

Applnventor

Maak je eigen spel

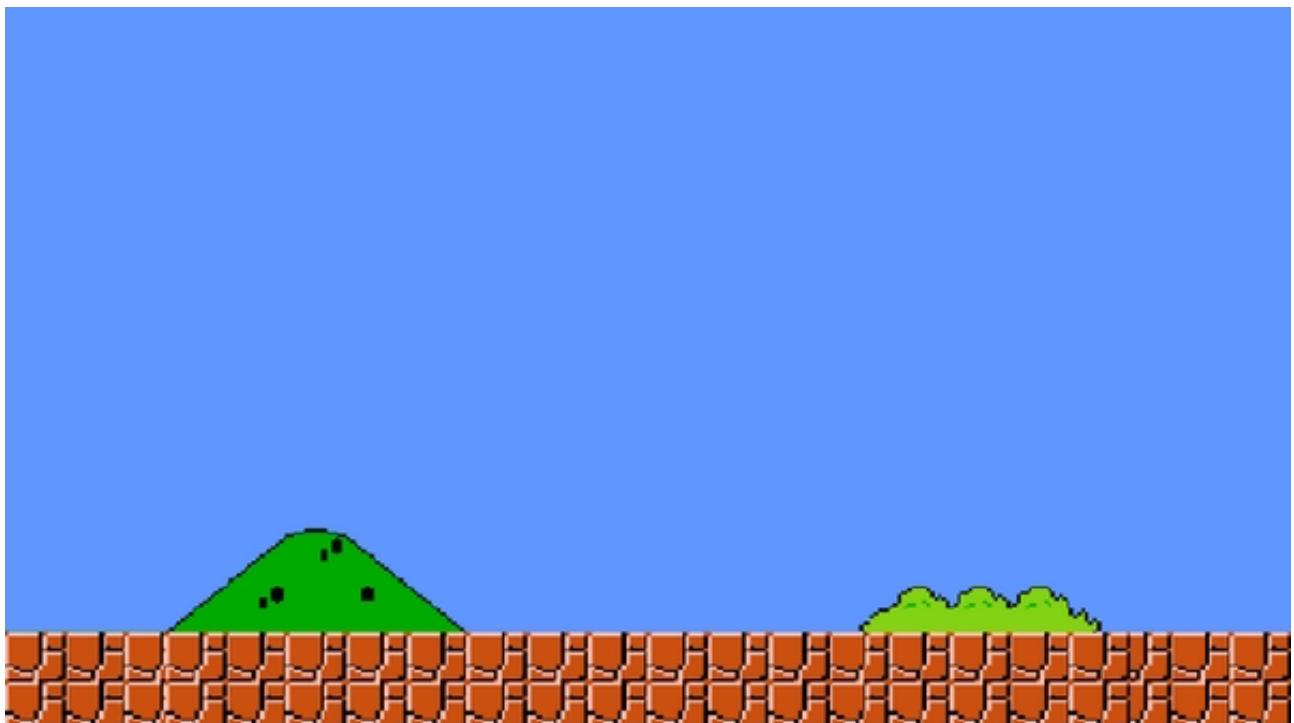


Munten vallen naar beneden, kan jij Mario helpen ze te pakken?



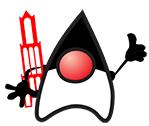
Opdracht 1

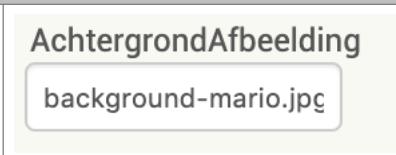
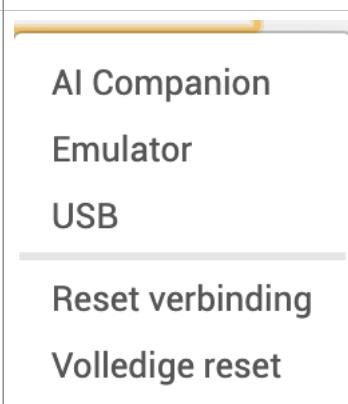
Achtergrond spel toevoegen

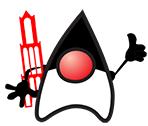


De eerste opdracht is om een achtergrond toe te gaan voegen in het spel.

Actie	Voorbeeld
Rechts op het scherm vind je een "Componenten" menu, daaronder valt het scherm (Screen1). Klik erop:	A screenshot of a software interface showing a "Componenten" menu. Below the menu, there is a list with one item: "Screen1". The "Screen1" item is highlighted with a green background and has a small icon next to it.

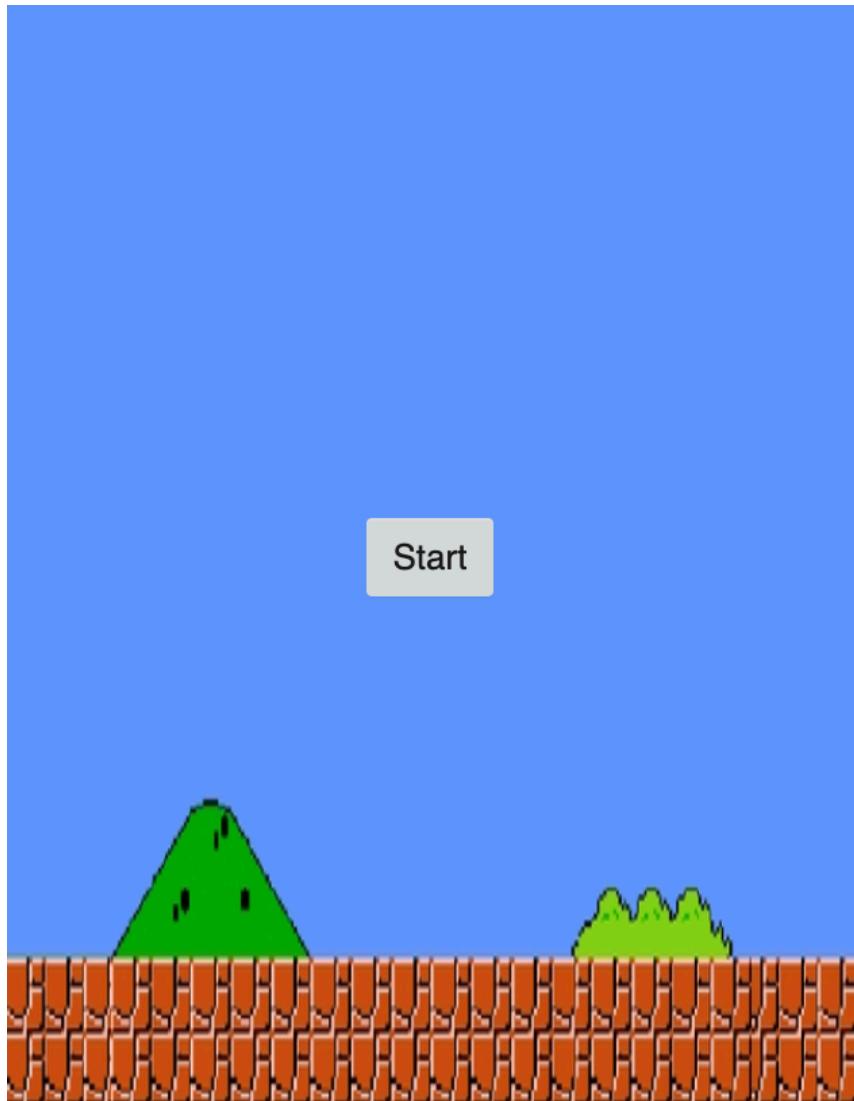


Actie	Voorbeeld
Onder AchtergrondAfbeelding, kies dan het plaatje “background-mario.jpg”	
<p>In het menu “Verbindingen” kan je nu je app controleren door op Emulator te klikken. Wil je het liever op je tablet zien?? Kijk dan of het draadje in de tablet zit en klik dan op USB.</p> <p>Wacht dan even af totdat de melding weg is.</p>	
Klopt het dat je de mario achtergrond nu ziet???	



