

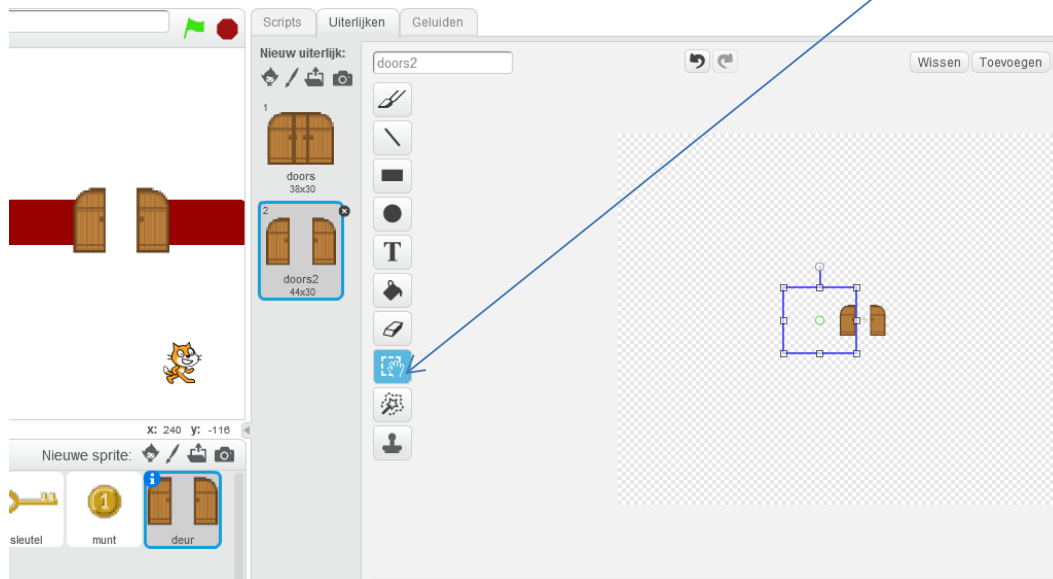
WACHTWOORD, SLEUTEL EN LAVA

In deze handleiding lees je hoe je in scratch kunt werken met een wachtwoord, sleutel en lava

