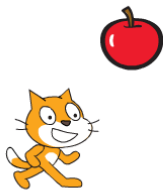


APPELTJE VANGEN

In dit spel vallen er steeds appels naar beneden. De speler moet ze proberen te vangen.



1. De kat loopt heen en weer

Door op de pijltjes te drukken loopt de kat heen en weer



2. De appel valt uit de lucht

Het is de bedoeling dat je niet weet wanneer en van waar de appel komt vallen.



Bij de start van het spel verdwijnt de appel. En dan wacht je een tijdje. Hoe lang laat je de computer kiezen (willekeurig getal)

De appel verschijnt op een willekeurige plek bovenaan het speelveld.

Elke plek op het veld

heeft een X- en een Y-coördinaat. X is een plek op de horizontale as. Y de plek op de verticale as. Test nu het spel door steeds op start te klikken.



Nu moet de appel nog naar beneden vallen. Dat doe je in een herhaal tot Als de appel de grond raakt, verdwijnt de appel. Test weer het spel. Nu valt de appel 1x naar beneden. En het is de bedoeling dat dat steeds wordt **herhaald**. Kun je ze zelf bedenken wat je daarvoor moet doen.

Het scripy voor de appel ziet er nu als volgt uit. Om het hele script zet e een <herhaal>



3. De kat vangt de appel

Met de kat loop je nu heen en weer. Als hij de appel raakt heeft hij een punt gescoord.



Deze variabele punten maak je 0 bij start van het spel.



Als de kat de appel vangt. Dan verhoog je de punten met 1. Je programmeert het bij de appel in de herhaal....