

# Score Bijhouden

Hou de score bij in je game.

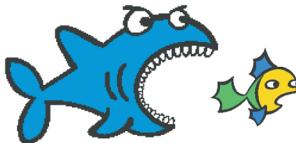
score

0



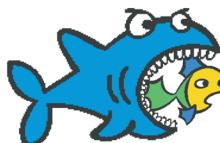
score

0



score

1



# Score Bijhouden

score 1



## KLAAR VOOR DE START

Kies Data.

Klik op [Maak een variabele].

Voer "score" in als naam voor de variabele en klik op OK.

Scripts Utterlijken Geluiden

Beweging Geluid Besturen Waarmaken Functies

Data Gebeurtenissen Maak blokken

Maak een variabele

Maak een lijst

Nieuwe variabele

Variabele-naam: score

Voor alle sprites  Alleen voor deze sprite

Cloud variabele (geslagen op server)

OK Annuleren

## PROBEER DEZE CODE

wanneer groene vlag wordt aangeklikt

maak score 0

herhaal

draai willekeurig getal tussen 1 en 10 graden

neem 5 stappen

als raak ik Fish2 dan

verander score met 1

start geluid plunge en wacht  
neem -100 stappen



Gebruik het keuzemenu en kies de sprite die je achterna zit.

Verhoogt de score met 1.

## VOER UIT!



Klik op de groene vlag om te starten.