEER HET

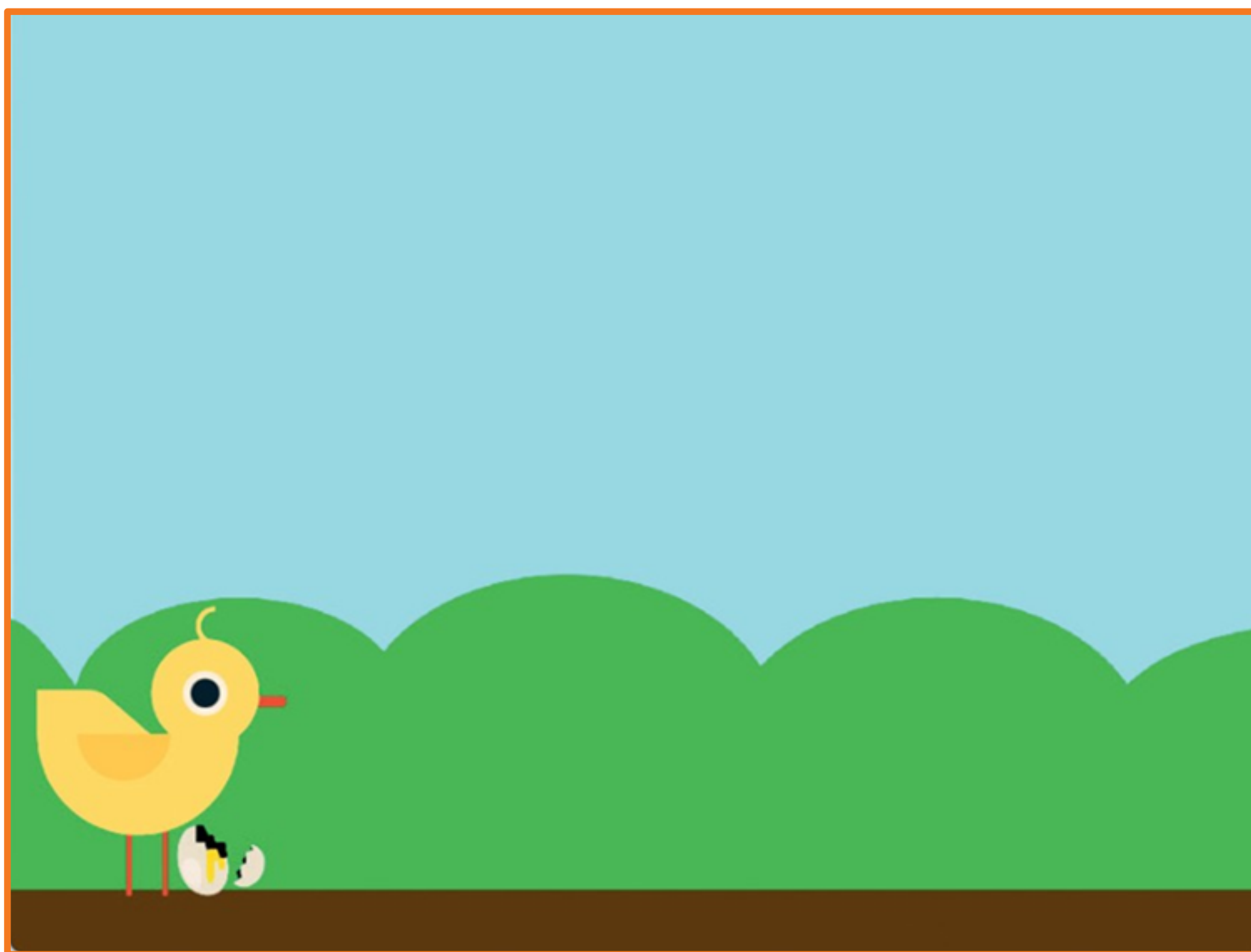
