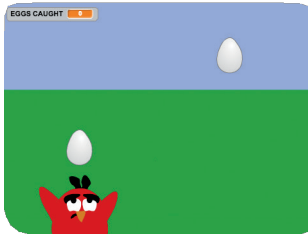
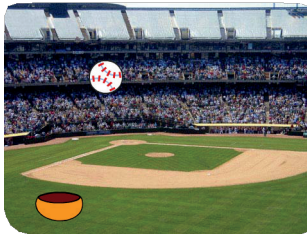
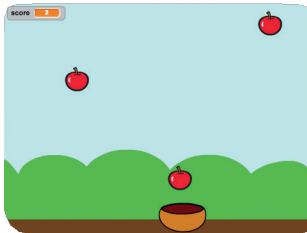


Vang Spel Bouwkaart



Maak een spel waarin je dingen
vanuit de lucht moet vangen.

Vang spel bouwkaart

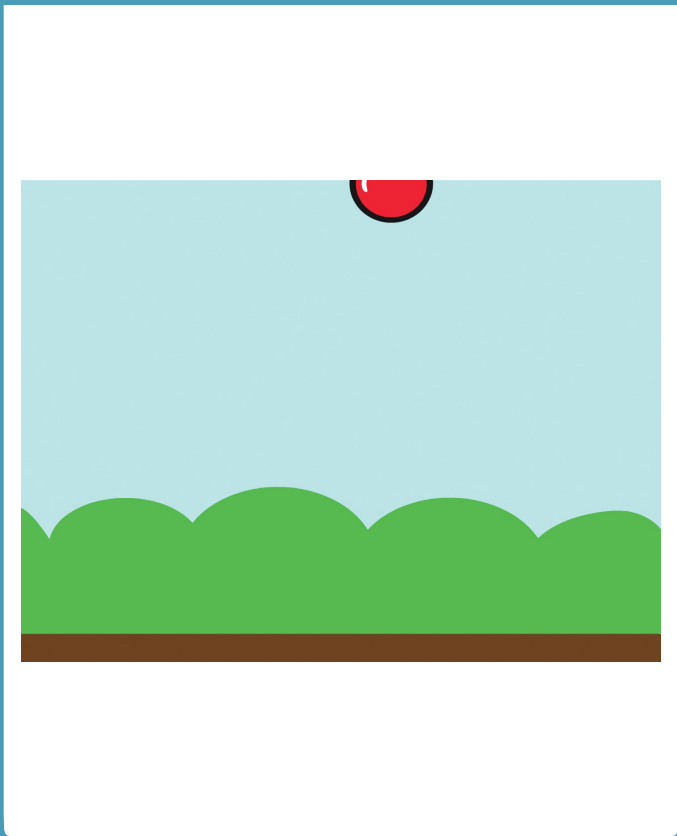
Bouw het spel met de
kaarten in deze volgorde

- 1 Start vanaf boven
- 2 Val naar beneden
- 3 Beweeg de vanger
- 4 Vang!
- 5 Score bijhouden
- 6 Bonus punten
- 7 Jij wint!

Ga naar de bovenkant



Start vanaf een willekeurige positie aan de bovenkant van het veld

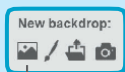


Ga naar de bovenkant

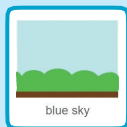
scratch.mit.edu/catch



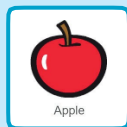
Vorbereiden



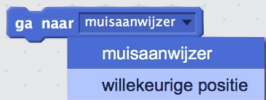
Kies een achtergrond



Kies een sprite, bijvoorbeeld een appel.



Schrijf deze code



Kies willekeurige positie uit het menu.



Vul 180 in om naar de bovenkant van het veld te gaan.

