



1. Vouw de kaart dubbel

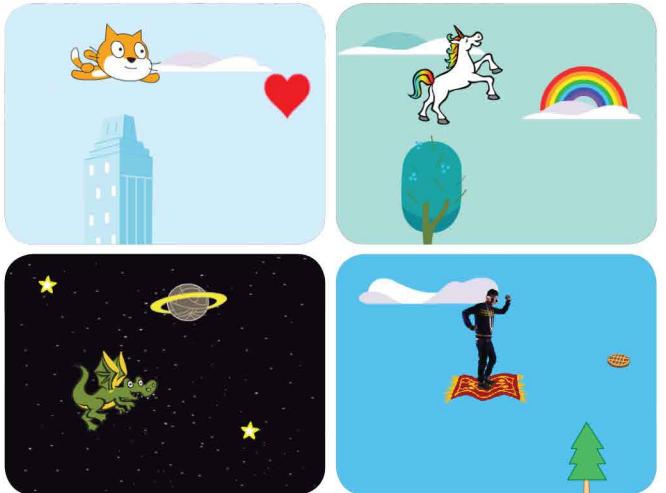


2. Lijm de zijden aan elkaar



3. Knip af langs de stippenlijn

Laat het vliegen ! kaartjes



Kies een personage en laat het vliegen !

Laat het vliegen ! kaartjes

Gebruik de kaartjes in deze volgorde:

- 1 Kies je personage
- 2 Start met vliegen
- 3 Verander uiterlijken
- 4 Maak het interactief
- 5 Zwevende wolken
- 6 Vliegende hartjes
- 7 Punten verzamelen



1. Vouw de kaart dubbel



2. Lijm de zijden aan elkaar



3. Knip af langs de stippelijn

Kies je personage

Kies een personage om te laten vliegen



Laat het vliegen!

1

SCRATCH

Kies je personage

scratch.mit.edu/fly

ZET ALLES KLAAR

Nieuwe achtergrond



Kies een achtergrond



Nieuwe sprite:



Kies een personage uit
de Vliegen categorie.



VOEG DEZE CODE TOE:

wanneer wordt aangeklikt

ga naar voorgrond

zeg Tijd om te vliegen! sec.

Typ wat je je sprite
wil doen zeggen

PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten





Start met vliegen

Laat de omgeving bewegen zodat het lijkt dat je personage vliegt



Laat het vliegen!

2

SCRATCH

Start met vliegen

scratch.mit.edu/fly

ZET ALLES KLAAR

Nieuwe sprite:



Kies een sprite om voorbij te vliegen zoals Buildings

VOEG DEZE CODE TOE:



wanneer wordt aangeklikt

herhaal

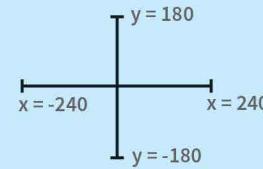
maak x 250 o — Start van de rechter kant

herhaal 100 keer

verander x met -5 Typ een negatief getal om naar links te laten bewegen

TIP

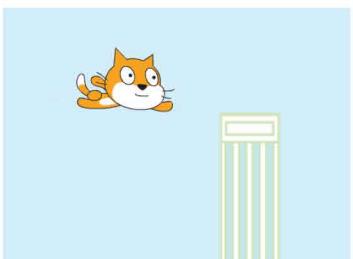
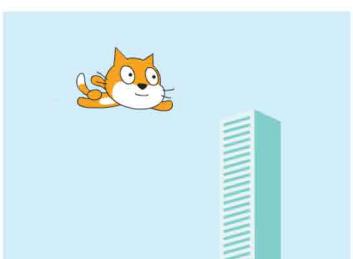
x is de positie in het spel van links naar rechts





Verander uiterlijken

Voeg wat variatie toe aan je omgeving



Laat het vliegen!

3

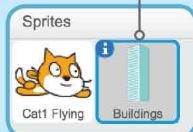
SCRATCH

Verander uiterlijken

scratch.mit.edu/fly

ZET ALLES KLAAR

Selecteer de Buildings sprite



Klik op de Uiterlijken tab om verschillende uiterlijken te zien

VOEG DEZE CODE TOE:



Klik op de Scripts tab.



