

VOETBAL

1. Strafschop



2. Doelpunten



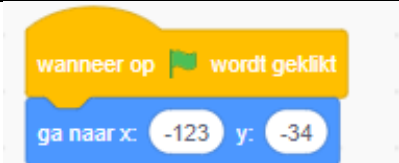
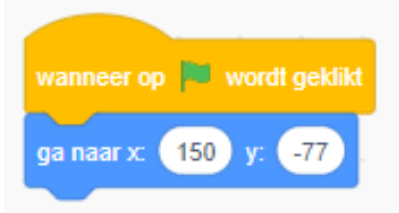
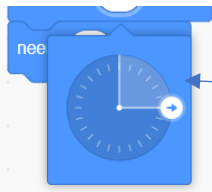
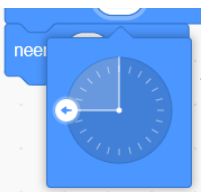
3. Strafschop met keeper

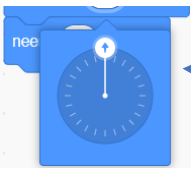
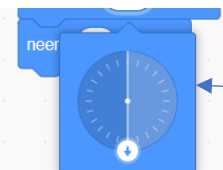
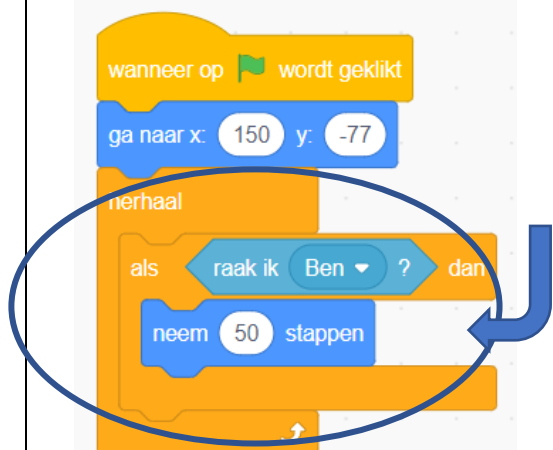
+extra: Ben kan schoppen



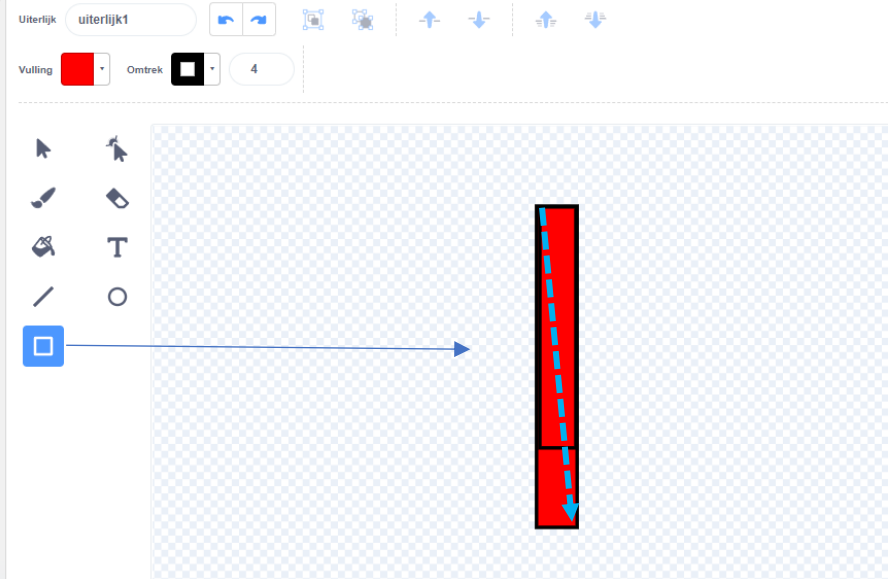
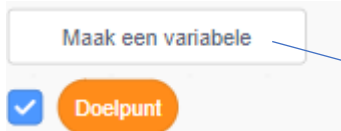
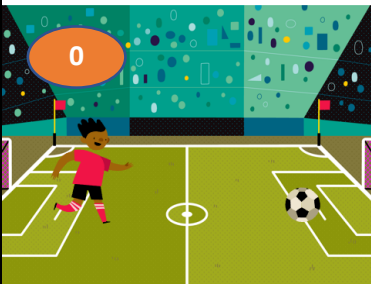
4. Spel met 2 spelers