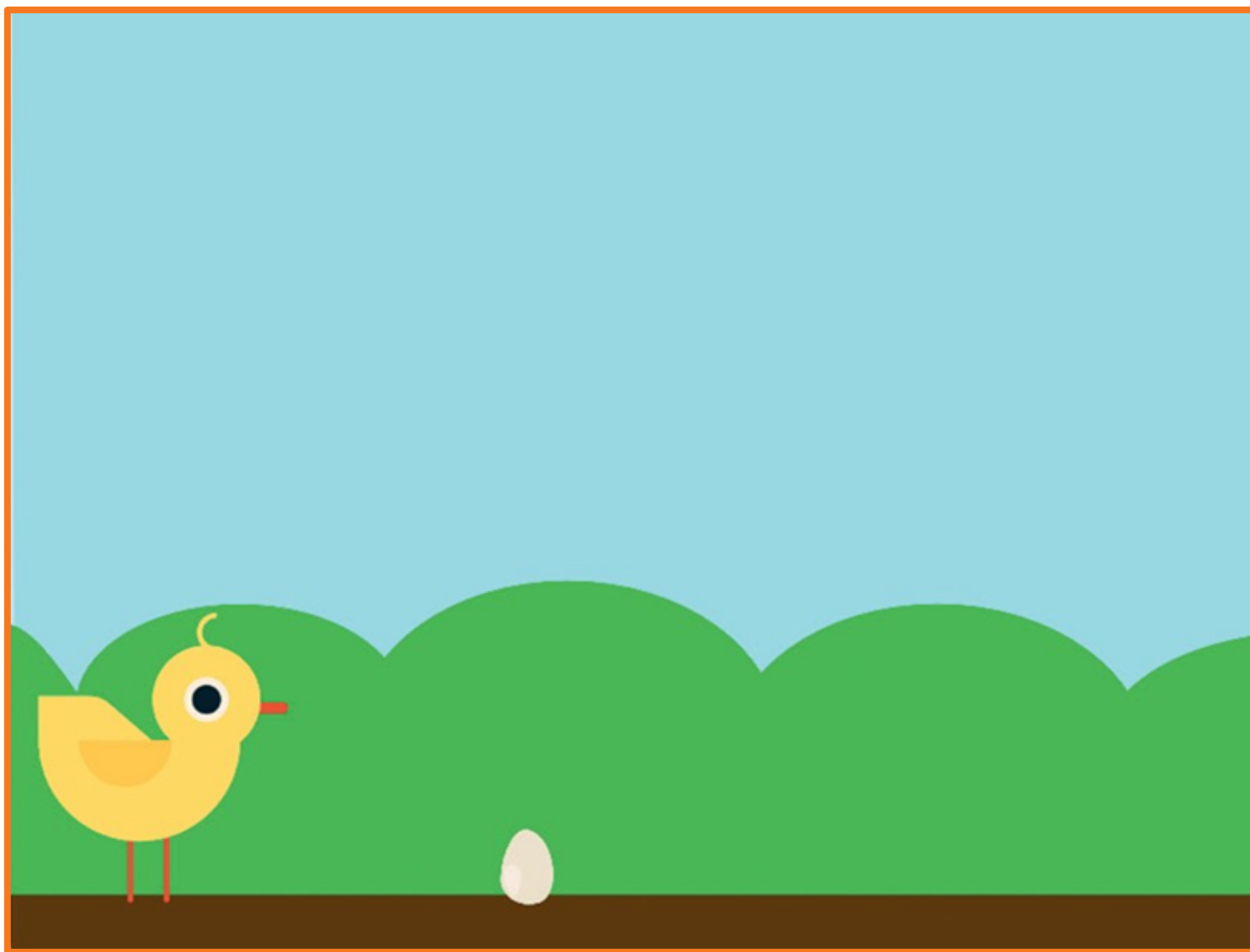
Klik op de groene vlag om te starten.