— Voeg deze blok toe om uiterlijk te veranderen

PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten —





1. Vouw de kaart dubbel



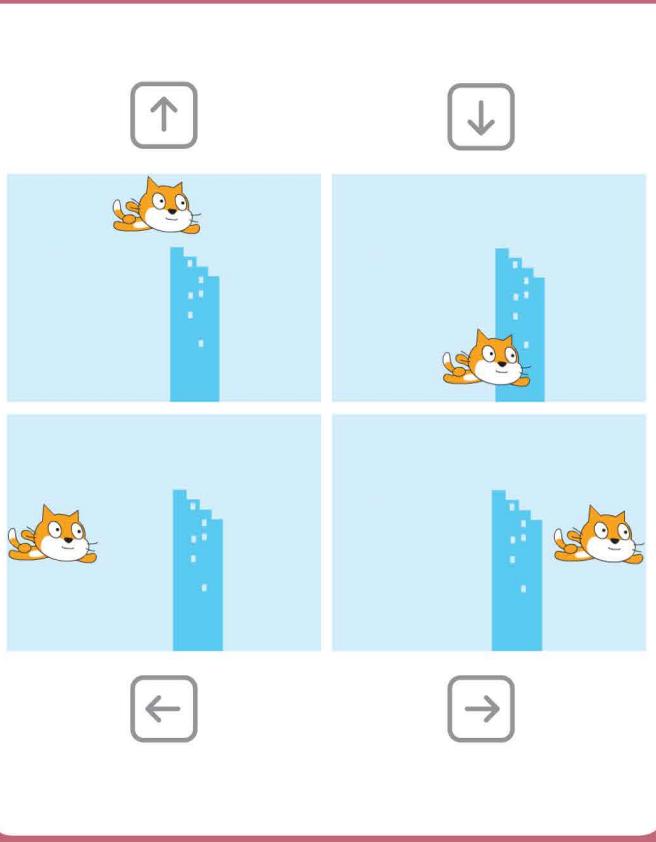
2. Lijm de zijden aan elkaar



3. Knip af langs de stippelijn

Maak het interactief

Laat je personage bewegen wanneer je op een toets drukt



Laat het vliegen!

4

SCRATCH

Maak het interactief

scratch.mit.edu/fly

ZET ALLES KLAAR

Selecteer je vliegende sprite



VOEG DEZE CODE TOE:

wanneer pijltje omhoog wordt ingedrukt
verander y met -10

wanneer pijltje omlaag wordt ingedrukt
verander y met 10

wanneer pijltje links wordt ingedrukt
verander x met -10

wanneer pijltje rechts wordt ingedrukt
verander x met 10

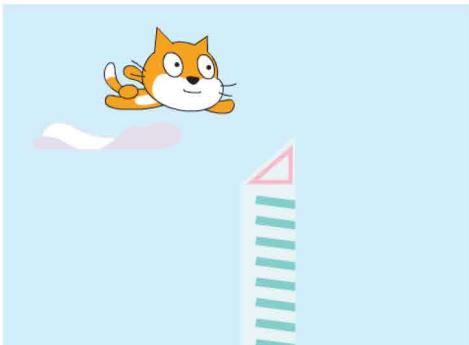
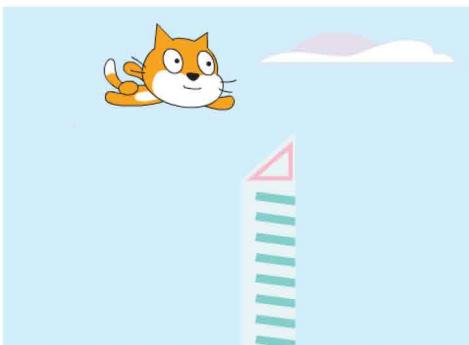
PROBEER HET

Gebruik de pijltjes op je toetsenbord om je personage te doen bewegen.



Zwevende wolken

Laat wolken voorbij vliegen in de lucht!



Laat het vliegen!

