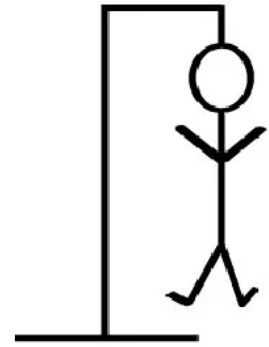


GALGJE

Galgje is een spel waarbij je een woord moet raden. Hier is het de bedoeling dat iemand een woord bedenkt en de rest moet het woord raden.



- Bedenk zelf wat je nodig hebt voor het spel: Je mag kijken in het lege spel dat je kunt remixen
<https://scratch.mit.edu/projects/722806624>
- Denk aan achtergronden, sprites en variabelen
- Bedenk welke stappen er gebeuren bij het spelletje galgje. Kijk ook goed naar de volgorde waarin de dingen gebeuren. En welke regels er gelden in dit spel. Daarvoor kun je kijken naar het spel dat al af is:
<https://scratch.mit.edu/projects/1112288215/>
- Kun je vervolgens bedenken in woorden wat je moet programmeren (code in tekst)

NODIG

Sprites

1. Knop, die aangeeft wat je moet doen (Spelleider)

Geef een nieuw woord

2. Letters, die je kunt kiezen

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

3. Stippen voor het te raden woord

. . E . . E

4. De galg, met meerdere uiterlijken

5. Je hebt ook variabelen nodig, maar dat komt later wel

STAPPEN

1. Een nieuw woord ingeven: het spel **start** met het ingeven van het te raden woord
2. De stippen tonen: Daarna toon je het aantal stippen, dat is gelijk aan het aantal letters van het te raden woord
3. Een letter opgeven. Daarna kies je een letter
4. De letter zit in het te raden woord. De letter wordt groen, en op de plek van het te raden woord wordt de stip de letter
5. De letter zit niet in het woord: de letter wordt rood en de galg gaat naar volgende stap
6. Verloren of gewonnen

CODE IN TEKST

Probeer zelf in woorden op te schrijven wat er steeds gebeurt. Doe dat per stapje. En kijk of je de code voor het spel kunt maken. Ook stapje voor stapje. Op de volgende pagina's vind je de uitgewerkte tekst. Kijk of je op hetzelfde bent uitgekomen. En of je het begrijpt. Lukt het niet vanuit jezelf, dan kun je ook de tekst daar lezen en zo kijken per stap of je de code kunt maken en begrijpen wat er gebeurt. Lukt het niet vraag om hulp of kijk in de handleiding met uitgewerkte code.

STAP1: EEN NIEUW WOORD INGEVEN

- Spelleider: "Geef een nieuw woord"
- Het **te raden woord** = 0 (gebruik een variabele)
- en het **aantal geraden letters** =0 (gebruik een variabele)
- Vraag: welk woord....
- het te raden woord = antwoord
- signaal dat spel verder kan

STAP2: EEN LETTER OPGEVEN

SPELLEIDER:

Regelt dat

- je bij start nog geen letters kunt kiezen (Kiesletter = 0)
- Nadat te raden woord is ingevuld
 - Spelleider: "Kies letter"
 - Je mag een letter gaan kiezen (Kiesletter = 1)

LETTERS

Als je op de letter klikt gebeurt er alleen wat

Als....

- het te raden woord bekend is (kiesletter = 1) EN
- De letter is nog niet eerder gekozen (uiterlijk = 1): hij is zwart en nog niet groen of rood

Dan

- Mag je even niet op een een letter klikken (Kiesletter = 0)
- letter =(a,b,cz)
- Checken of letter in teradenwoord zit (**als**)
 - -Zo Ja, dan
 - Letter wordt groen
 - Laat weten dat de letter erin zit
 - Zo Nee, dan
 - Letter wordt rood
 - Laat weten dat de letter er niet in zit
- Je mag weer een letter gaan kiezen (kiesletter = 1)

STAP4: DE LETTER ZIT IN HET TE RADEN WOORD

In dat geval is er een <signaal ja> verstuurd. En deze wordt ontvangen door de stippen

- Check of de letter op de stip moet komen
 - Voor stip 1 is dat: is de eerste letter van het te raden woord (letter 1 van te raden woord) gelijk aan (=) de gekozen letter <letter>
 - Het aantal geraden letters wordt nu 1 met 1 vergroot
 - Het uiterlijk van de stip moet veranderen naar de geraden letter

NB: Dit moet je voor alle stippen doen

STAP5: DE LETTER ZIT NIET IN HET TE RADEN WOORD

In dat geval is er een <signaal nee> verstuurd. En deze wordt ontvangen door de stippen