Opdracht 2

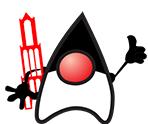
Startscherm maken

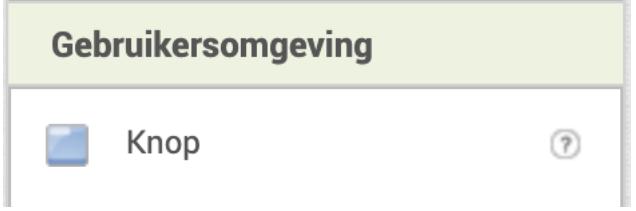
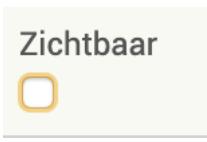
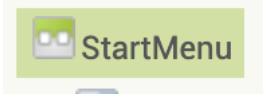
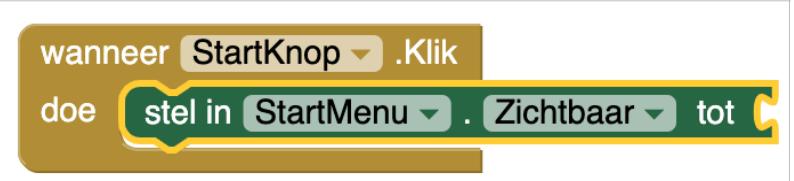


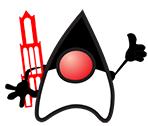
Nu we een achtergrond hebben gemaakt is de volgende stap om een start knop te maken. Bij een klik op deze knop, moeten we aangeven dat we de start knop niet meer willen zien.

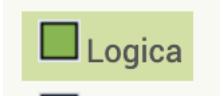
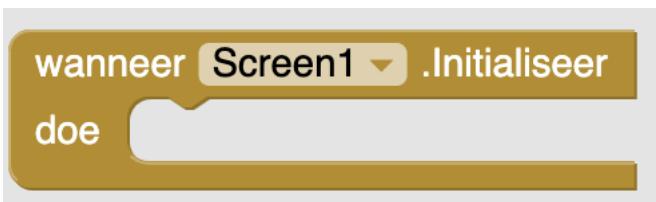
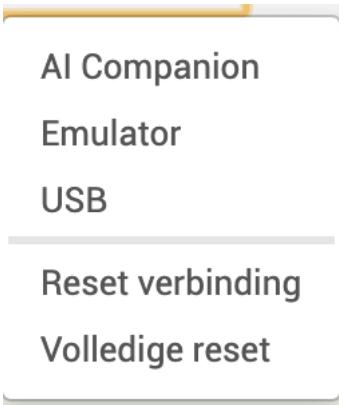


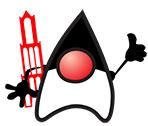
Actie	Voorbeeld
Onder Opmaak, klik op “Indeling Horizontaal” en sleep het naar links de app in	
In het menu	
Klik op	
Wijzig de naam naar	
Klik op het veld “Automatisch” onder Hoogte	
Klik op de checkbox “Vul bovenliggende” en daarna OK	
Doe hetzelfde voor de breedte	
Verander de “AchtergrondKleur” naar “Geen”	



Actie	Voorbeeld
Klik op Knop en sleep deze weer naar links je spel in	
Verander de naam van de knop (zoals je in Stap 1 hebt gedaan voor de Layout)	
Verander de tekst in "Start"	
Maak het StartMenu niet zichtbaar	
Klik vervolgens op "Blokken" om de logica te gaan maken.	
Klik op	
Kies daarna voor "wanneer StartKnop .Klik doe"	
Klik op	
Sleep	
In het volgende component	



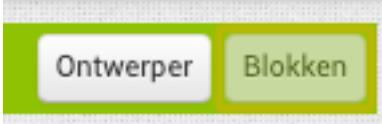
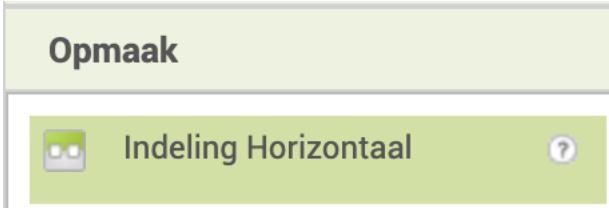
Actie	Voorbeeld
Klik op	
Sleep	
Stel nu het "StartMenu" in als onwaar	
Sleep deze in het "StartKnop" .Klik component	
Klik op Screen1 en kies voor	
Bij het initialiseren van het scherm moet het "StartMenu" zichtbaar gemaakt worden. Bouw dit.	
In het menu "Verbindingen" kan je nu je app controleren door op Emulator te klikken. Wil je het liever op je tablet zien?? Kijk dan of het draadje in de tablet zit en klik dan op USB. Wacht dan even af totdat de melding weg is.	
Controleer nu of je op de start knop kan drukken. En kijk of de start knop dan weg gaat.	

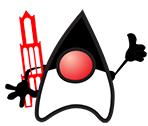


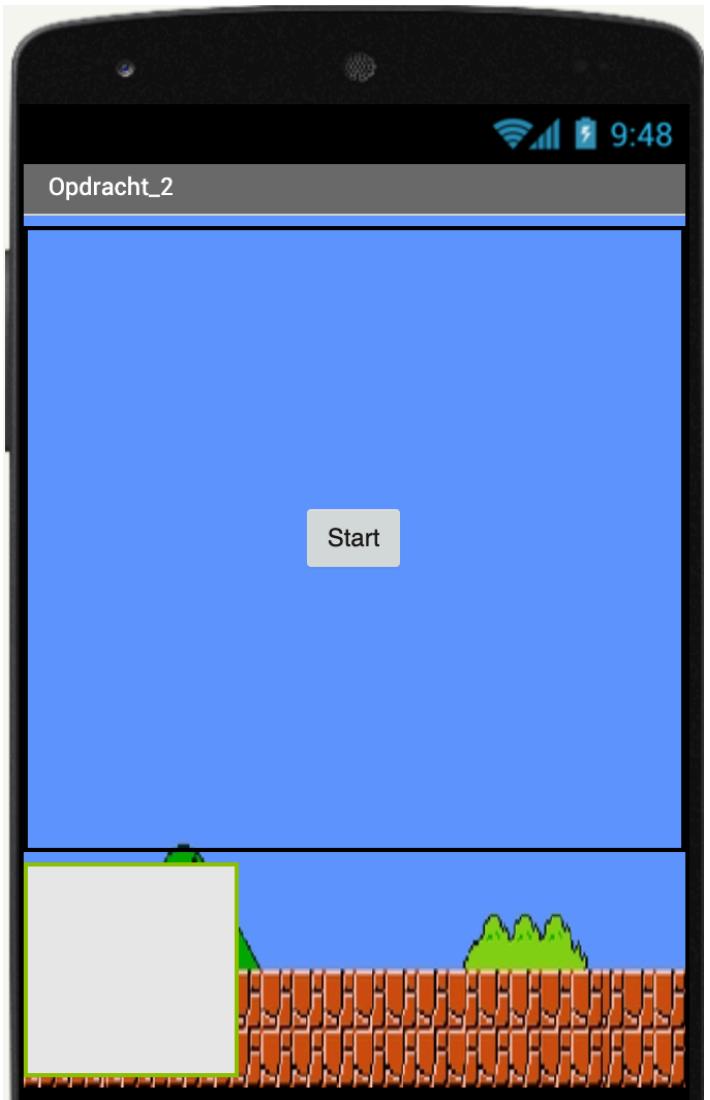
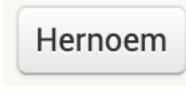
Opdracht 3

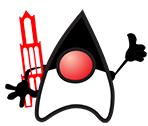
Spel maken en starten bij klik op start

Na een klik op start moeten we een nieuw scherm gaan tonen, waar we straks Mario en het muntje op gaan zetten.