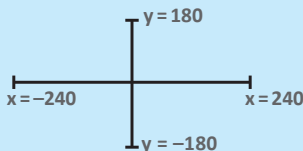
Probeer het

Klik op de groene vlag



TIP

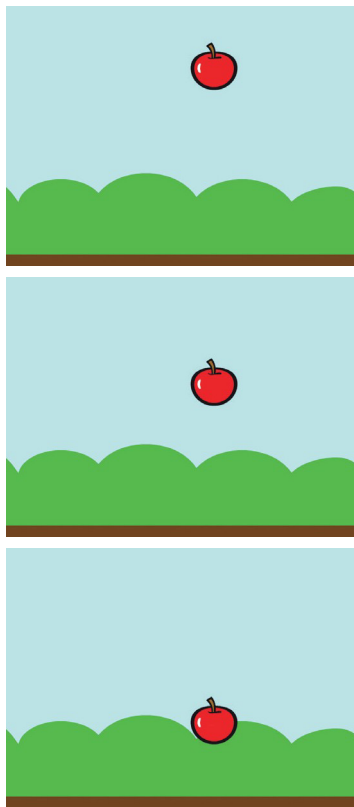
y is de positie in het veld van boven naar beneden.



Val naar beneden



Zorg dat je sprite valt

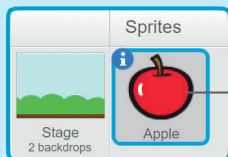


Val naar beneden

scratch.mit.edu/catch



VOORBEREIDEN



Klik op de appel om hem te selecteren

SCHRIJF DEZE CODE



Vul een negatief getal in zodat de appel naar beneden valt.

Kijk of de appel beneden is.

Ga weer naar de bovenkant van het veld.

PROBEER HET

Klik op de groen vlag om te starten



Klik op het rode stop teken om te stoppen.

TIP

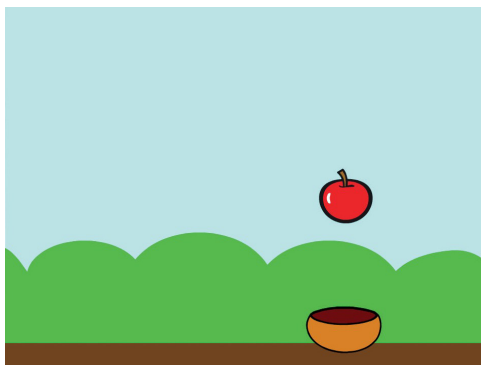
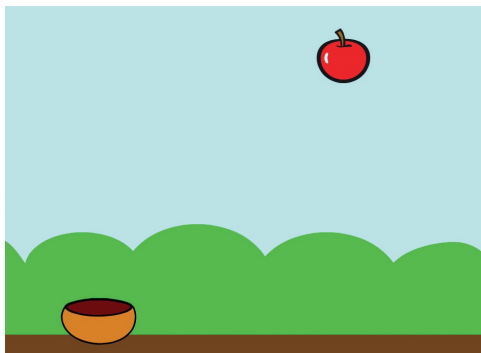
Gebruik **verander y met** om naar beneden te verschuiven

Gebruik **maak y** om de verticale positie van de sprite te zetten

Beweeg de Vanger



Druk op de pijltje om de mand naar links en rechts te bewegen



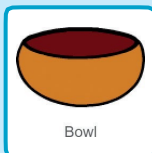
Beweeg de Vanger

scratch.mit.edu/catch



VOORBEREIDEN

Kies een vanger,
bijvoorbeeld de mand



Sleep de vanger naar de onderkant van
het veld.

SCHRIJF DEZE CODE



PROBEER HET

Klik op de
groen vlag om
te starten

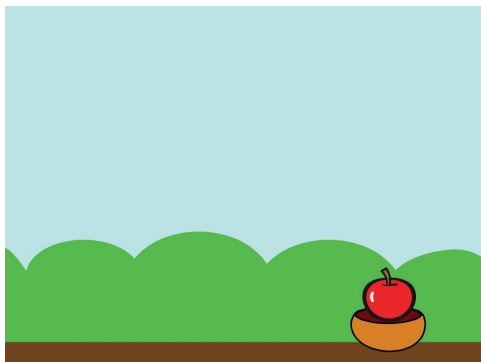
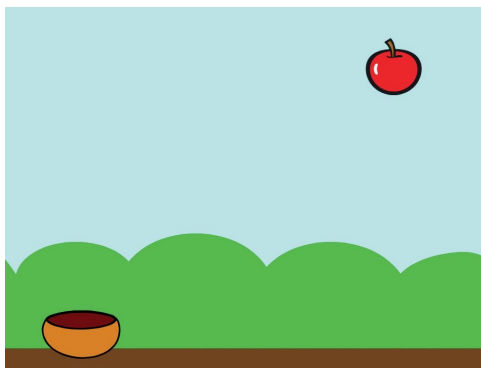


Druk op de pijltjes
toetsen om de mand
te bewegen

Vangen!



