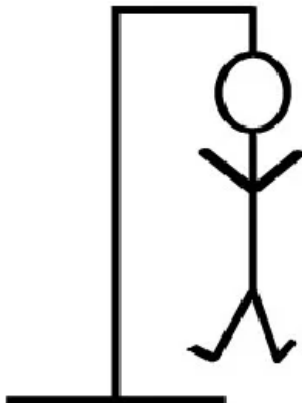




# GALGJE



Je kent het spel vast wel. 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.

- Je geeft elke keer een letter.
- Zit de letter in het te raden woord, dan komt deze op de goede plaats terecht.
- Zit de letter niet in het woord, dan komt er een onderdeel bij.
- Je hebt verloren als je het woord niet hebt geraden in 10 x
- Je hebt gewonnen als je het woord hebt geraden in minder dan 10 x.

## WAT HEB JE NODIG

Je kunt een leeg spel met alle sprites Remixen. Zoek naar <atelierboukje>. En kijk in studio <Complexere spelen> en remix het spel Galgje LEEG OF volg deze link:

<https://scratch.mit.edu/projects/710125927/>

### 1. SPELLEIDER

Dit is de sprite waar je alles mee regelt: van het opgeven van een nieuw woord tot het regelen van de letters (zijn ze goed of fout, komt er een letter bij, of wordt de galg uitgebreid)

Geef een nieuw woord

### 2. LETTERS



Elke letter is een sprite. Bij een beurt klik je op een letter. Zit de letter in het woord dan wordt deze groen. Zit deze niet in het woord, dan wordt deze rood.

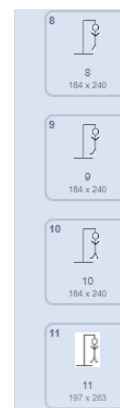
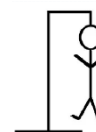
### 3. DE STIPPEN VOOR HET TE RADEN WOORD



Er zijn 10 sprites. Elke sprite staat voor een letter. Sprite 1 voor de eertse letter, sprite 2 voor de tweede, enz. Het te raden woord mag dus maximaal 10 letters hebben.

### 4. GALG

Dit is een sprite met meerdere uiterlijken . Als de letter niet in het woord zit, gaat deze naar het volgende uiterlijk





# START HET SPEL

## Geef een nieuw woord

### 1. Het nieuwe woord ingeven

```

    wanneer op vlag wordt geklikt
    verander uiterlijk naar uiterlijk1
    maak teradenwoord 0
    maak lettersgeraden 0
    vraag 'Welk woord moet geraden worden?' en wacht
    maak teradenwoord antwoord
    zend signaal 'teradenwoord ingevuld' en wacht
  
```

Uiterlijk 1 = 'Geef een nieuw woord'

Je hebt 2 variabelen: **teradenwoord**. Is het woord dat geraden moet worden. En **lettersgeraden** is de variabele die aangeeft hoeveel letters er geraden zijn. Zodra deze gelijk is aan de lengte van het te raden woord

Het spel begint met het ingeven van een nieuw woord. De SPELLEIDER vraagt: "Welk Woord moet geraden worden? De variabele **teradenwoord** wordt gelijk aan het antwoord dat je gegeven hebt. Daarna wordt het signaal doorgegeven aan de stippen

### 2. De stippen tonen

```

    wanneer op vlag wordt geklikt
    maak grootte 50 %
    ga naar x: -200 y: 80
    verdwijf
    verander uiterlijk naar punt

    wanneer ik signaal 'teradenwoord ingevuld' ontvang
    als 'lengte van teradenwoord' > 0 dan
    verschijn

    als 'lengte van teradenwoord' > 1 dan
    verschijn
  
```

Voor elke letter van het te raden woord heb je een sprite. Sprite 1 is voor de eerste letter en sprite 2 voor de tweede.

Deze code heb je al staan als je een LEEG project hebt geremixt. Je zie dat bij de start van het spel een aantal dingen worden geregeld.

1. De grootte en de plek worden op een bepaalde waarde gezet
2. De sprite is er niet
3. En het uiterlijk is een punt

```

    > 1
    lengte van appel teradenwoord
  
```

Het Signaal **teradenwoord ingevuld** is verstuurd door Spelleider

Nadat een nieuw woord is ingegeven moeten alleen die sprites tevoorschijn komen die binnen de lengte van het woord passen. Is het woord 4letters dan verschijnen alleen sprite 1 tm 4. Daarvoor maak je voor elke sprite de volgende code. De code hier links is voor Sprite 1, de eerste letter

Bovenstaande code maak je voor alle sprites 1 tm 10. Het deel **lengte van teradenwoord > ...** is bij elke sprite anders. Hier links de code van Sprite 2. Bedenk zelf wat het moet zijn voor sprite 3 tm 10