Druk op de spatiebalk van je toetsenbord.

# Stop het spel

Stop het spel als je het ei raakt.



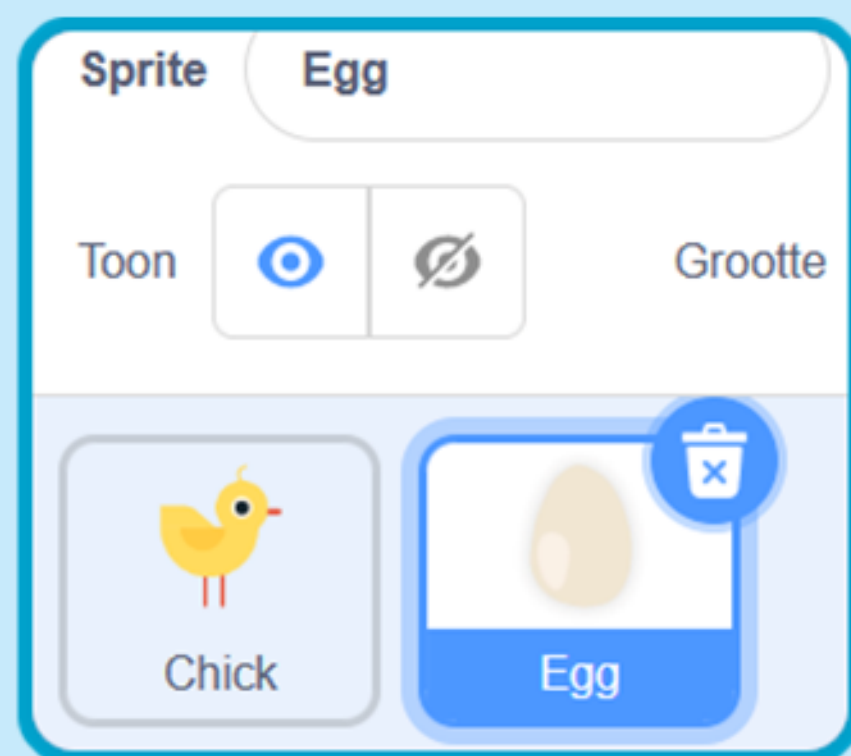


# Stop het spel

scratch.mit.edu

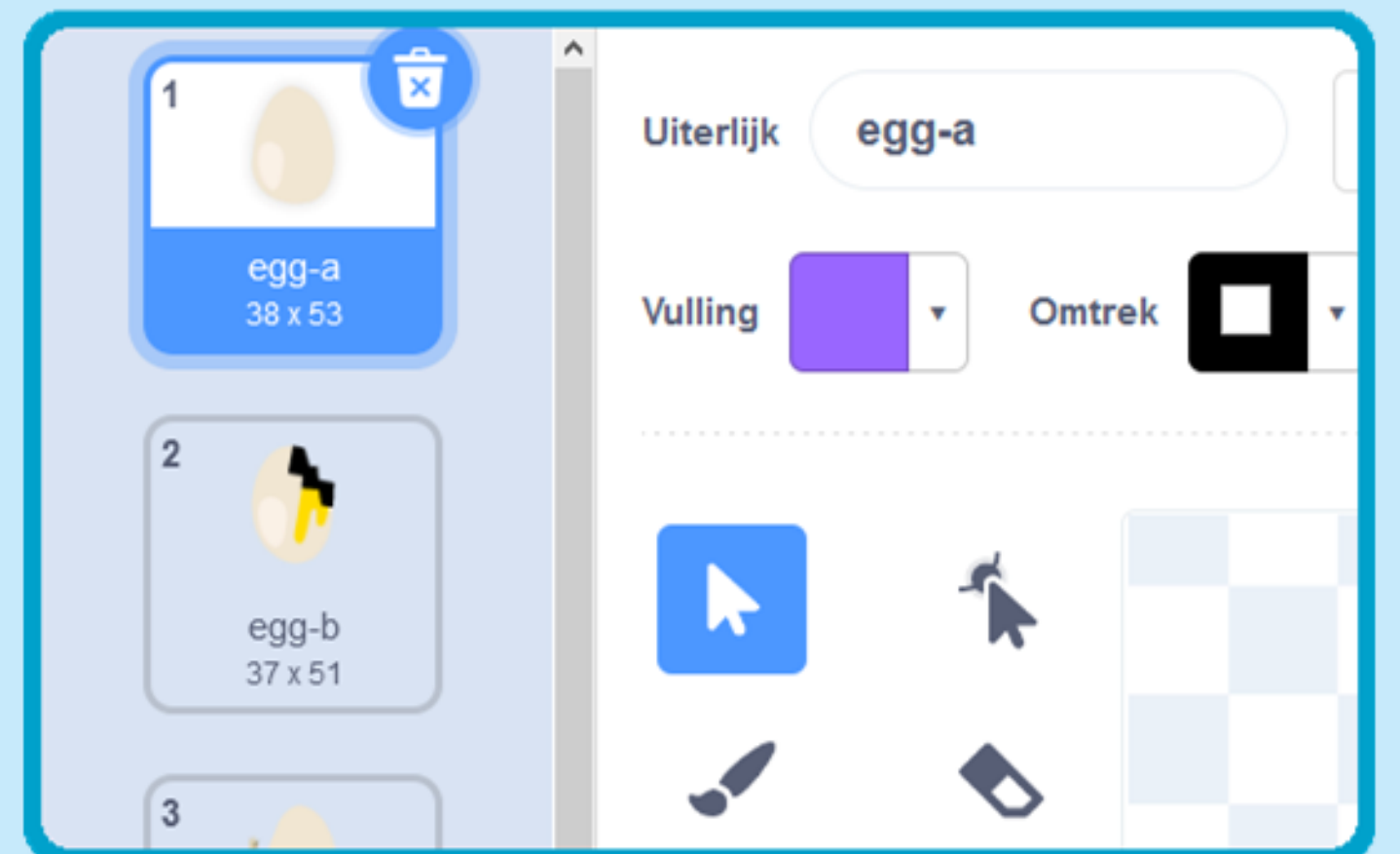
## BEGIN

Klik op de Egg sprite om te selecteren.



 Uiterlijken

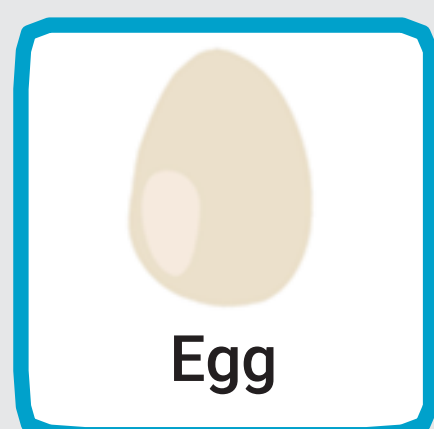
Klik op de Uiterlijken tab om de uiterlijken van de Egg sprite te zien.