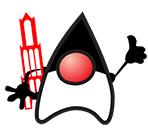
Actie	Voorbeeld
Ga naar Ontwerpen	
Klik op “Indeling Horizontaal” en sleep het naar je app	

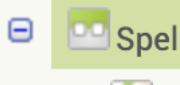


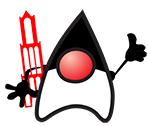
Actie	Voorbeeld
Sleep deze onder het Startscherm	
In het menu	
Klik op	
Wijzig de naam naar	



Actie	Voorbeeld
Klik op het veld onder Hoogte	
Klik op de checkbox en daarna OK	
Doe hetzelfde voor de breedte	
De achtergrond kleur moet op "Geen" staan	
In het menu animatie,	
Klik op doek	
Verander de naam naar	
Verander de hoogte en breedte van het doek naar "Vul bovenliggende"	
De achtergrond kleur moet op "Geen" staan	
Klik op	

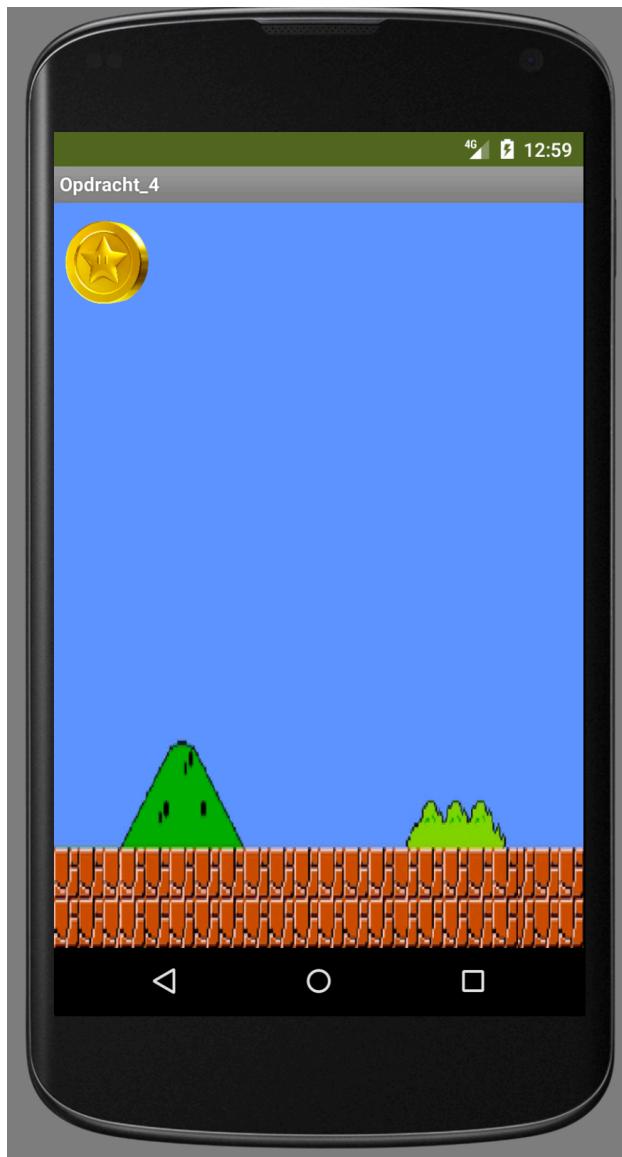


Actie	Voorbeeld
Klik op	
Stel nu het "Spel" in als waar	
Sleep deze logica naar	
Het geheel ziet er dan als volgt uit	
Klik op Screen1 en kies voor	
Maak het "StartMenu" zichtbaar, en het "Spel" niet.	



Opdracht 4

Toevoegen van de munt



Nu we het spel gestart hebben, moeten we een munt gaan projecteren.

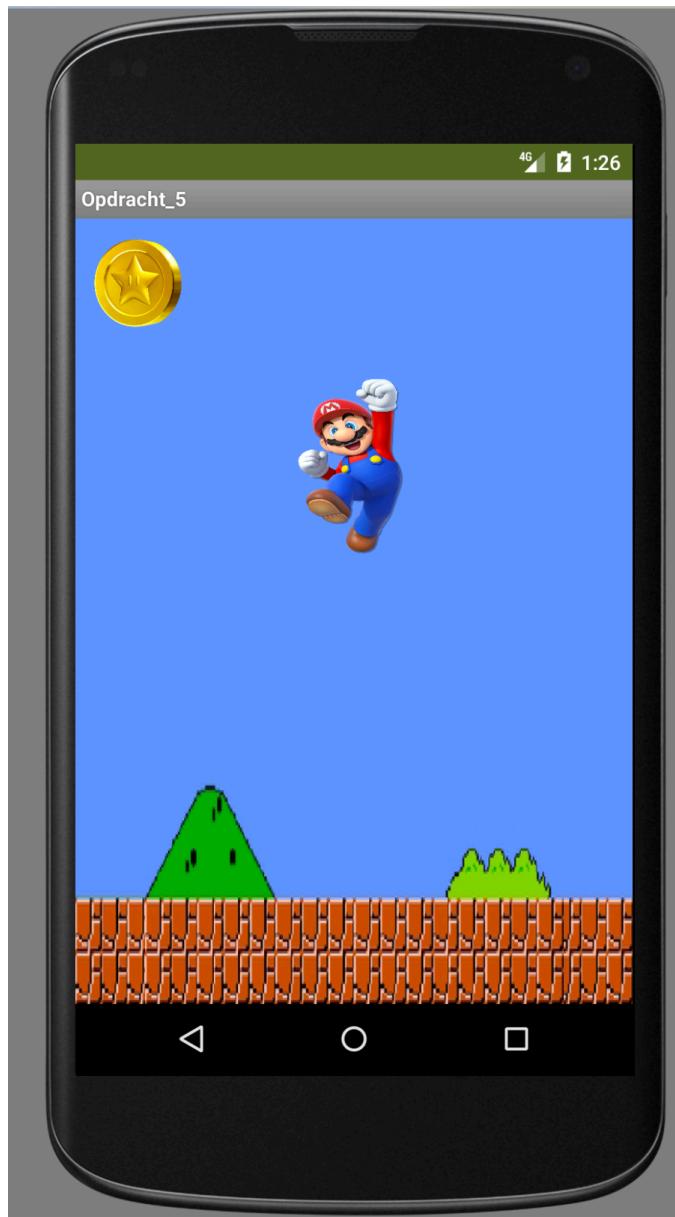


Actie	Voorbeeld
Klik op “Ontwerpen” en daarna op het “Spel” element en maak deze zichtbaar om straks de afbeelding te gaan toevoegen	Zichtbaar <input checked="" type="checkbox"/>
Klik op	Animatie
Klik op AfbeeldingsSprite en sleep deze rechts het doek in	AfbeeldingsSprite ?
Verander de naam naar	muntAfbeelding
Koppel het plaatje nu aan de afbeelding door op “Geen” te klikken	Afbeelding Geen...
Klik op de “munt.png” en klik daarna wederom op OK.	munt.png
Voeg nu de hoogte en breedte van 50 pixels toe.	Hoogte 50 pixels... Breedte 50 pixels...