Kies een letter

### 3. Een letter opgeven

```

    wanneer op vlagje wordt geklikt
    maak KiesLetter 0
    verander uiterlijk naar uiterlijk1
    maak teradenwoord 0
    maak lettersgeraden 0
    vraag Welk woord moet geraden worden? en wacht
    maak teradenwoord antwoord
    zend signaal teradenwoord ingevuld en wacht
    verander uiterlijk naar uiterlijk2
    maak KiesLetter 1
  
```

De code die je bij stap 1 hebt gemaakt kun je nu uitbreiden

de SPELLEIDER regelt bij start dat de variabele **KiesLetter** 0 is (dat betekent voor de letters dat er niets gebeurt als je er op klikt)

Nadat de stippen zijn neergezet mag je op de letter klikken. Uiterlijk2 = 'Kies een letter'  
De variabele KiesLetter wordt 1: Nu kun je op de letters klikken



Deze code hier rechts staat er al als je een leeg project hebt gedownload. Dit blokje regelt voor elke letter waar elke letter staat en dat de grootte 80% is. Uiterlijk1 is het zwarte uiterlijk

```

    wanneer op vlagje wordt geklikt
    maak grootte 80 %
    ga naar x: -220 y: -100
    verander uiterlijk naar uiterlijk1
  
```

```

    wanneer op deze sprite wordt geklikt
    als KiesLetter = 1 en uiterlijk nummer = 1 dan
    maak KiesLetter 0
    maak letter a
    als teradenwoord bevat letter ? dan
    verander uiterlijk naar uiterlijk3
    zend signaal ja en wacht
    anders
    verander uiterlijk naar uiterlijk2
    zend signaal nee en wacht
    maak KiesLetter 1
  
```

>>Wanneer je op een letter klikt gebeurt er alleen iets als kiesletter =1 en het blokje is zwart (uiterlijk1)  
→Dan wordt Kiesletter 1 en letter a (Deze variabele is nodig voor de stippen)

>>Als letter in het te raden woord zit →dan verandert het uiterlijk naar groen (uiterlijk3) en zend deze sprite signaal **ja**. Deze wordt ontvangen door de stippen

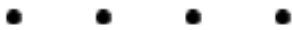
Als de letter niet in het te raden woord zit

→dan verandert het uiterlijk naar roos (uiterlijk2) en zend deze sprite signaal **nee**. Deze wordt ontvangen door de galg

Maak deze code voor alle 26 letter. Waarbij de variabele letter steeds anders is



#### 4. De letter zit in het te raden woord



```

wanneer ik signaal ja ontvang
als letter 1 van teradenwoord = letter dan
  verander lettersgeraden met 1
  verander uiterlijk naar letter

```

Als de letter in het woord zit ontvangt de sprite signaal **ja**  
 Bij alle stippen voeg je deze code toe. Waarbij bij de eerste stip (Sprite 1) gekeken wordt of de eerste letter van het te raden woord gelijk is aan de gekozen letter.

```

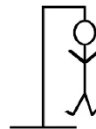
letter 1 van appel

```

Is dat zo, dan verander je **lettersgeraden** met 1 en verander je het uiterlijk naar **letter**.

Deze code maak je voor alle stippen. Waarbij je natuurlijk kijkt naar de plaats van de letter:  
 Sprite2: letter 2 van te raden woord  
 Sprite 3: letter 3 van te raden woord  
 Enz

#### 5. De letter zit niet in het te raden woord



```

wanneer op vlag wordt geklikt
  verander uiterlijk naar 1

```

Bij de galg regel je dat bij start deze alleen een streepje op de grond is. Dat is uiterlijk 1

```

wanneer ik signaal nee ontvang
  volgend uiterlijk
  als uiterlijk nummer = 11 dan
    zend signaal verloren

```

Wanneer de letter niet in het te raden woord zit, ontvangt de galg signaal **nee**. Elke keer als dat zo is komt er een deel van de galg bij. Dat is hier <volgend uiterlijk>.

Als uiterlijk is 11 dan is het spel afgelopen en heb je verloren. Dat doe je door signaal **verloren** te zenden.



## 6. Verloren of gewonnen

```
wanneer ik signaal verloren ontvang
zeg Jammer je hebt het woord niet geraden ;( 2 sec.
verander uiterlijk naar uiterlijk3
stop alle
```

VERLOREN

Als je hebt verloren dan ontvangt de SPELLEIDER het signaal **verloren**. Maak de code die hiernaast staat. Uiterlijk3 = VERLOREN

```
wanneer op vlag wordt geklikt
herhaal
als lengte van teradenwoord = lettersgeraden dan
zeg Jippie, je hebt het woord geraden 2 sec.
verander uiterlijk naar uiterlijk4
stop alle
```

GEWONNEN

Je hebt gewonnen als je alle letters hebt geraden. Dat is het geval als de lengte van het te raden woord gelijk is aan het aantal geraden letters. In een herhaal check je dit. Zodra het zo is, heb je gewonnen. Uiterlijk4 = GEWONNEN