

TIKSPEL MET PUNTENTELLING

Dit is een spel met 3 spelers: kat, muis en geest. Je mag zelf andere kiezen

- De kat beweegt achter de muisaanwijzer (pijl)je) aan.
- De muis: als die door de kat wordt opgegeten heb je een punt
- De geest loopt rond en als hij de kat raakt heb je minpunten
 - Aan het eind kun je nog een EXTRA proberen met GameOver of Gewonnen



De kat

Maak de grootte zo groot als je zelf wilt.

Grootte

50

Three event-driven loops are shown in the Scratch code editor:

- Loop 1:** Triggered by 'wanneer op vlag wordt geklikt' (when green flag clicked), it enters a 'herhaal' (repeat) loop with the action 'richt naar muisaanwijzer' (point towards mouse cursor).
- Loop 2:** Triggered by 'wanneer op vlag wordt geklikt', it enters a 'herhaal' loop with the actions 'richt naar muisaanwijzer' and 'neem 5 stappen' (move 5 steps).
- Loop 3 (highlighted):** Triggered by 'wanneer op vlag wordt geklikt', it sets 'ga naar x: -200 y: 150' (go to x: -200 y: 150) and then enters a 'herhaal' loop with the actions 'verander uiterlijk naar cat 2' (change appearance to cat 2), 'wacht 0.5 sec.' (wait 0.5 seconds), 'verander uiterlijk naar rocket cat 2' (change appearance to rocket cat 2), and 'wacht 0.5 sec.'.

Three yellow text boxes provide instructions:

- Box 1: De kat richt steeds naar de muisaanwijzer. Dat is pijltje op je scherm. Kijk maar wat de kat doet.
- Box 2: Als je er neem 5 stappen onder zet, Zie je dat de kat achter de muisaanwijzer aanloopt.
- Box 3: Bij start gaat de kat naar linksboven: Daarna verandert de kat steeds van uiterlijk met een wacht er tussen. Je kunt kijken wat er gebeurt als je de wachttijd groter of kleiner maakt.



De muis

Maak de muis zo groot als je zelf wilt

↔ x 37 ↑ y 16

Grootte 50 Richting 90

wanneer op wordt geklikt

verdwijn

herhaal

wacht 5 sec.

ga naar willekeurige positie

verschijn

Bij de start verdwijnt de muis

Dan gebeurt er steeds het volgende

- wacht 5 seconden
- ga naar willekeurige plek (is een beweging: blauw)
- verschijn

Voor de wacht 5 seconden kun je ook een willekeurig getal kiezen.

Daarvoor gebruik je groene blokje Die vind je bij Functies

willekeurig getal tussen 1 en 10

wanneer op wordt geklikt

herhaal

als raak ik Cat 2 ? dan

verander punten met 1

verdwijn

PLUSPUNTEN

Er wordt steeds gecheckt of de muis de kat raakt.

als dat gebeurt dan.....

verander je de punten met 1

KIJK BIJ VARIABELEN = ORANJE

Nieuwe variabele

Nieuwe variablenaam:

☒ Voor alle sprites ☐ Alleen voor deze sprite

Beweging

Uiterlijken

Geluid

Gebeurtenissen

Besturen

Waarnemen

Functies

Variabelen

Maak een variabele

☐ mijn variabele

☒ punten

☐ ruben

maak mijn variabele 0

verander mijn variabele met 1

toon variabele mijn variabele

verberg variabele mijn variabele



De Geest

Maak de geest zo groot als je zelf wilt

wanneer op  wordt geklikt

herhaal

volgend uiterlijk

wacht 0.5 sec.

De geest verandert
steeds van uiterlijk

wanneer op  wordt geklikt

ga naar x: 170 y: -130

maak punten ▾ 5

herhaal

neem 5 stappen

keer om aan de rand

als raak ik Cat 2 ▾ ? dan

verander punten ▾ met -1

wacht 1 sec.

Bij start

- gaat de geest helemaal naar rechts onder
- maak je de punten 5

Dan gebeurt er steeds het volgende

- neem 5 stappen
- keer om aan rand

-als de geest de kat raakt dan...

- verander je de score met -1 (min!)
- en wacht 1 sec

door de wacht blijft de geest even staan en kan de kat ontsnappen

MAKKELIJK – MOEILIJK (EXTRA)

Kijk zelf of je het spel gemakkelijker of juist moeilijker kunt maken. Hieronder wat tips

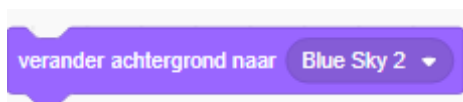
- Verander het aantal stappen van de kat en/of de geest. En kijk wat er gebeurt
- Verander de grootte van de kat en/of de geest en kijk wat er gebeurt.
- En je kunt ook het aantal seconden wachten na raken veranderen

WINNEN EN VERLIEZEN (EXTRA)