Opdracht 5

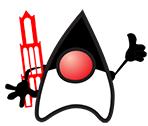
Mario tonen op het scherm



De volgende stap is Mario te tonen in het spel.



Actie	Voorbeeld
Klik op	
Om de afbeelding toe te voegen, moeten we eerst weer het spel zichtbaar maken	Zichtbaar <input checked="" type="checkbox"/>
Maak nu een afbeelding aan voor Mario, met als naam "marioAfbeelding"	
Voeg nu de hoogte van 100 en breedte van 60 pixels toe	Hoogte 100 pixels... Breedte 60 pixels...
Uiteindelijk ziet het er zo uit	
Verander vervolgens de afbeelding naar mario.png	Afbeelding mario.png...
Controleer vervolgens het geheel. Zie je de munt en Mario na een klik op Start?	



Opdracht 6

Mario en de munt positioneren

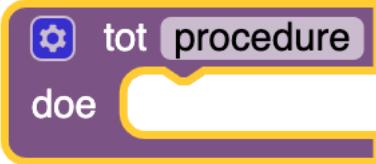


We moeten nu aangeven dat Mario op een bepaalde hoogte en breedte moet staan (nu staat deze nog ergens in de lucht).



6.1 Hiervoor maken we eerst een wiskundige formule

Afhankelijk van het soort mobiel of tablet, moeten we aangeven waar Mario en de munt moeten beginnen. De hoogte en de breedte van je mobiel of tablet verschilt, daarom moeten we dit gaan maken.

Actie	Hint
Klik op “Blokken” en maak een procedure aan (klik op Procedures in het linkermenu).	 Procedures
En selecteer dan “tot procedure doe”	
Klik op procedure en wijzig de naam naar hPercentage (klik op procedure)	
Omdat we hoogte van het spel niet weten, moeten we Mario en de munt positioneren op het scherm. Dit doen we met een wiskundige formule: (totale hoogte van het spel / 100) x de positie waar mario moet komen te staan. We krijgen dan de volgende formule: (hoogte / 100) x 60	 Wiskunde
Eerst voegen we formule de volgende formule toe: (totale hoogte van het spel / 100)	
Klik nu op	
Verander de waarde 0 naar 100	
Sleep het component de formule in (als laatste parameter)	
Klik op	 Spel



Actie	Hint
Select “Spel . Hoogte”	
En sleep deze in de formule (eerste parameter)	
Klik daarna weer op Wiskunde en kies de volgende som.	
Sleep je gemaakte formule in de som.	
Klik op het blok “Variabelen”	
En selecteer	
Sleep deze in de som (laatste parameter)	
Wanneer je de hele wiskundige formule sleept in de procedure verdwijnt het kruisje voor “krijg h”.	
Kopieer nu hPercentage (rechter muisklik en kies voor Dupliceer)	
hernoem deze (dubbelklik op hPercentage2). en noem de procedure wPercentage	



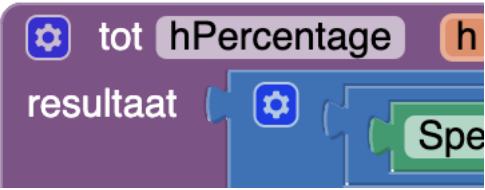
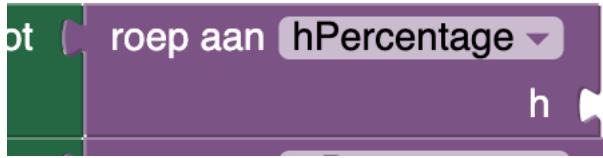
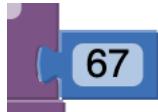
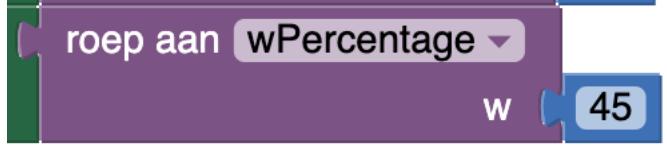
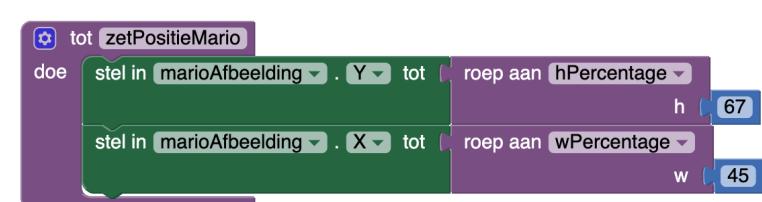
Actie	Hint
Klik op hoogte, een dropdown verschijnt, klik dan op Breedte.	

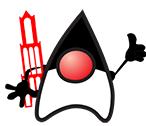
6.2 Nu gaan we de positie van Mario bepalen

Nu we de formules gemaakt hebben, moeten we deze nu alleen nog maar even aan te roepen, zodat Mario goed gepositioneerd wordt.

Actie	Hint
Verander naam naar zetPositieMario	
Verander naam naar	

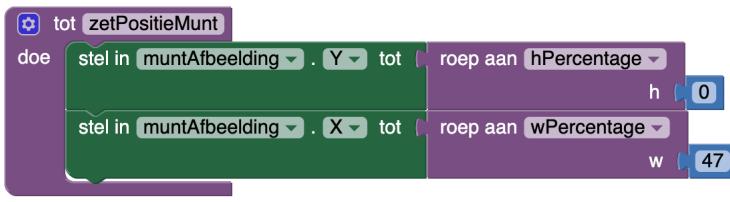
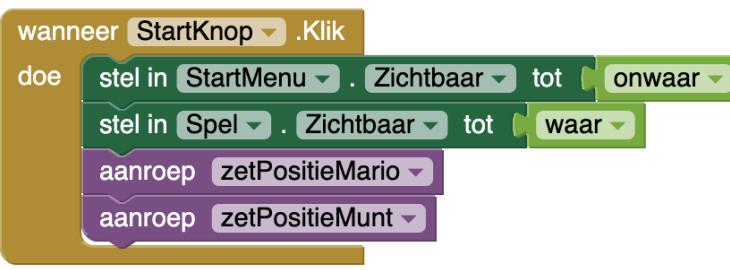


Actie	Hint
Klik linksboven op het blauwe logo,	
Er verschijnt nu een H in de procedure hPercentage	
Klik nu op	
En vul het getal 63 in	
En sleep deze achter "roep aan hPercentage"	
Doe hetzelfde voor de wPercentage, alleen maak er dan 45 van	
Het totaal ziet er dan zo uit	
Kies hierna in het menu Procedures, voor de aanroep van zetPositieMario. Zet deze dan ook weer in de "wanneer StartKnop .Klik". Het geheel ziet er dan als volgt uit.	



6.3 Nu gaan we de positie van de munt bepalen

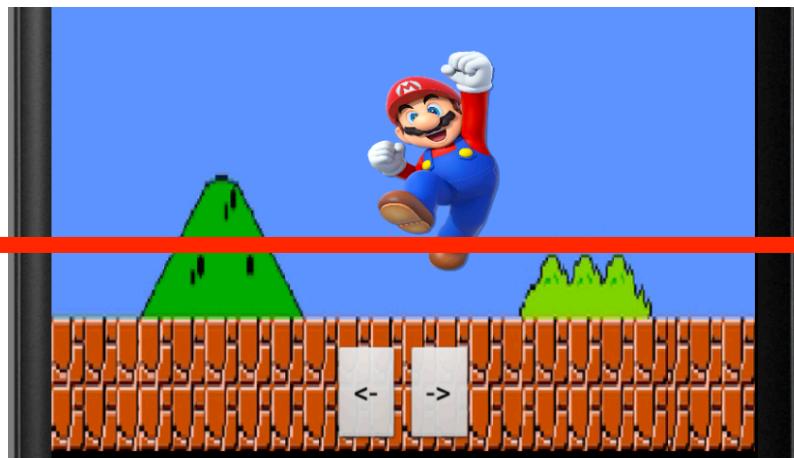
Hierna gaan we de formules ook aanroepen voor de munt.