## VOEG DEZE CODE TOE

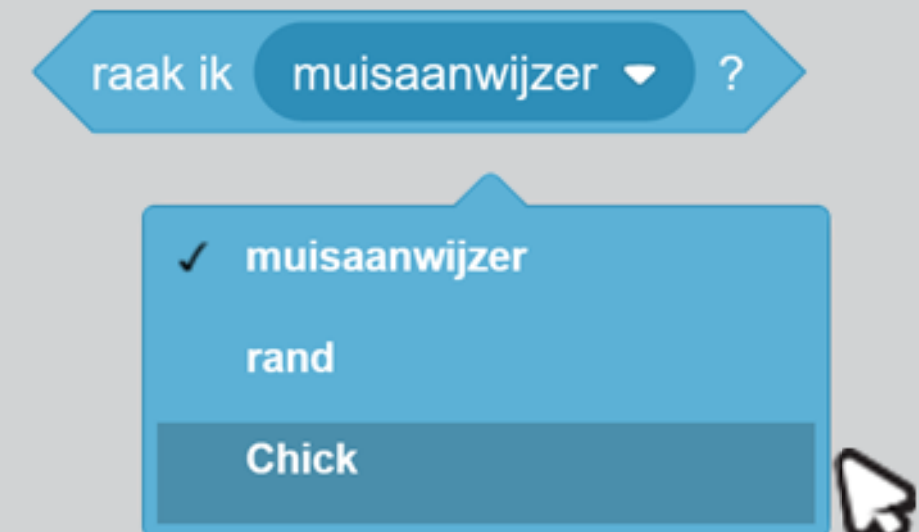
 Code

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

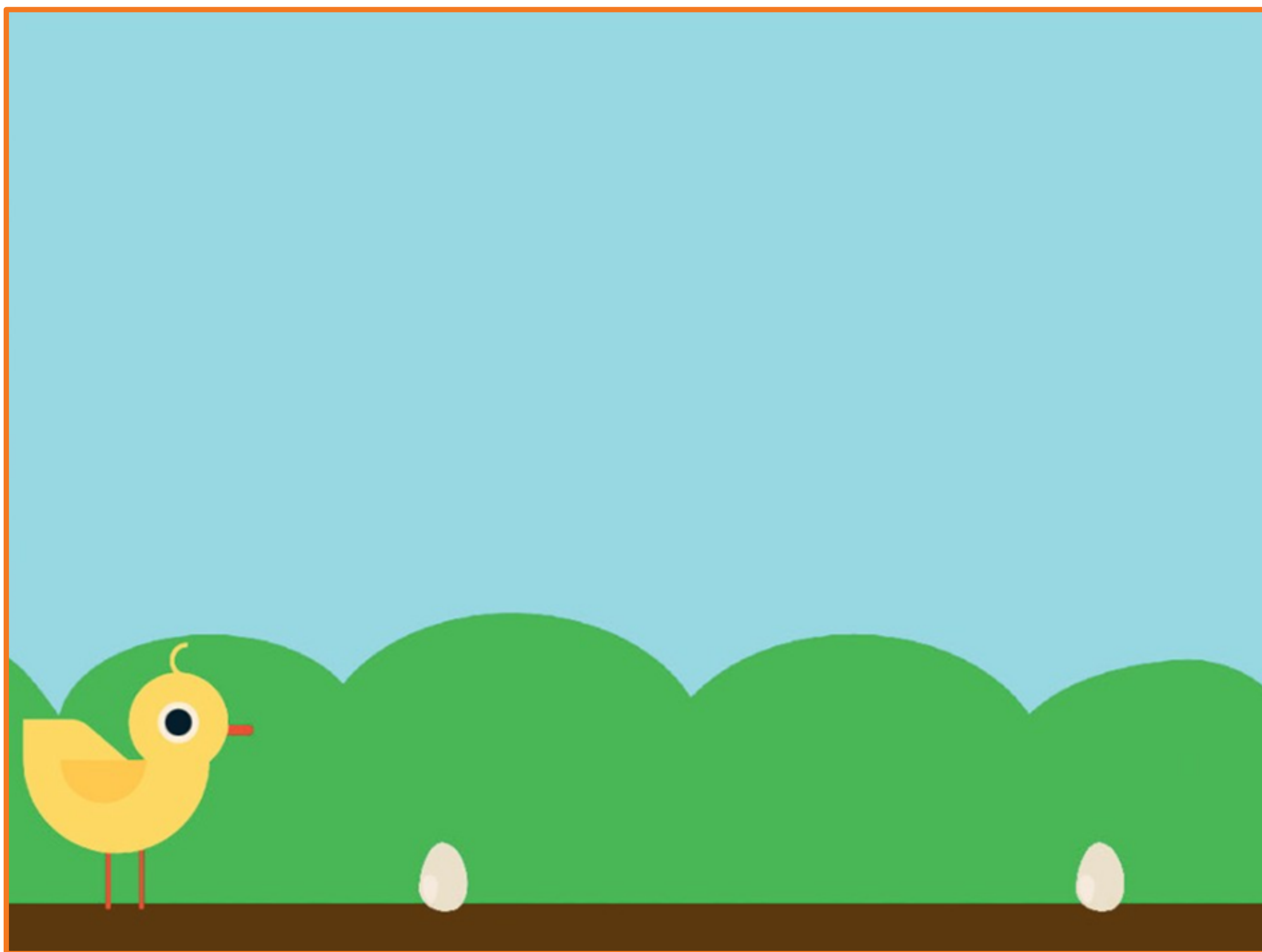
Klik op de groene vlag om te starten



Druk op de spatiebalk van je toetsenbord.

# Voeg meer obstakels toe

Maak het spel moeilijker door meer obstakels toe te voegen.



