

Puntentelling

Het doel

Je krijgt een punt als je het doel raakt. Dat kan van alles zijn:

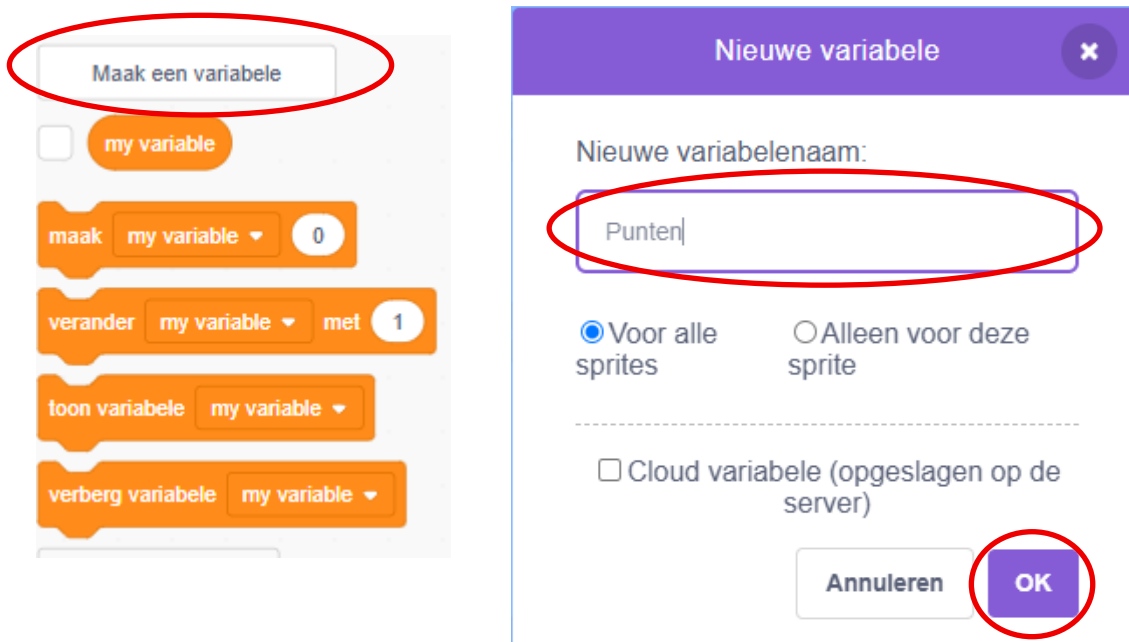
- Een bal die het doel raakt
- Een muis die bij de kaas komt
- Een speler die iets vang

Bij al deze gebeurtenissen gebruik je een <als> en <raak ik>



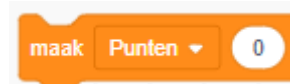
De punten

>> Voor de punten maak je een variabele. En deze geef je een naam.

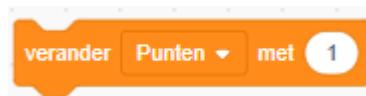


Een variabele is iets dat kan veranderen, zoals de score.

Bij de start is deze 0



Bij raak komt er een punt bij

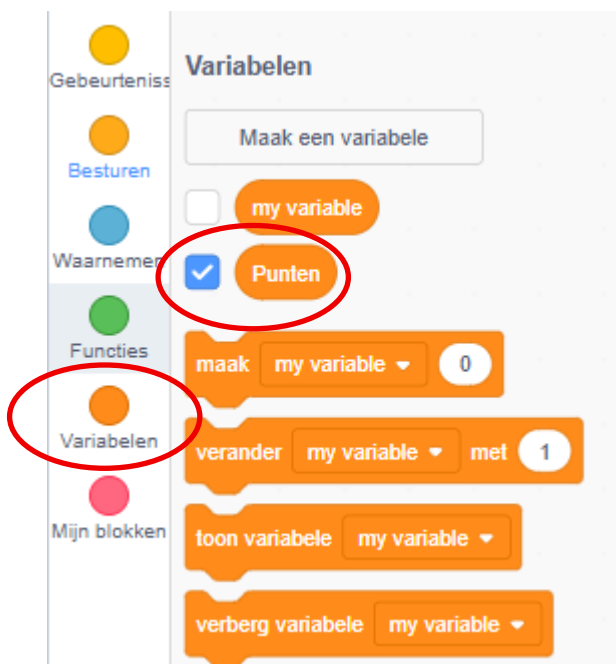


>> Kies 2 sprites. Laat 1 van de 2 bewegen (Kaart bewegen) Maak voor deze sprite de volgende code, en kijk of je punten kunt scoren



Scorebord

Als je de punten in het spel wilt zien moet je de variabele aanvinken



Puntentelling