Actie	Hint
Herhaal hetzelfde acties als voorgaand, gebruik voor de naam "zetPositieMunt" en voor de hoogte 0, en voor de breedte 47, zie rechts.	
Kies hierna Procedures en kies "aanroep zetPositieMunt". Roep daarna de procedure aan en ziet deze in de StartKnop .Klik.	
Controleer of je de munt en Mario op de juiste plek ziet staan (munt boven, Mario beneden).	



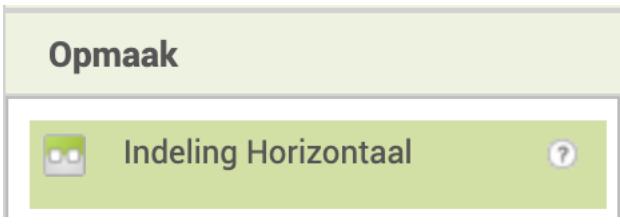
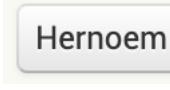
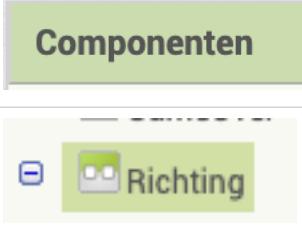
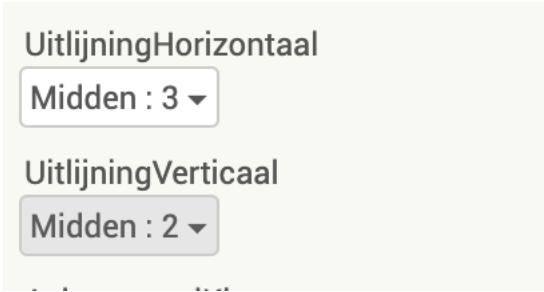
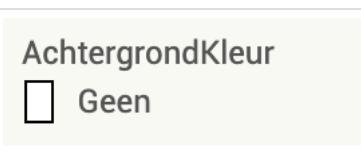
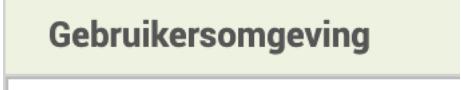
Opdracht 7

Navigatie toevoegen

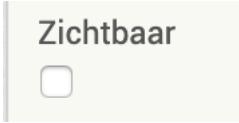


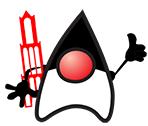
Om Mario te laten bewegen om de munten te vangen hebben we twee knoppen nodig om naar links of naar rechts te gaan. Hierna moet Mario naar links of rechts bewegen.



Actie	Voorbeeld
Ga naar Ontwerpen en klik op “Indeling Horizontaal” en sleep het naar je app (onderaan)	
Klik op “Hernoem” en wijzig de naam naar Richting	
In het menu	
Wijzig de naam naar “Richting”	
Klik op UitlijningHorizontaal en kies voor midden, doe hetzelfde voor UitlijningVerticaal	
Pas hierna de hoogte aan tot 50 pixels. De breedte moet naar Vul bovenliggende....	
Verander de achtergrondkleur naar “Geen”	
Klik op	
Klik op Afbeelding en sleep deze weer naar links hts je spel in.	

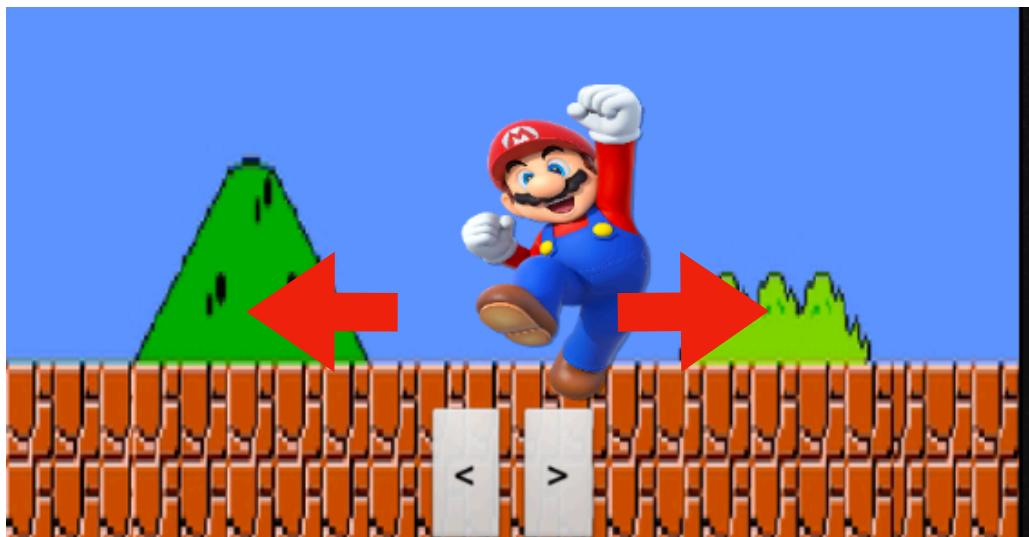


Actie	Voorbeeld
Verander de naam naar	
Verander de tekst in	
Voeg nu ook een button in voor rechts en noem het	
Tekst wordt dan	
Maak het element "Richting" en "Spel" onzichtbaar	
Klik op "Blokken" en klik op de StartKnop	
Stel nu het "Richting" in als waar	
Voeg deze toe aan	
Het blok ziet er als volgt dan zo uit	



Opdracht 8

Navigatie gebruiken



Voordat we de navigatie kunnen gebruiken moeten we eerst aangeven wat er gedaan moet worden als we op de knoppen drukken.



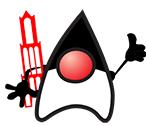
8.1 Bij een klik op de linksknop

We moeten nu een Timer (oftewel een klok) gaan maken (met de naam richtingsKlok), die afgaat als er op de links knop wordt geklikt. We maken ook een variabele “marioRichting”, hier komt de tekst “links” te staan (wanneer je dus ook op links klikt).