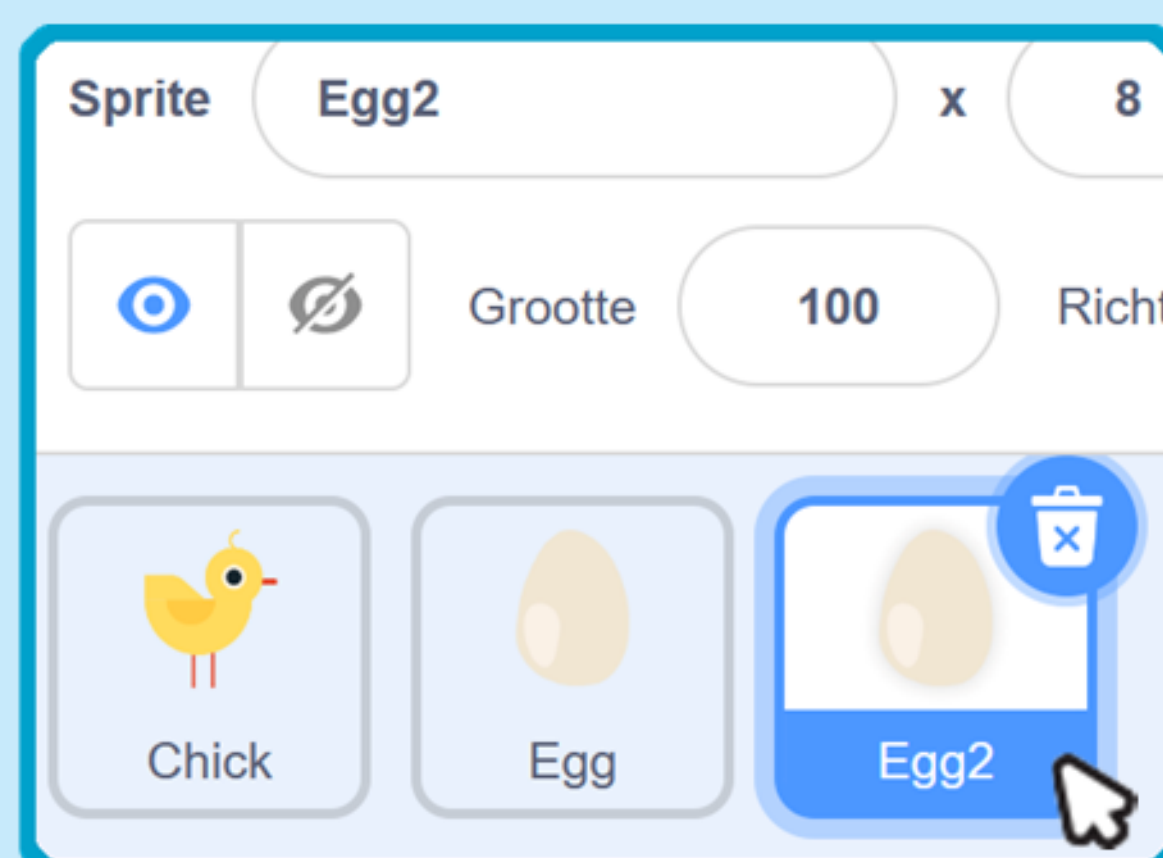
# Voeg meer obstakels toe

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