Vang de sprite



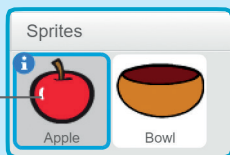
Vangen!

scratch.mit.edu/catch



VOORBEREIDEN

Klik op de appel om hem te selecteren



SCHRIJF DEZE CODE



Kies mand "Bowl" uit het menu

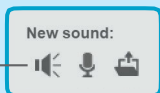
Kies een geluid

TIP

Als je een ander geluid wilt, klik op de

Geluiden tab.

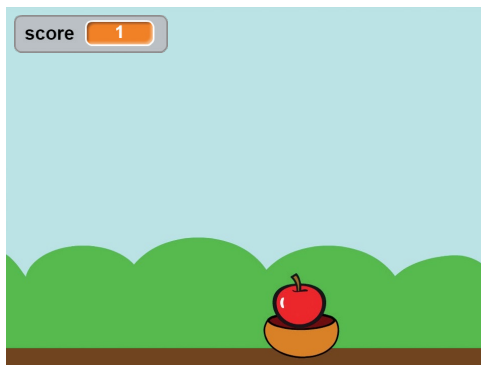
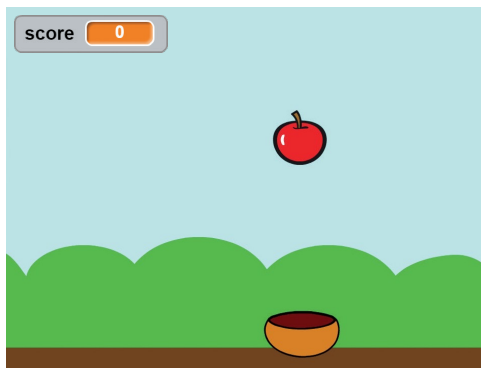
Selecteer dan een geluid uit de bibliotheek



Punten Bijhouden



Hou punten bij voor elke
gevangen sprite



Punten Bijhouden

scratch.mit.edu/catch

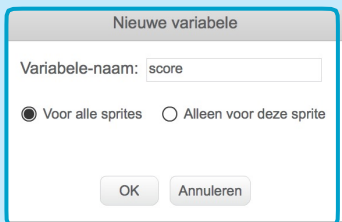


VOORBEREIDEN

Selecteer data.



Klik op "Maak een variabele".



Geef de variabele de naam "score" en klik op OK.

SCHRIJF DEZE CODE

Voeg twee blokjes toe aan je code:



Voeg dit blokje toe om de score op nul te zetten aan het begin van het spel.

Voeg dit blokje toe om de score met 1 punt op te hogen.

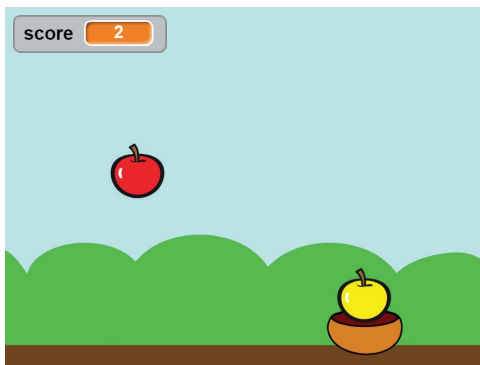
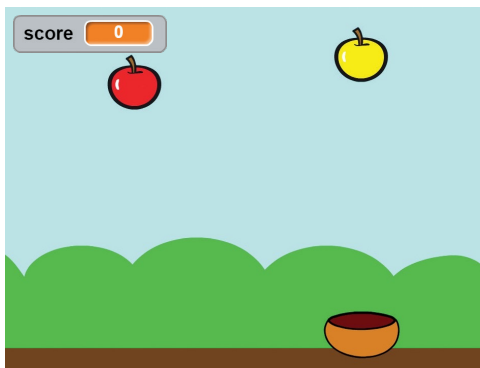
PROBEER HET

Vang appels om punten te scoren!