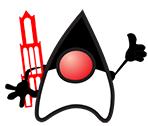
Actie	Hint
Ga naar Ontwerpen en klik op Sensoren en klik op Klok, sleep deze naar rechts.	<p>Sensoren</p> <ul style="list-style-type: none"> VersnellingsSensor BarcodeScanner Klok
Hernoem naar “richtingsKlok”	<p>richtingsKlok</p>
Zorg dat de timer niet steeds af gaat, zorg dat er geen vinkjes staan. Zorg dat de TimerInterval op 10 staat.	<p>richtingsKlok</p> <p>TimerGaatSteedsAf</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p>TimerGeactiveerd</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p>TimerInterval</p> <p>10</p>
Ga naar Blokken en klik links in het menu op “Variabelen”	<p>Variabelen</p>



Actie	Hint
Sleep variabele rechts het scherm in	Initializeer globaal naam tot
Verander de naam naar “marioRichting” (door dubbel te klikken op “marioRichting”)	Initializeer globaal marioRichting tot
Ga vervolgens naar “Tekst” en kies “...”	
En sleep deze achter de variabele “marioRichting”	Initializeer globaal marioRichting tot [“ ”]
Klik links in het menu op “Variabelen”	
En sleep “zet ... tot” rechts het scherm in	zet tot
Kies “global marioRichting”	zet [global marioRichting tot]
Maak vervolgens weer een tekst aan	
Verander de waarde naar “links”	“ links ”
Sleep deze achter de “zet global Mariorichting tot”	zet [global marioRichting tot [“ links ”]]



Actie	Hint
Klik nu op de linksKnop en sleep volgende procedure het scherm in	wanneer linksKnop .VingerOpScherm doe stel in stel in
Sleep de "zet global Mariorichting tot" dan in de procedure	wanneer linksKnop .VingerOpScherm doe zet global marioRichting tot "links"
Klik nu op richtingsslok	richtingsKlok
En geef aan dat de clock geactiveerd moet worden	stel in richtingsKlok . TimerGeactiveerd tot
Klik op Logica en sleep de "waar" naar rechts	Logica waar
Het component in	stel in richtingsKlok . TimerGeactiveerd tot waar
Sleep dit component dan in de linksKnop	wanneer linksKnop .VingerOpScherm doe zet global marioRichting tot "links" stel in richtingsKlok . TimerGeactiveerd tot waar



8.2 Bij een klik op de rechtsknop

Bij een klik op de rechtsknop moeten we variabele “marioRichting” veranderen naar rechts. En activeren we de klok weer.

Actie	Hint
Doe hetzelfde voor de rechtsKnop	
Echter het verschil is dat de variabele “rechts” genoemd moet worden. Het geheel ziet er dan als volgt uit	

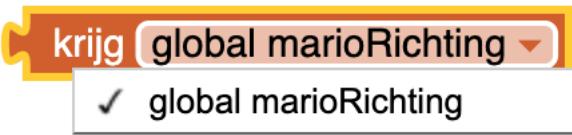
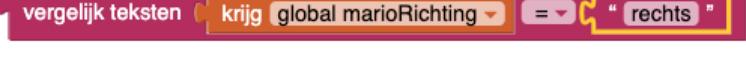
8.3 Aangeven WAT er gedaan moet worden

Nu moet we nog aangeven WAT er gedaan moet worden, als de tekst “links” of “rechts” is. In dit geval moeten we Mario laten bewegen.

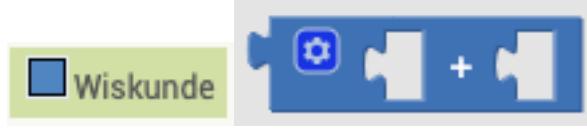
8.3.1 Mario naar rechts laten bewegen

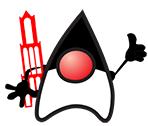
Actie	Hint
Maak een procedure aan en noem deze beweegMario.	
Ga naar controle en maak een controle aan (wat als dit gebeurt, dan doe dit)	



Actie	Hint
Sleep deze de procedure in	
Klik op Tekst	
We gaan nu aangeven dat we de teksten willen vergelijken. Als we bijvoorbeeld op rechts klikken, dan moet Mario naar rechts gaan.	
Klik op Variabelen	
Sleep "krijg ..." naar rechts en selecteer onze aangemaakte variabele	
Verander het symbool naar "="	
Maak nu een tekst aan met "rechts"	
Sleep deze achter het "=" teken	



Actie	Hint
Het geheel sleep je weer achter “als”	
Klik nu op marioAfbeelding	
Nu gaan we aangeven dat we Mario naar rechts willen laten bewegen. Sleep “stel in marioAfbeelding.x tot” het scherm in	
Voeg nu een wiskundige formule toe.	
Plak deze achter	
Klik nu weer op marioAfbeelding en kies “marioAfbeelding .X”	
Sleep deze in de wiskundige formule	
Nu gaan we aangeven dat we Mario met 1 willen laten bewegen, voeg deze toe.	
Het geheel wordt dan als volgt	

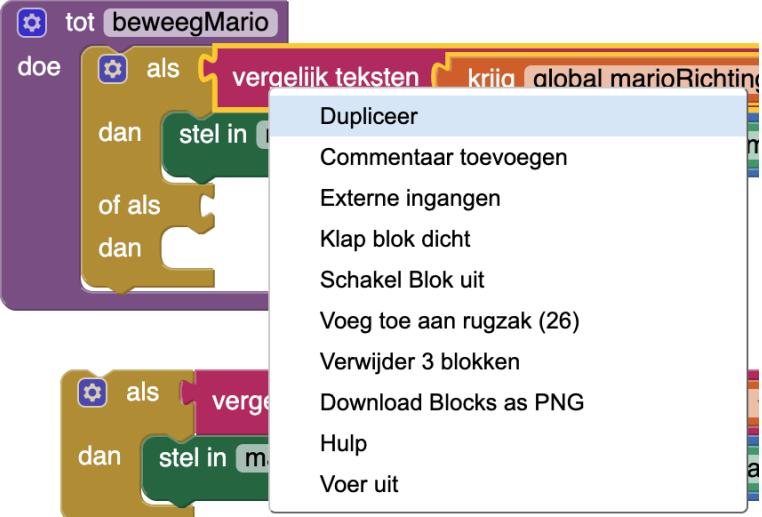
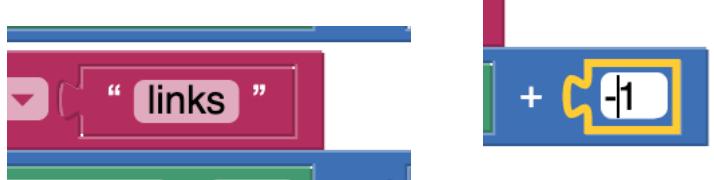


Actie	Hint
Sleep deze dan ook weer in de procedure “beweegMario”	

8.3.2 Mario naar links laten bewegen

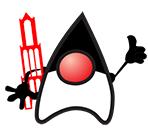
Actie	Hint
<p>Wanneer je op het icoontje klikt voor “als” dan kan je aangeven dat je nog een controle wilt doen. In dit geval willen we ook dat hij kijkt wanneer Mario naar links moet.</p> <p>Sleep “anders als” binnen het component “als”</p>	
Het volgende verschijnt dan	



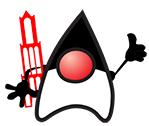
Actie	Hint
Ook om Mario naar links te laten bewegen moeten we wat acties uitvoeren. In dit geval erg simpel, dupliceer de blokken (rechtermuisklik op het component en kies dan "Dupliceer"). Dupliceer eerst "vergelijk teksten" en dan "stel in marioAfbeelding ..."	 <pre> repeat [] if [green flag?] then if [vergelijk teksten v1 "links"] then [stel in marioAfbeelding v2] end </pre>
Verander "rechts" naar "links" en verander "1" naar "-1"	 <pre> repeat [] if [green flag?] then if [vergelijk teksten v1 "links"] then [stel in marioAfbeelding v2] end </pre>

8.4 Aangeven WANNEER er iets gedaan moet worden

Actie	Hint
Nu alleen nog maar aangeven wanneer de acties uitgevoerd moeten worden. Klik op de richtingsslok	
En sleep de .Timer functie naar rechts.	
Klik nu op procedures en kies "aanroep beweeegMario"	

