## A screenshot of a chat Description automatically generatedCode ‘Programma’

Dit is de basiscode van de quiz. Deze code wordt gebruikt door de andere componenten om het programmeren voor de leerlingen makkelijker te maken.

In donkerrood staan **functies** die door leerlingen gebruikt kunnen worden.

In lichtrood staan **variabelen**, of het aanpassen van variabelen.

*Functie: ‘****Spel Klaar****’*

Bij het aanroepen van deze functie gaat CoSpaces naar de eindscore scene ‘klaar’.

*Functie: ‘****Goed antwoord****’*

Bij het aanroepen van deze functie wordt de score eigenschap in CoSpaces 1 hoger gezet. Dit wordt gedaan met de CoSpace eigenschap i.p.v. een variabele, aangezien een variabele alleen in het code tabblad werkt waar hij gemaakt wordt en niet in andere code tabbladen.

*Functie: ‘****Ren weg (dier)****’*

Bij het aanroepen van deze functie moet een ‘parameter’ (dier) meegegeven worden. Het dier draait dan helemaal om, rent weg, en daarna wordt het dier verwijderd uit de CoSpace voor de duur van het spel.

*A screenshot of a chat

Description automatically generatedStel scene navigatie in ‘onjuist’*

Dit maakt dat je niet handmatig van scene kan wisselen, zodat je niet op het eindscherm kan komen als dat niet de bedoeling is. Deze optie staat niet bij de standaard blokken, en kan zelf toegevoegd worden als je in CoBlocks ‘Geavanceerde CoBlocks’ aanzet.

Loop parallel

De ‘voor altijd’ blokken zijn loops, ze blijven herhalen als ze aan het eind van het blok zijn, dus een blok wat onder een ‘voor altijd’ blok staat zal nooit aan de beurt komen.  
Om andere dingen tegelijk te kunnen laten verlopen met een ‘voor altijd’ loop (of andere loops), kan een ‘loop parallel’ gebruikt worden. Elk vakje in de ‘loop parallel’ wordt parallel, dus naast elkaar/tegelijkertijd uitgevoerd.

Hier worden de loops gebruikt om de jongen altijd naar de camera te laten kijken, en de vlinders op hun pad te laten vliegen.

## Code ‘Gorilla’

A screenshot of a chat

Description automatically generated

Als bij het quiz paneel het derde antwoord gekozen wordt (correct antwoord), in dit geval ‘Gorilla’, zegt de Gorilla in een tekstwolkje ‘Dat is goed!’, en wordt daarna de functie ‘Goed Antwoord’ van het eerste code blad ‘Programma’ aangeroepen.

Als er een ander antwoord gekozen wordt, zegt de Gorilla: ‘Helaas, dat is niet juist...’.

In alle gevallen zal de Gorilla na de vraag wegrennen. Hiervoor zetten we de animatie van de Gorilla op ‘Run’, en roepen de functie ‘Ren weg (dier)’ uit het eerste code blad ‘Programma’ aan, met de variabele ‘Gorilla’ als dier.

## Code ‘Jongen’

A screenshot of a chat

Description automatically generated

De Jongen bij het bushokje zorgt voor het einde van het spel. Zodra je op d ejongen klikt zal hij via een keuzepaneel vragen of je wilt stoppen met het spel met de vraag: ‘Ben je klaar met het spel?’.

Wanneer je ‘Ja’ klikt, wordt de functie ‘Spel Klaar’ uit het eerste code blad ‘Programma’ aangeroepen.

Wanneer je ‘Nee’ klikt zal de jongen zeggen: ‘Veel plezier dan nog!’.