5

SCRATCH

Zwevende wolken

scratch.mit.edu/fly

ZET ALLES KLAAR

Nieuwe sprite: /



Kies Clouds uit de bibliotheek

VOEG DEZE CODE TOE:

```

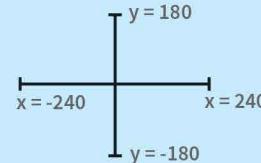
wanneer groen vlag wordt aangeklikt
herhaal
  maak y willekeurig getal tussen 1 en 10
  maak x (250)
  volgend uiterlijk
  herhaal (50) keer
    verander x met -10
  end
end
  
```

Sleep het 'willekeurig getal' blok in het 'maak y' blok

Typ 180 om de wolken bovenaan te houden

TIP

y is de positie in het spel van boven naar onder





1. Vouw de kaart dubbel



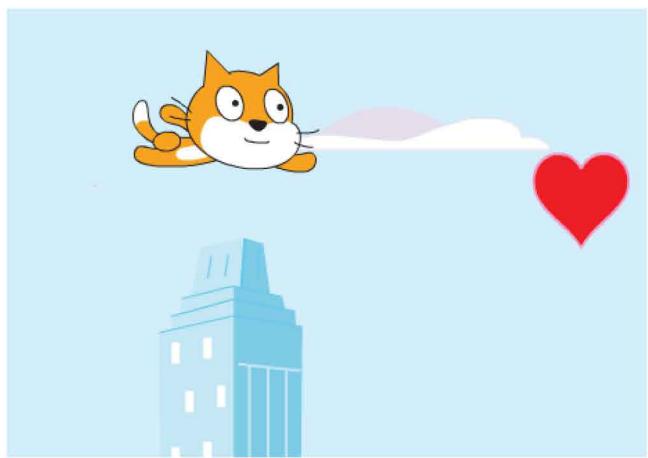
2. Lijm de zijden aan elkaar



3. Knip af langs de stippelijn

Vliegende hartjes

Voeg hartjes of andere zwevende objecten toe om te verzamelen



Laat het vliegen!

6

SCRATCH

Vliegende hartjes

scratch.mit.edu/fly

ZET ALLES KLAAR

Nieuwe sprite: /



Kies een sprite, zoals Heart.

VOEG DEZE CODE TOE:

ga naar muisaanwijzer
muisaanwijzer
willekeurige positie

Kies 'willekeurige positie' van het menu

wanneer wordt aangeklikt
herhaal
ga naar willekeurige positie
maak x 250
herhaal 32 keer
verander x met -15

PROBEER HET

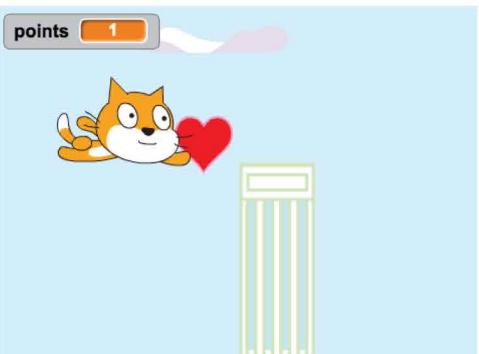
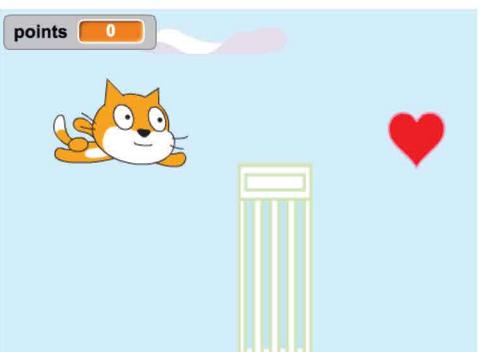
Klik op de groene vlag om te starten





Punten verzamelen

Scoor een punt als je een hart aanraakt



Laat het vliegen!

7

SCRATCH

Punten verzamelen

scratch.mit.edu/fly

ZET ALLES KLAAR



Klik op de Maak een variabele knop.



Noem deze variabele Punten en klik op OK.

VOEG DEZE CODE TOE:



Selecteer je vliegende sprite.



Reset je punten bij de start

Kies Heart uit het menu

Voeg een punt toe

PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten

