


Spel 2: Laat de kat oversteken


1. Maak een nieuw programma, kies zelf een achtergrond

2. Voeg een **appel**, drie **voertuigen** en een **pijl** toe (de pijl moet je zelf maken). Maak ze kleiner zodat ze er uitzien zoals hiernaast:





3. Maak het programma voor de **poes**, de **pijl** en de **appel**. Wat gebeurt er?









2






Auw








Ik heb






4







Joepie!






Ik

















4. Laat nu de voertuigen rijden:





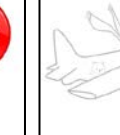

1














1



5. Speel het spel. Kan je winnen??