

APPEL TJE VANGEN

1. **Speler** beweegt naar links en rechts met pijltjestoetsen
2. Bij start is de **appel** verdwenen
3. Na een tijdje wachten.....
4. Gaat de **appel** naar een plek bovenaan (gaan naar x.....,y...)
5. En verschijnt
6. Daarna valt de **appel** naar beneden (veander y met -1 in herhaal tot)
7. Tot hij de grond raakt (= $y < -180$)
8. Dan verdwijnt de appel
9. Als de appel tijdens het vallen wordt gevangen (raak ik speler)
10. Dan verandert de score met 1
11. Zorg ook nog evne dat de score bij start 0 is