## PROBEER HET

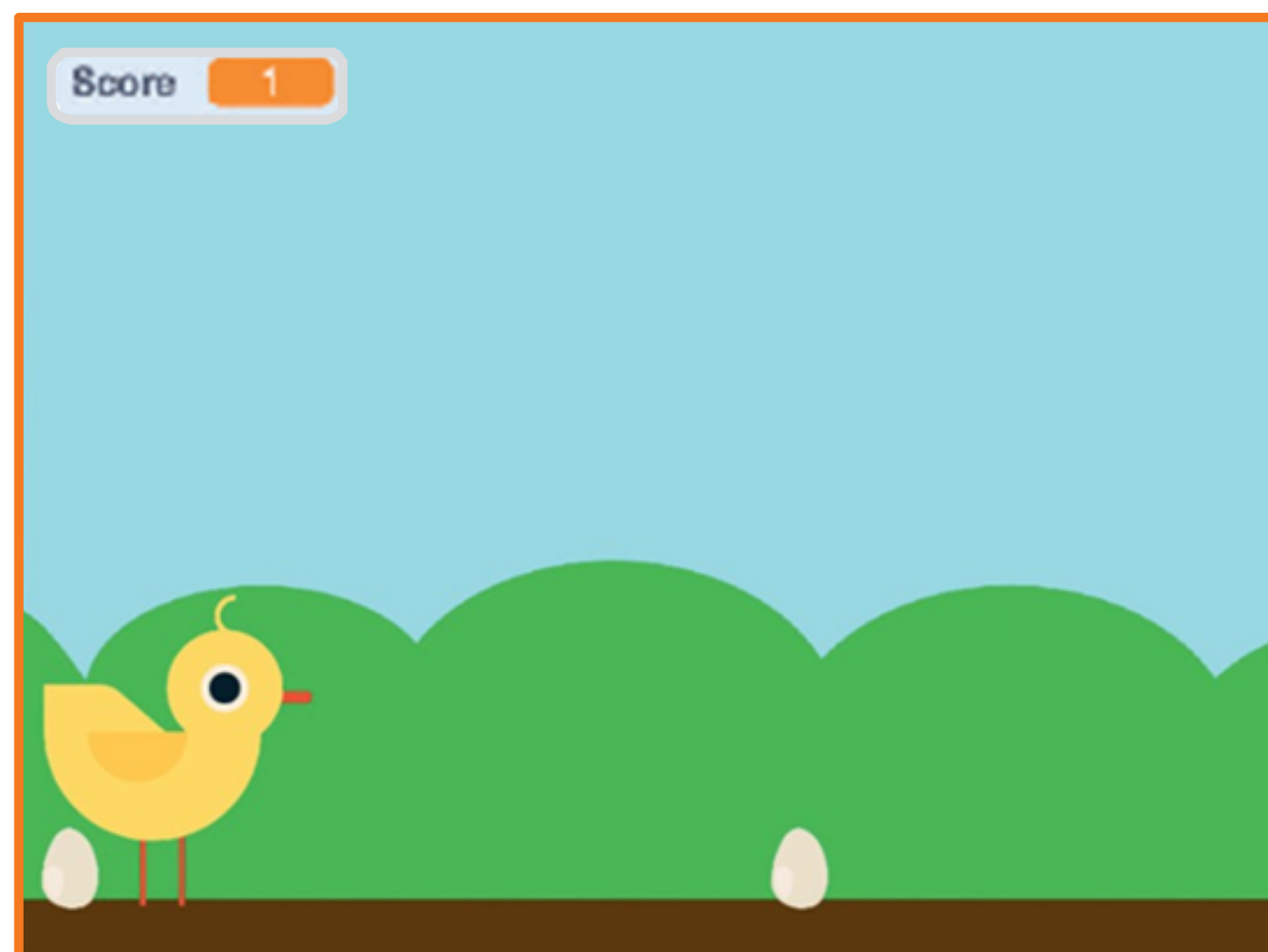
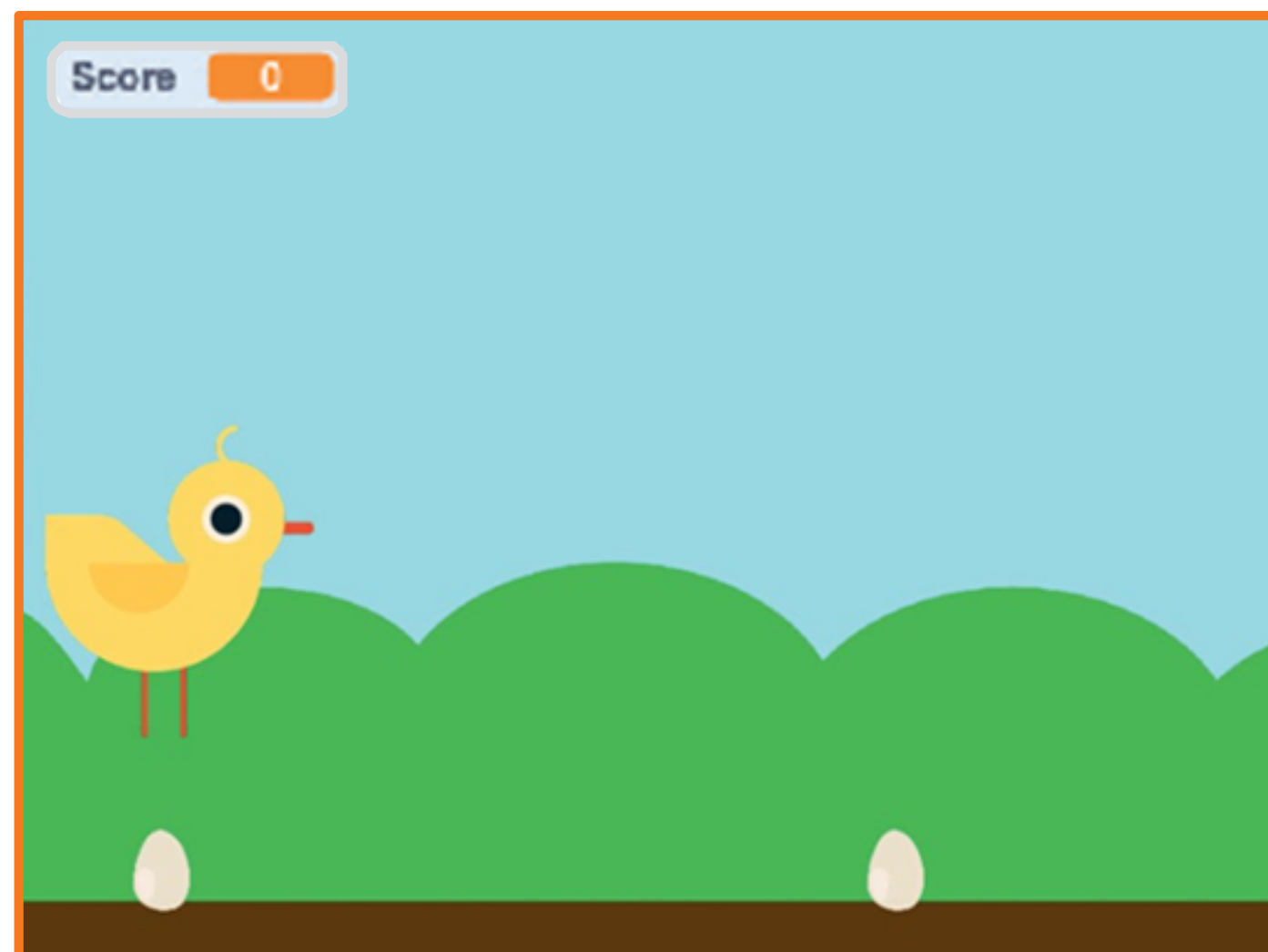
