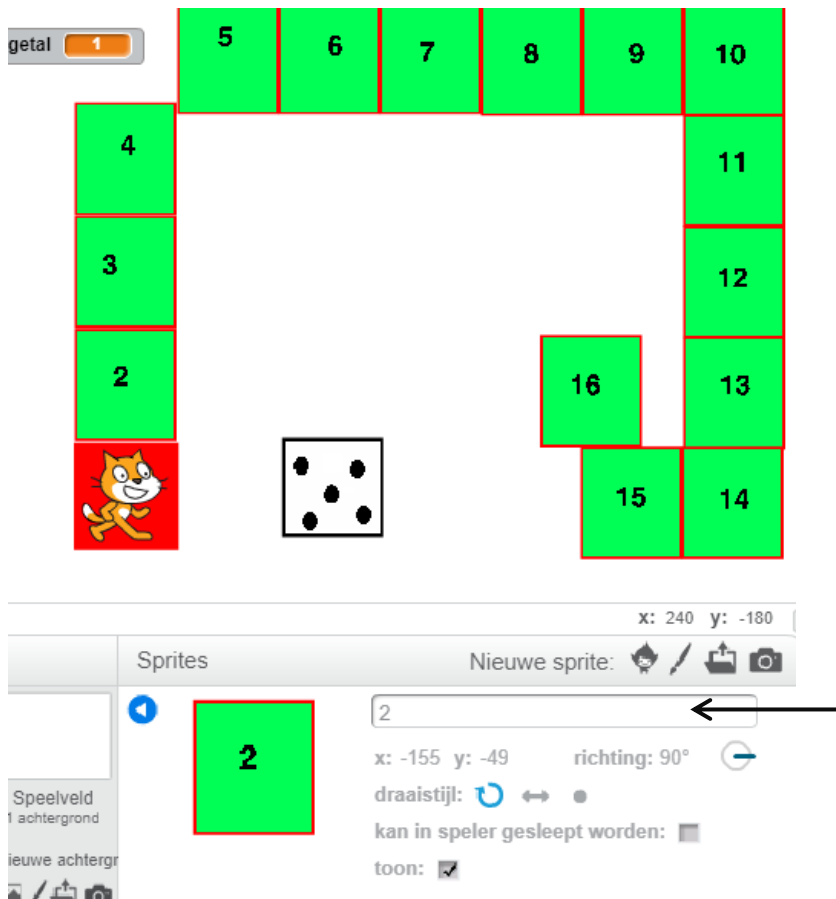




Bordspel met dobbelsteen

Bij een bordspel heb je een bord een pion, gans of..... En een dobbelsteen. Als je de dobbelsteen 'gooit' gaat de pion een aantal vakjes vooruit.

Maak eerst het bord. Elk vakje is een sprite. Elke **sprite geef je de naam van het nummer**. Daarnaast heb je nog de sprite pion en dobbelsteen.



1. De dobbelsteen (gooien)

De dobbelsteen heeft 6 kanten 1 tm 6. In scratch regel je dat met meerdere uiterlijken. Maak die 6 uiterlijken.

Het 'gooien' kun je doen door op de sprite te klikken. Als dat gebeurt verandert het uitelijk naar 1,2, 3 ,4 ,5 of 6

Maak het script hiernaast voor de dobbelsteen
Daarbij is getal een variabele(data)



2. De pion (stappen zetten)

na het gooien van de dobbelsteen gaat de pion (de kat) een aantal vakjes vooruit. Dat aantal is gelijk aan het getal dat gegooid is.

Eerst moet je weten waar de pion staat (plaats). Bij het begin van het spel is dat 0.

Maak het script voor de pion.



3. Een tweede pion

Kopieer de pion en geef deze een andere kleur. Kopieer ook de dobbelsteen.

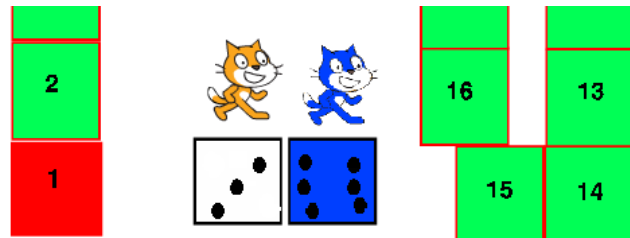
Geef deze een andere kleur.