1. STRAFSCHOP		
Kies 1 achtergrond		
Kies 2 Sprites		
A Naar de startplek		
Ben gaat naar zijn plek		
Bal op stip		
B Ben beweegt		
Naar rechts	 	
Naar links	 	

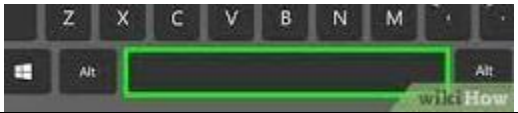
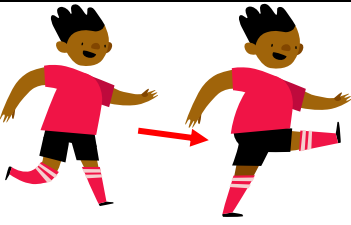
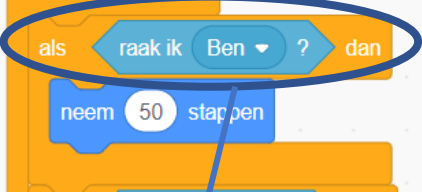
Ben niet op zij kop		
Omhoog 		
Omlaag 		
C Ben schopt bal		
Bal beweegt als Ben bal raakt 		

2. DOELPUNTEN

A	Maken van doelpunt	
Teken een nieuwe Sprite: Doel		
Maak een variabele doelpunt		
Bij start is score 0 		
		

Doelpunt als bal in goal	<pre> wanneer op vlag wordt geklikt maak Doelpunt 0 ga naar x: 150 y: -77 herhaal als raak ik Ben ? dan neem 50 stappen als raak ik Doel ? dan verander Doelpunt met 1 </pre>	
B Na scoren weer terug naar plek		
Bal terug naar stip 	<pre> wanneer op vlag wordt geklikt maak Doelpunt 0 ga naar x: 150 y: -77 herhaal als raak ik Ben ? dan neem 50 stappen als raak ik Doel ? dan verander Doelpunt met 1 zend signaal Doelpunt en wacht wacht 1 sec. ga naar x: 150 y: -77 </pre>	
Ben terug naar startplek 	<pre> wanneer ik signaal Doelpunt ontvang ga naar x: -123 y: -34 </pre>	

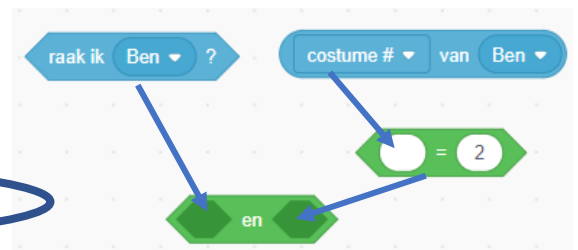
3. STRAFSCHOP MET KEEPER		
A Maak een keeper		
Kies een sprite		
Keeper beweegt op en neer	<pre> wanneer op vlag wordt geklikt ga naar x: 182 y: 24 richt naar 0 graden herhaal neem 5 stappen keer om aan de rand </pre>	
B Stop de bal		
Keeper vangt bal	<pre> wanneer op vlag wordt geklikt ga naar x: 182 y: 24 richt naar 0 graden herhaal neem 5 stappen keer om aan de rand als raak ik bal ? dan zend signaal Gestopt en wacht </pre>	
Bal terug naar stip		

Ben terug naar startplek 		
C Extra	Ben schopt als je op de Spatiebalk drukt 	
Spatiebalk → ben schopt		
De bal gaat alleen als ben schopt 		

```

wanneer op [ ] wordt geklikt
maak Doelpunt 0
ga naar x: 100 y: -77
herhaal
als raak ik Ben ? en uiterlijk # van Ben = 2 dan
neem 50 stappen
als raak ik Doel ? dan
verander Doelpunt met 1
zend signaal Doelpunt en wacht
wacht 1 sec.
ga naar x: 150 y: -77

```



--	--	--