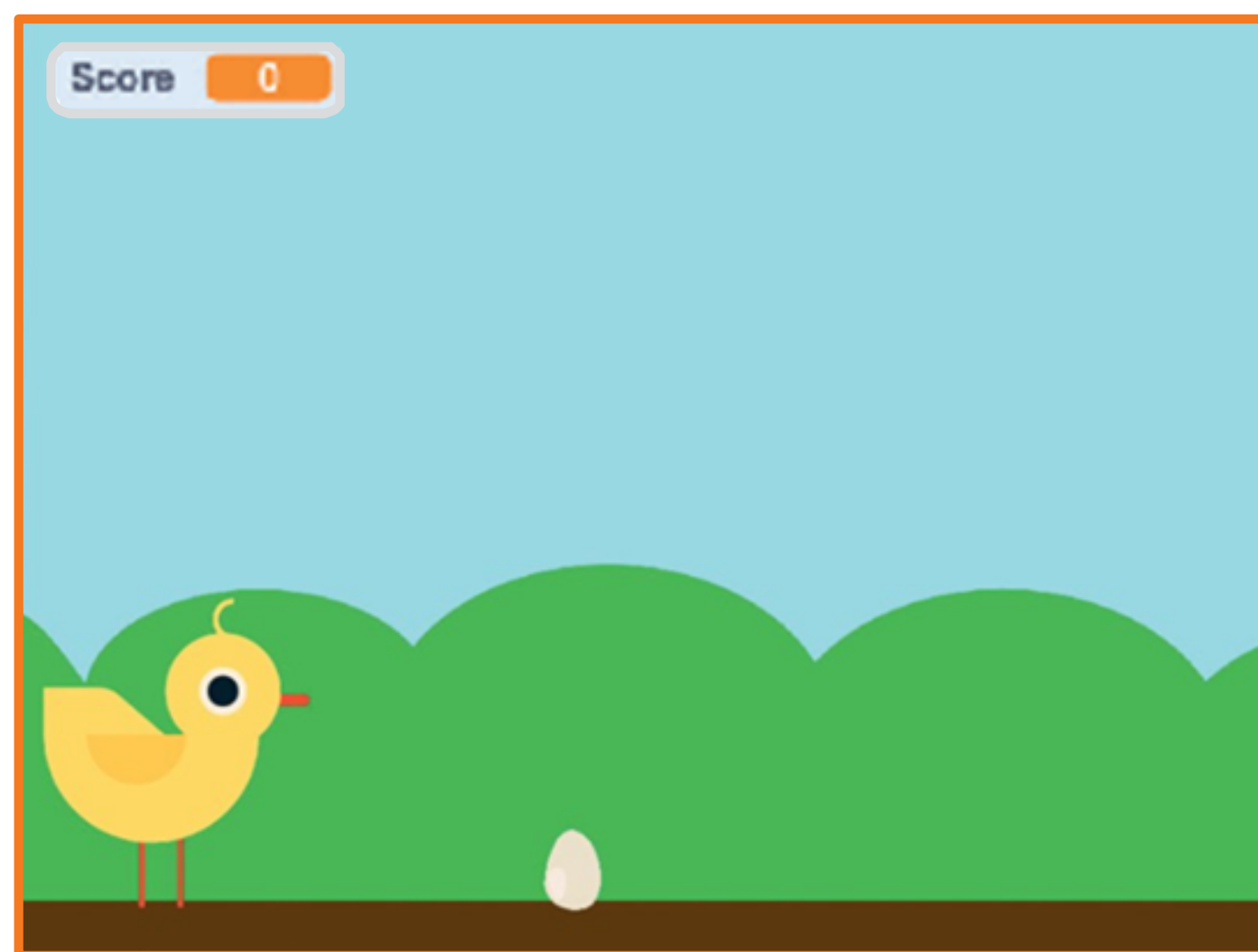
Klik op de groene vlag om te starten.





