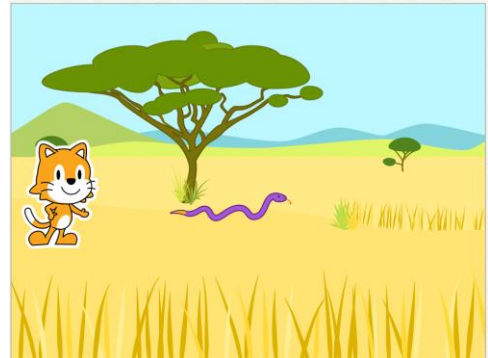


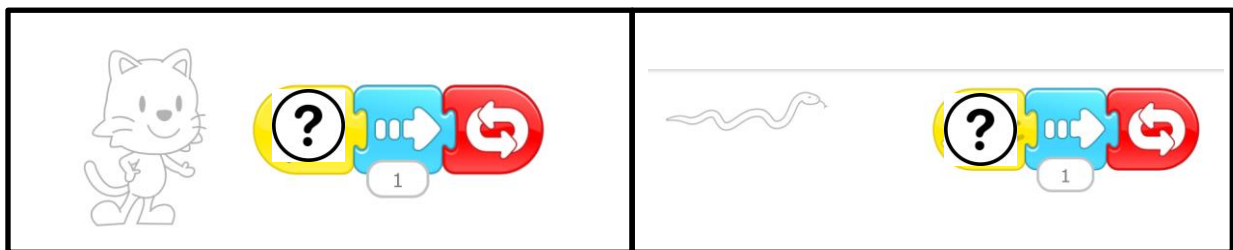
Opdrachtkaart 7

1. Kies zelf een achtergrond.

2. Voeg de slang toe en zet de poes en de slang naast elkaar:



3. De poes beweegt **als je op de vlag drukt**. De slang rent weg **als de kat hem aanraakt**. Maak daarvoor het volgende programma af (vul de juiste startblokken in!):



4. Voeg nu de kikker toe. De kikker springt op als de slang hem aanraakt. Hoe moet het programma van de kikker worden?