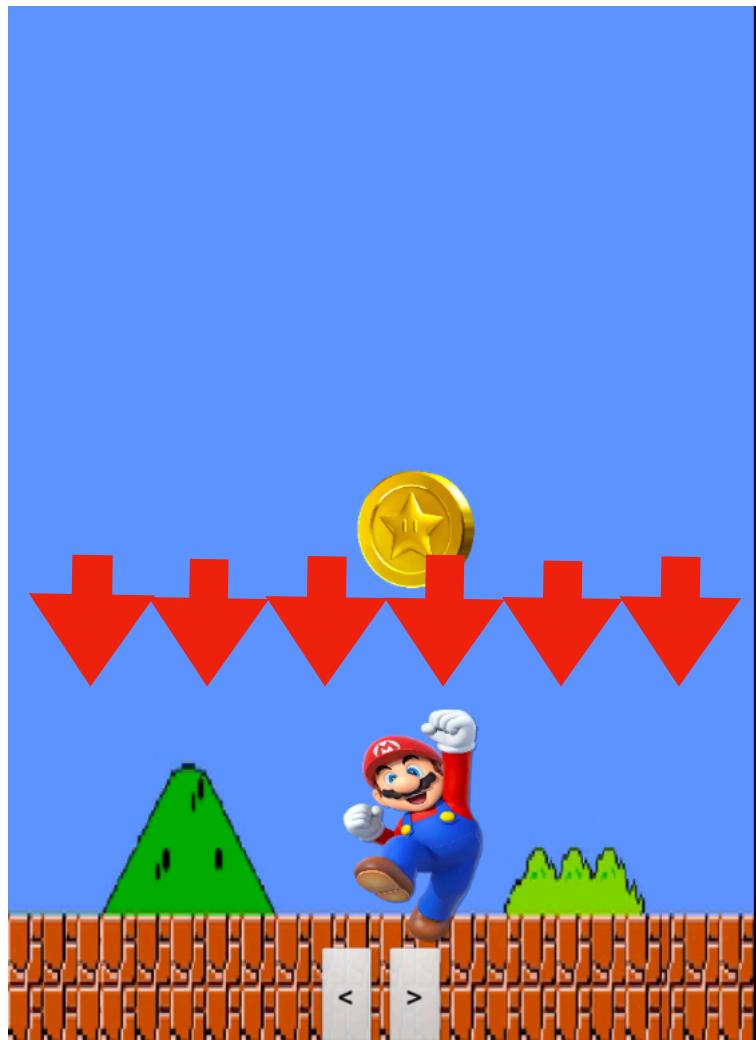


Actie	Hint
<p>Sleep de aanroep in de Timer.</p> <p>Tenslotte controleer of Mario nu naar links en naar rechts kan.</p>	 <pre>wanneer [richtingsKlok v] .Timer do aanroep [beweegMario v]</pre>



Opdracht 9

Bewegen van de munt (naar beneden)

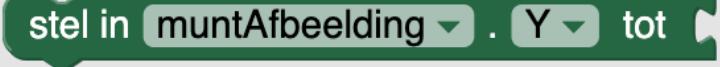


We moeten weer een timer (oftwel een klok) gaan toevoegen die verteld dat er iets gedaan moet worden. In dit geval moeten we de munt naar beneden laten bewegen.



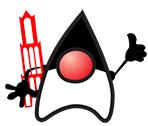
Actie	Hint
Ga naar Ontwerpen en voeg weer een Klok in en noem deze "muntKlok" laat de instellingen verder staan.	<p>Sensoren</p> <ul style="list-style-type: none">  VersnellingsSensor ?  BarcodeScanner ?  Klok ?
Ga naar Blokken en klik op	
Klik op	
Hernoem naar	
Klik weer op muntklok	
Klik op en sleep deze naar rechts	
Klik op	
Verander de naam naar	
Sleep deze naar de muntKlok Timer	



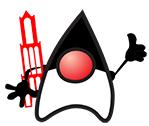
Actie	Hint
Klik op	 Spel  Doek  muntAfbeelding
Scroll naar beneden in het venster dat verschijnt en klik op	
Klik op	 Wiskunde
Klik op	
Sleep deze naar	
Klik op	 muntAfbeelding
Scroll naar beneden in het venster dat verschijnt en klik op	 muntAfbeelding . Y
Definieer een variabele snelheid	 Variabelen
Klik op, en verander de naam naar muntSnelheid	
Klik op	 Wiskunde
Klik op	



Actie	Hint
Sleep deze naar	Initialiseer globaal [muntSnelheid] tot 0
Verander de waarde van de variabele naar 4	Initialiseer globaal [muntSnelheid] tot 4
Klik op	
Sleep deze naar	
Uitendelijk zie je dit	
Klik op component achter "krijg" (dit noemen we een dropdown), klik daarna op "global muntSnelheid"	
Klik op muntKlok	
Klik op:	stel in [muntKlok.TimmerGeactiveerd] tot 1
Sleep deze in	wanneer [Screen1].Initialiseer doe [stel in [muntKlok.TimmerGeactiveerd] tot 1]
Klik nu op Logica	



Actie	Hint
Sleep onwaar naar	
Doe hetzelfde en sleep het volgende blok in "Wanneer StartKnop .Klik"	<pre>wanneer [StartKnop .Klik] doe [stel in [StartMenu . Zichtbaar] tot [onwaar]] stel in [Spel . Zichtbaar] tot [waar] stel in [Richting . Zichtbaar] tot [waar] aanroep [zetPositieMunt] aanroep [zetPositieMario]</pre>



Opdracht 10

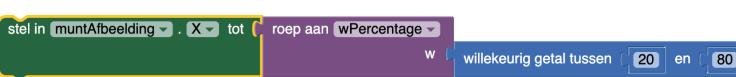
MUNT OPPIKKEN



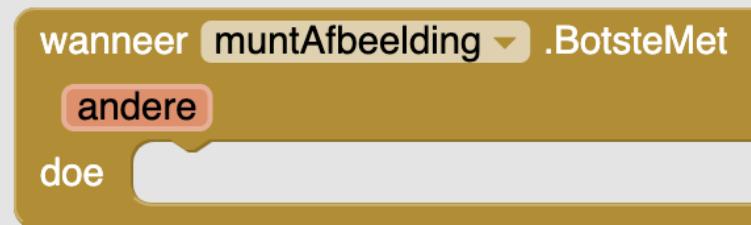
Als Mario de munt heeft opgepikt, moet er een nieuw muntje naar beneden vallen.



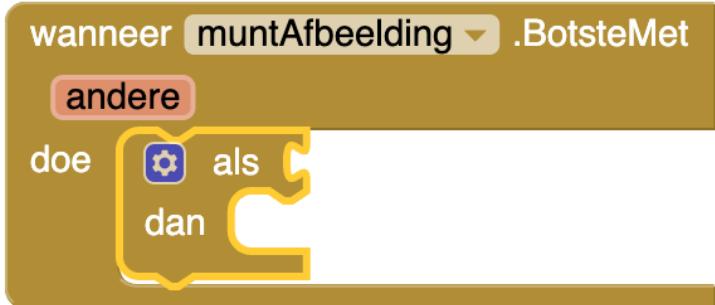
10.1 De procedure om de munt weer boven te laten beginnen

Actie	Voorbeeld
Creëer een procedure en hernoem deze naar “resetMunt”. Sleep deze naar rechts.	
Klik nu op de muntAfbeelding en sleep “stel in muntAfbeelding .Y tot” de procedure in.	
Klik nu op Wiskunde, en kies “0” en sleep deze achter het ontbrekende puzzelstukje.	
Klik nu op de muntAfbeelding en kies “stel in muntAfbeelding X tot”, klik daarna op Procedures en kies “roep aan wPercentage”, kies nu “Wiskunde” en sleep “willekeurig getal tussen ... en ...”. Vul hier 20 en 80 in.	
Het geheel ziet er dan als volgt uit	

10.2 Wanneer de munt Mario raakt, roep de procedure aan

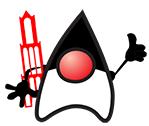
Actie	Voorbeeld
Klik nu op muntAfbeelding en sleep .BotsteMet nu naar rechts.	