Er gebeurt niets bij de stippen, maar bij de galg regel je het volgende

- Bij start is de galg uiterlijk 1
- Er komt een streepje bijkomt als de letter er niet in zit (signaal nee)
- Als het uiterlijk verandert is naar laatste uiterlijk (11) dan heb je verloren (signaal)

STAP6: VERLOREN OF GEWONNEN

Als je hebt **VERLOREN** dan is uiterlijk verandert naar 11 en ontvangt de spelleider het signaal verloren

- De spelleider zegt: "Jammer. Je hebt het woord niet geraden"
- De knop verandert naar VERLOREN
- Het spel stopt

Als je hebt **GEWONNEN** dan is het aantal geraden letters gelijk aan lengte van het te raden woord

Check dit steeds gedurende het spel. Zodra het woord is geraden

- Zegt de spellerider: "Jippie, je hebt het woord geraden"
- De knop verandert naar GEWONNEN
- Het spel stopt

1. WANNEER OP DE BAL WORDT GEKLIKT

BAL

- **Zend signaal power.** Pijl en pointer ontvangen dit signaal
- Tot loslaten wordt de richting van de bal heeft steeds dezelfde als die van de pointer

>>WANNEER IK SIGNAAL POWER ONTVANG

POINTER

- Gaat steeds naar muisaanwijzer
- Richt steeds naar de bal (daarmee wordt ook de richting van de pijl en de bal gemaakt)
- Maak de power zo groot als de afstand tot de bal

PIJL

- Bij het begin gaat de pijl naar de bal (de staart van de pijl staat in het midden)
- Daarna wordt de richting steeds
 - dezelfde als de richting van de pointer
 - En de grootte zo groot als de power

READY TO HIT

- Verdwijnt

2. BIJ LOSLATEN

BAL

- Nadat de muis niet meer is ingedrukt **zend signaal ga**

>> WANNEER IK SIGNAAL GA ONTVANG

PIJL EN POINTER

- Verdwijnen
- De andere script in de sprite stoppen

BAL

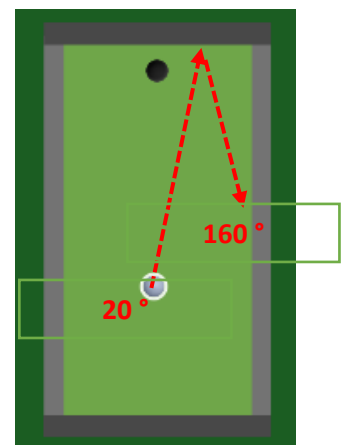
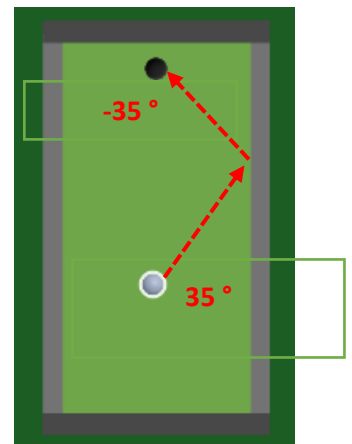
Het volgende gebeurt een power aantal keer:

hoe groter de power, hoe verder de bal komt

- Bal neemt beweegt (5 stappen)
- Power neemt met -1 af
- Als raak ik rand van de baan verander de richting.
 - Als raak ik de linker of rechter kant verandert de richting in 0 - richting
 - Als raak ik boven of onderkant verandert de richting in 180 – richting

Dit kun je regelen door de linker en rechter kant een ander kleur te geven dan de boven- en onderkant van de golfbaan. Zie tekening

- Als raak ik hole en de bal is bijna uitgerold (power <5)
 - Ga naar hole
 - start een geluid
 - maak de bal kleiner
 - wacht even
 - **zend signaal raak**
 - De bal stopt met rollen = Stop dit script (wanneer ik signaal ga ontvang)
- Aan het eind als de bal is uitgerold (dus na herhaal aantal x) is de bal weer klaar om geslagen te worden: **zend signaal Ready to Hit**



>> WANNEER IK SIGNAAL RAAK ONTVANG

BAL

- De score wordt 1 hoger
- Het spel gaat naar volgend level (level 1 hoger)
- maak grootte 30%
- De bal gaat naar plek op de baan, passend bij het level (als level =, ga naar)
- De bal is klaar om te worden geslagen: **zend signaal Ready to Hit**

HOLE

- De hole gaat naar plek op de baan, passend bij het level (als level =, ga naar)

LEVEL

- Volgend level = volgend uiterlijk

>> WANNEER IK READY TO HIT ONTVANG

Dit signaal wordt verzonden als de bal uitgerold is, dus aan einde van signaal ga.
En als de hole is geraakt en het volgende level van start gaat

READY TO HIT

- Verchijn
- Ga naar bal