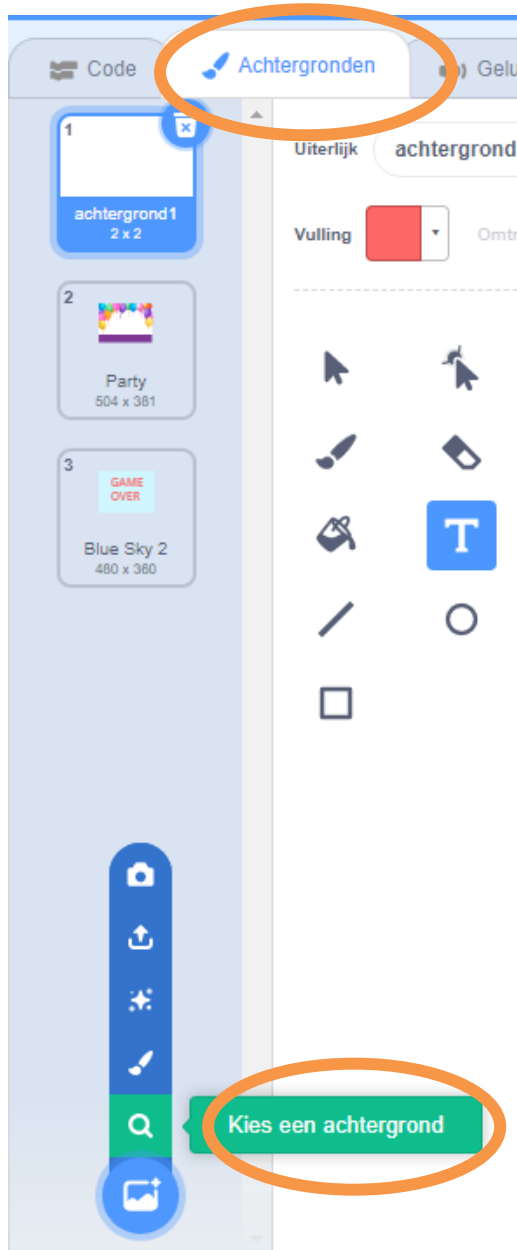
Je kunt nu nog regelen dat er iets gebeurt als je wint of verliest. Daarvoor maak je (spel)regels:

- Het spel begint met 5 punten.
- Als je 0 punten hebt, heb je verloren (Game Over)
- Als je 10 punten hebt, heb je gewonnen

Je kunt dat regelen met verander achtergrond



Achtergronden kiezen



Hiervoor moet je eerst 2 achtergronden erbij kiezen.

Kies een achtergrond die je wilt zien als je hebt verloren

Kies een achtergrond die je wilt zien als je hebt gewonnen

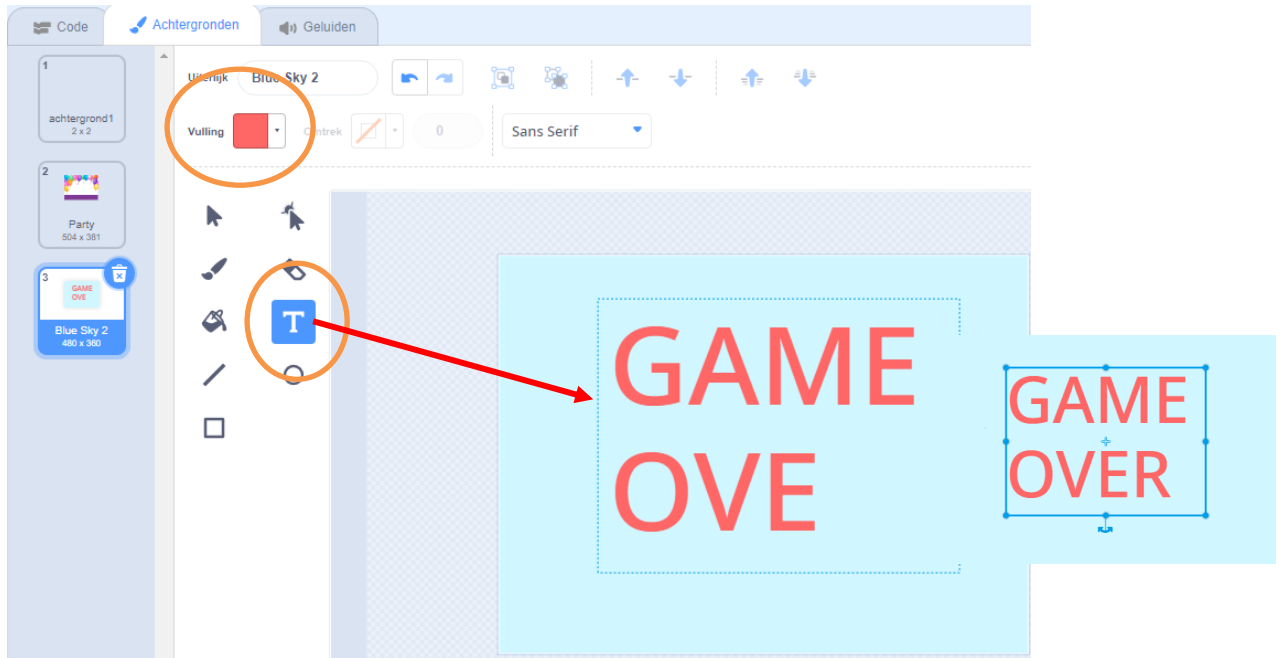
Ga in vak Speelveld staan en je ziet aan de linker kant dat je dan een nieuwe achtergrond kunt kiezen



Achtergronden veranderen

Je kunt nog een tekst toevoegen aan de achtergrond. Zoals GAME OVER

- Tekstkleur kies je bij Vulling
- Tekstblokje kun je na typen nog vergroten, verkleinen en verplaatsen



Gewonnen of verloren