Bonus Punten



Ontvang extra punten als je
een gouden sprite vangt



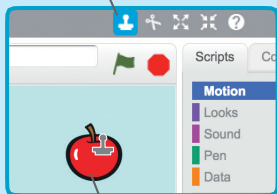
Bonus Punten

scratch.mit.edu/catch



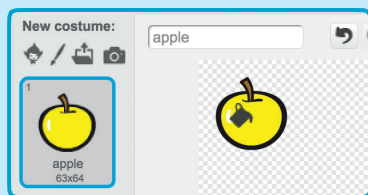
VOORBEREIDEN

Klik op het duplicaat icoon



Klik op je sprite om hem te dupliceren

Klik op **Uiterlijken** tab.



Je kunt het emmertje gebruiken om je sprite een andere kleur te geven.

SCHRIJF DEZE CODE

Klik op **Scripts** tab.



Geef het aantal punten voor de bonus sprite.

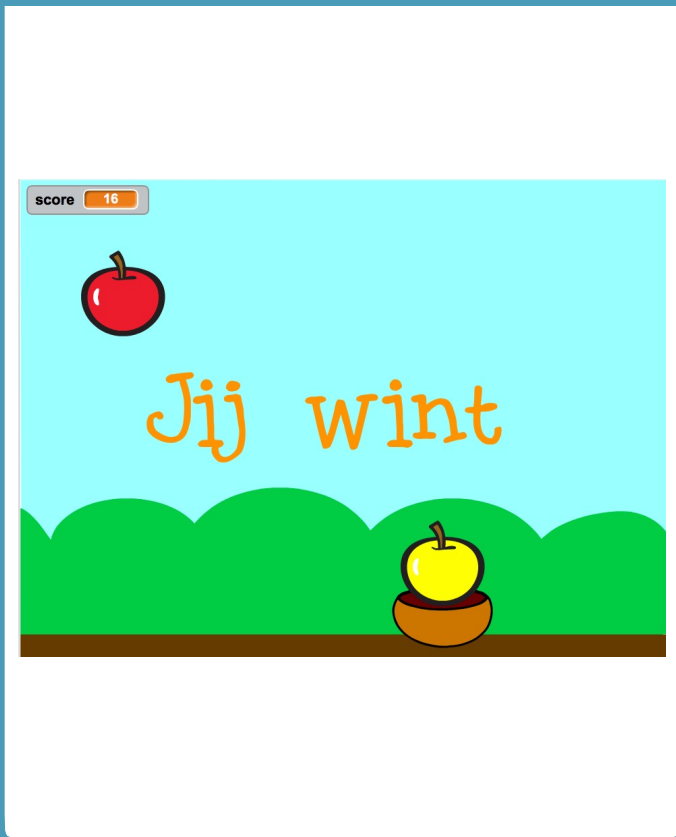
PROBEER HET

Vang de bonus sprits om extra punten te scoren!

Jij Wint!



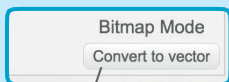
Toon een boodschap als je genoeg
punten hebt gescoord!





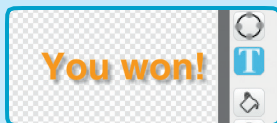
VOORBEREIDEN

Klik het penseel om een nieuwe sprite te tekenen



Klik de converteer naar vector mode

Gebruik de tekst tool om een tekst te schrijven



Je kunt het font, formaat en style aanpassen

SCHRIJF DEZE CODE

Klik de **Scripts** tab.



Voeg je score blok hier toe

PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten



Speel tot je genoeg punten hebt om te winnen