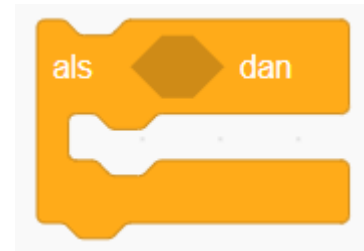


EEN SPRITE OF KLEUR RAKEN

Als je wilt dat er iets gebeurt als je een kleur of sprite raakt gebruik je het blokjes <Als....dan>.

Denk bijvoorbeeld aan een doolhof

- Je wilt niet dat de prins door de muur kan
- Als je geraakt wordt door de vijand ben je af
- Als je de prinses hebt gehaald heb je gewonnen



Als je een doolhof wilt maken, kun je ook een leeg spel remixen:
<https://scratch.mit.edu/projects/1237245323/>

Voor je zo'n spel maakt zorg je eerst dat de prins kan bewegen (KAART BEWEGEN)

Voor het raken heb je 3x een <alsdan> nodig.

Het spel moet steeds (herhaal) kijken of de prins

1. De muur raakt
2. De vijand (vleermuis) raakt
3. De prinses raakt

De code ziet er dan zo uit als hiernaast:
Voor de goede kleur: kijk volgende pagina



Een kleur of sprite raken

Voor precies de goede kleur selecteer je die van het doolhof:



Nu moet je nog regelen wat er moet gebeuren als de prins

1. De muur raakt → Terug naar start

2. De vijand → Zeg: 'AU'

3. De prinses raakt → Zeg: 'Gewonnen'



Een kleur of sprite raken