Actie	Voorbeeld
Klik nu op Controle, en sleep de check "als dan" in .BotsteMet	
Het geheel lijkt dan op	
Klik nu op Logica en sleep "... =" naar rechts het "als" gedeelte in, het geheel lijkt dan op	
	
Klik nu op "Variabelen" en sleep deze voor het = teken. Het geheel lijkt dan op.	
Kies nu marioAfbeelding, en klik daarna nogmaals op marioAfbeelding (zoals hiernaast) en sleep deze achter het = teken.	



Actie	Voorbeeld
Het geheel lijkt nu op	<pre>wanneer [muntAfbeelding ▾].BotsteMet [andere] doe [als] kijk [andere ▾] = [marioAfbeelding ▾] dan</pre>
Kies nu procedures en een sleep "aanroep resetMunt" achter dan controle.	<pre>aanroep [resetMunt]</pre>
Het laatste blok lijkt dan op. Het is tijd om nu te controleren of de munt weer vanaf boven begint als deze Mario raakt.	<pre>wanneer [muntAfbeelding ▾].BotsteMet [andere] doe [als] kijk [andere ▾] = [marioAfbeelding ▾] dan aanroep [resetMunt]</pre>



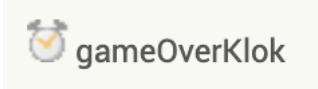
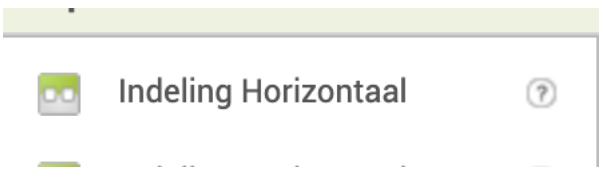
Opdracht 11

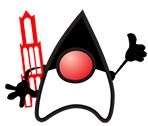
Game Over scherm tonen



Nadat je 3x de munt hebt gemist moet er een game over scherm getoond worden.



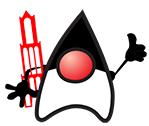
Actie	Voorbeeld
Kies Ontwerper en maak een clock aan (Sensoren / Klok) en hernoem deze naar gameOverKlok	
Voeg vervolgens ook een nieuw scherm toe, en noem deze GameOver	
Voeg de afbeelding met gameOver toe en verander de hoogte en breedte naar "Vul bovenliggende..."	
Ga naar Blokken en maak een variabele aan en noem deze gameOver, de waarde moet 0 zijn. Als deze variabele 3 is moeten we overigens iets gaan doen.	
Voeg nu een procedure toe en noem deze gameOver, activeer nu de gameOverKlok. Het geheel ziet er als volgt uit.	
Klik nu op de muntAfbeelding en selecteer de "wanneer muntAfbeelding .RandBereikt rand".	



Actie	Voorbeeld
Kies dan een controle, en voeg de “als .. dan” toe en sleep deze de .RandBereikt in.	<pre>wanneer muntAfbeelding .RandBereikt rand doe [als dan]</pre>
Voeg vervolgens de logica “.. = ...” toe en sleep deze de “als” in. Voeg vervolgens de “krijg rand” (in menu variabelen) toe. De andere variabele -1 (te vinden in Wiskunde) voegen we links toe	<pre>wanneer muntAfbeelding .RandBereikt rand doe [als [krijg rand] = -1 dan]</pre>
Nu moeten we er 1 toevoegen aan de variabele gameOver.	<pre>[als [krijg rand] = -1 dan zet global gameOver tot [krijg global gameOver] + 1]</pre>
Roep hierna de resetMunt weer aan.	<pre>aanroep resetMunt</pre>
Als je de munt 3x hebt gemist, moet er een game over scherm getoond worden. Bouw volgende blok na en voeg deze toe onder de aanroep resetMunt.	<pre>aanroep resetMunt als [krijg global gameOver] = 3 dan aanroep gameOver</pre>
Het totaal lijkt nu op	<pre>wanneer muntAfbeelding .RandBereikt rand doe [als [krijg rand] = -1 dan zet global gameOver tot [krijg global gameOver] + 1 aanroep resetMunt als [krijg global gameOver] = 3 dan aanroep gameOver]</pre>



Actie	Voorbeeld
Geef vervolgens aan dat alleen het GameOver scherm zichtbaar moet zijn wanneer de gameOverKlok wordt aangeroepen. Het startMenu / Spel en de richting moeten niet zichtbaar zijn.	<pre>wanneer [gameOverKlok ▾].Timer doe stel in [GameOver ▾].Zichtbaar ▾ tot [waar ▾] stel in [StartMenu ▾].Zichtbaar ▾ tot [onwaar ▾] stel in [Spel ▾].Zichtbaar ▾ tot [onwaar ▾] stel in [Richting ▾].Zichtbaar ▾ tot [onwaar ▾]</pre>



Opdracht 12

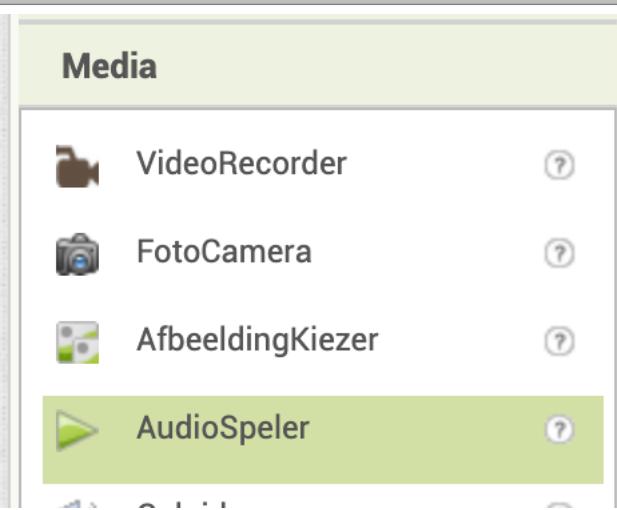
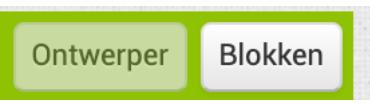
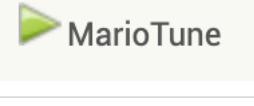
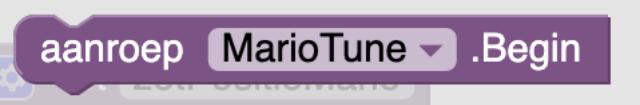
Muziek en geluid toevoegen



We voegen nu een muziekje toe als het spel start bij een klik op de startknop. Als de munt wordt opgepikt horen we ook een geluidje.



12.1 Toevoegen van begin muziek

Actie	Voorbeeld
Onder Media bevindt zich de AudioSpeler, sleep deze naar rechts	
Hernoem deze naar "MarioTune"	
Geef nu aan dat je de volgende muziek wilt horen	Bron BeginTune.mp3...
	
Kies binnen de Blokken ook weer voor MarioTune	
En sleep de aanroep naar rechts het block van de StartKnop in	
Het ziet er als volgt uit	



12.2 Toevoegen van munt geluid

Actie	Voorbeeld
Kies nu weer voor Ontwerpen	
En kies dit keer voor Geluid onder Media	
Hernoem deze naar MuntGeluid	
En kies het volgende geluid "MuntGeluid.mp3"	
Kies Blokken	
Selecteer MuntGeluid	
En sleep de aanroep naar rechts	
Deze aanroep moet onder de aanroep komen van resetMunt.	

