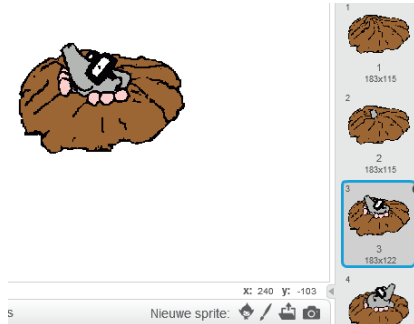


# MOLLEN MEPPEN

In dit spel leeft de mol onder de grond. En na een tijdje komt ie boven. Als je dan op hem hebt gelagen heb je een punt gescoord.



## 1. De mol



Remix eerst het spel **Mollen Meppen LEEG**. Te vinden bij **Atelierboukje in Studio Kleine Spelen**

Deze mol heeft meerdere uiterlijken, Waarbij hij steeds met tevoorschijn komt. Kijk maar bij h=de uiterlijken van deze mol.

Kijk maar wat er gebeurt als je volgend script maakt.



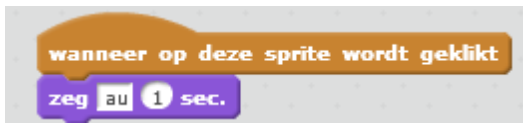
Bij de start van het spel is de mol verdwenen.

Hij gaat naar een willekeurige plek. Na een tijdje wachten zie je een hoopje (uiterlijk 1 van de mol) verschijnen. En dan komt de mol naar buiten.

Om te zorgen dat hij weer onder de grond verdwijnt, en op een andere plek terugkomt, zet je een herhaal om dit script.



## 2. Mep de mol



```
wanneer op deze sprite wordt geklikt
zeg au 1 sec.
```

Nu is het de bedoeling dat je met de muisaanwijzer de mol met. De mol zegt au, als hij wordt geraakt.



```
wanneer op deze sprite wordt geklikt
als uiterlijk # > 6 en uiterlijk # < 10 dan
zeg au 1 sec.
verander score met 1
```

Als je wilt dat hij dat alleen zegt als hij helemaal met zijn neus naar buiten staat, dan kun je dat als volgt regelen: Het uiterlijk moet 7,8 of 9 zijn.

Voor een score kun je een variabele maken.



```
maak score 0
```

Zet deze op 0 bij de start van het spel

## 3. De hamer (extra uitdaging)

In plaats van de muisaanwijzer kun je ook de hamer gebruiken om mee te slaan. Ook de hamer heeft meerdere uiterlijken. Als je de muis indrukt, slaat de hamer.

Bij start van het spel staat de hamer omhoog (uiterlijk = hamer-0)



```
wanneer vlag wordt aangeklikt
verander uiterlijk naar hamer-0
herhaal
ga naar muisaanwijzer
als muis ingedrukt? dan
herhaal 16 keer
ga naar voorgrond
volgend uiterlijk
maak Uiterlijkhamer uiterlijk #
wacht 1 sec.
```

De hamer komt steeds (herhaal) op de plek waar de muisaanwijzer ook is.

Als je de muis indrukt gaat de hamer slaan: hij verandert van uiterlijk 1 naar 15. En komt weer terug in de beginstand (uiterlijk#=1)

In deze herhaal zet je ook dat de variabele Uiterlijkhamer verandert met het nummer. Deze variabele gebruik je in het script bij de mol.....

In plaats van als je op de mol klikt, check je nu in een herhaal of de mol door de hamer wordt geraakt. Is dan ook de hamer naar beneden (uiterlijk>7) en De mol boven (uiterlijke tussen 7 en 9) dan zegt ie au en gaat de score met 1 omhoog



```
wanneer vlag wordt aangeklikt
wanneer op deze sprite wordt geklikt
herhaal
als raak ik hamer? en Uiterlijkhamer > 7 en uiterlijk # > 6 en uiterlijk # < 10 dan
zeg au 1 sec.
verander score met 1
```