# Score

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



# Score

scratch.mit.edu

## BEGIN

Kies Variabelen.

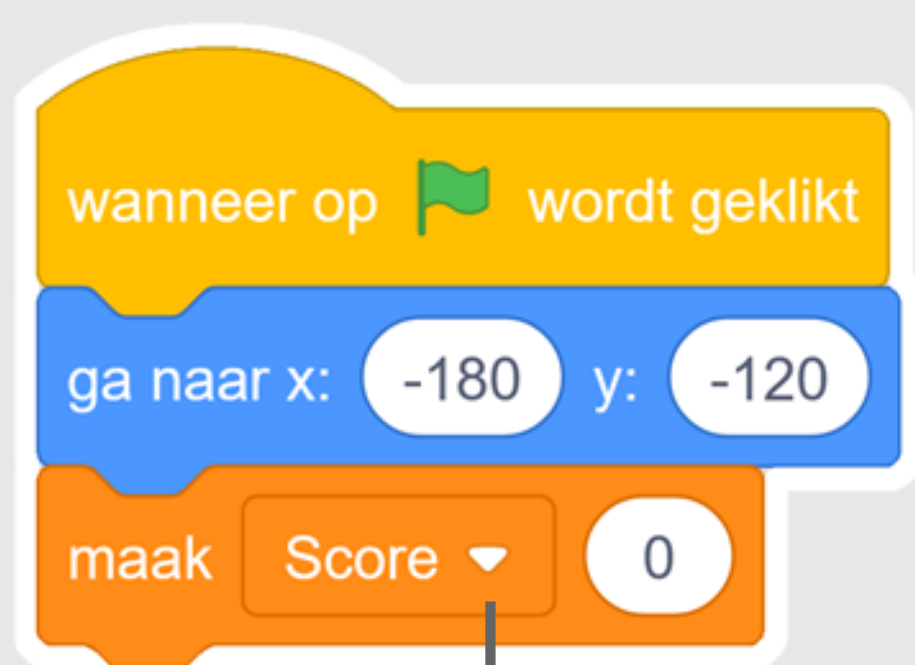
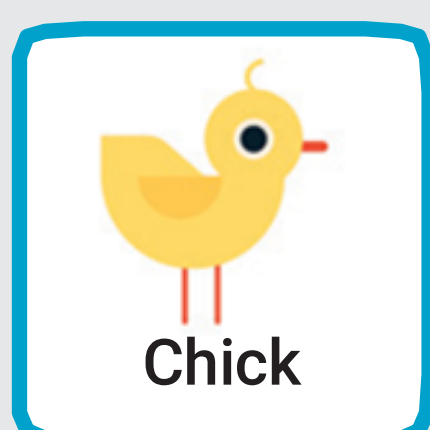
Klik op de knop  
Maak een variabele.



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!