Geef de sorites nu ook logische namen.

Pion 1, dobbelsteen1, pion2 en dobbelsteen2

Het script voor dobbelsteen 2 moet je nu veranderen.

En ook het script van pion2 verander je



Script voor dobbelsteen2



Script voor pion2



Bordspel met dobbelsteen VERVOLG

4. Wie is er aan de beurt?

Je regelt eerst dat elke speler op zijn beurt mag gooien. Dat doe je met volgende scripts. De speler die als eerste het hoogst aantal ogen gooit mag beginnen. En vervolgens regel je de beurten.

Dobbelsteen 1

Bij start van het spel mag de witte dobbelsteen als eerste gooien.

Zodra deze is gegooid mag de dobbelsteen 2 gegooid worden

Als deze ook heeft gegooid wordt gekeken wie het hoogst aantal ogen heeft gegooid (kijk script van dobbelsten 2). Start wordt daar op 1 gezet en

Als speler 1 het hoogst aantal ogen heeft gegooid, mag deze beginnen. (beurt is 1)

Dobbelsteen 2

Voordat het spel start wordt gekeken wie het hoogst aantal ogen heeft gegooid. Zodra dat bekend is wordt start op 1 gezet.

Als speler 2 het hoogst aantal ogen heeft gegooid, mag deze beginnen. (beurt is 2)

Daarna wisselt de beurt. Als speler 1 klaar is is speler 2 aan de beurt. Dat regel je in het script van de spelers.

Pion 1

```

    wanneer ik signaal neemstap ontvang
    maak plaats plaats + getal
    ga naar plaats
    maak beurt 2
  
```

Pion2

```

    wanneer ik signaal neemstap2 ontvang
    maak plaats2 plaats2 + getal2
    ga naar plaats2
    maak beurt 1
  
```

```

    wanneer vlag wordt aangeklikt
    ga naar x: 18 y: -134
    maak getal 0
    maak start 0
    zeg Degene die het hoogst aantal ogen gooit, mag beinnen 2 sec.
    zeg Gooi dobbelsteen 1 WIT 2 sec.

    wanneer op deze sprite wordt geklikt
    maak getal willekeurig getal tussen 1 en 6
    verander uiterlijk naar getal
    als start = 0 dan
      zend signaal gooiblauw
    als beurt = 1 dan
      zend signaal neemstap
    als beurt = 2 dan
      zeg Je bent niet aan de beurt 2 sec.
  
```

```

    wanneer vlag wordt aangeklikt
    ga naar x: 82 y: -134
    maak getal2 0
    maak beurt 0

    wanneer ik signaal gooiblauw ontvang
    zeg Gooi nu met blauw 2 sec.

    wanneer op deze sprite wordt geklikt
    maak getal2 willekeurig getal tussen 1 en 6
    verander uiterlijk naar getal2
    als beurt = 2 dan
      zend signaal neemstap2
    als beurt = 1 dan
      zeg Je bent niet aan de beurt 2 sec.

    als start = 0 dan
      als getal2 > getal dan
        zeg Pion 2 mag beginnen 2 sec.
        maak beurt 2
      anders
        zeg Pion 1 mag beginnen 2 sec.
        maak beurt 1
    maak start 1
  
```

5. Acties bij elk vakje

Bij elk vakje kan er iets gebeuren.

- Vakje 4: je mag nog een keer gooien.
- Vakje 8: sla een beurt over
- Vakje 12: ga naar 13
- Vakje 16: je mag pas verder als je een 6 hebt gegooid

Vakje 4: extra beurt (Script bij pion 1 en 2)



Vakje 8: sla een beurt over

Scripts bij de pionnen



Vakje 12: ga naar 13

Voeg onderstaand script oe aan script van pion 1 en 2



Vakje 16: je mag pas verder als je 6 hebt gegooid (de put)