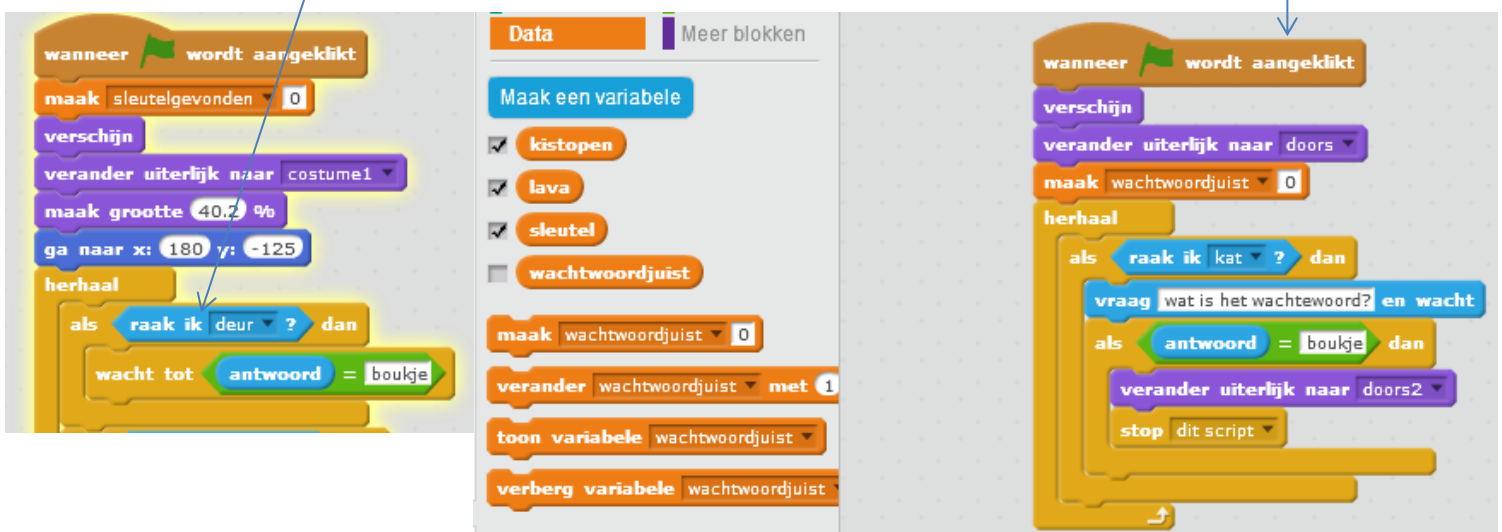


Wachtwoord

In dit voorbeeld is het de bedoeling dat de deur opengaat als je het goede wachtwoord hebt ingetypt. Daarvoor maak je een nieuwe sprite deur aan. Waarbij je 2 uiterlijken hebt. Een dichte deur en een open deur. De dichte deur kun je kopiëren en vervolgens bewerken. Selecteer linkerdeel van de deur en sleep deze iets naar links.



1. Voor de deur maak je het volgende script. De deur verschijnt als het spel begint, en is dan dicht.
2. Je maakt een variable wachtwoordjuist aan. (Data) Bij het begin van het spel is deze 0.
3. Het wachtwoord komt op als de kat de deur raakt. Of de deur de kat.
4. Als het antwoord is boukje gaat de deur open. (verander uiterlijk)
5. Bij de kat regel je dat hij pas verder kan als het wachtwoord goed is.



Sleutel

In dit voorbeeld is het de bedoeling dat de kat de sleutel oppakt. Zodra de kat bij de schatkist is, gaat de schatkist open en komt er een muntje uit.

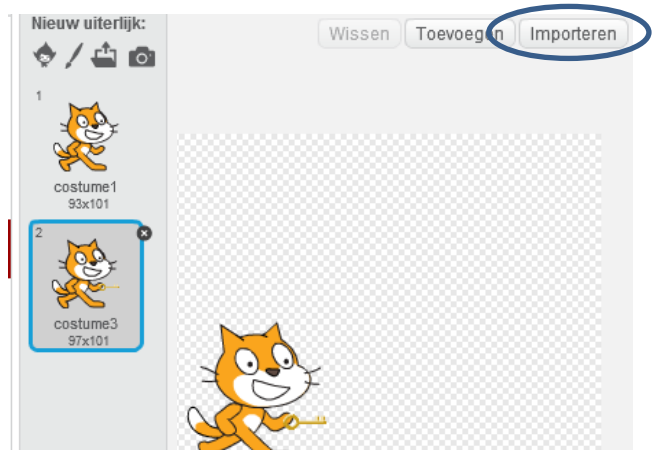
De sprite kat heeft 2 uiterlijken. Eén zonder de sleutel en één met de sleutel in de hand. De kat kun je kopiëren en vervolgens bewerken. De sleutel kun e erbij importeren. Voor de schatkist heb je ook 2 uiterlijken. Een dichte en een open schatkist. Daarnaast heb je nog de sprites sleutel en schatkist en munt.

Voor de sleutel maak je volgend script:

1. Je maakt een variabele sleutel aan. Die zet je op 0 bij het starten van het spel.
2. Als de sleutel de kat raakt verander je deze variabele in 1. En de sleutel verdwijnt.

Voor de kat maak je volgend script:

1. Als de kat de sleutel raakt krijgt hij de sleutel in handen (verander uiterlijk)
2. Als de kat de schatkist dan weer raakt verdwijnt de sleutel uit zijn hand (verander uiterlijk)



Voor de schatkist maak je volgend script:

1. Je maakt een variabele kistopen aan. Die zet je op 0 bij het starten van het spel.
2. De kist is bij het begin van het spel gesloten
3. Als de kat de kist raakt en variabele sleutel is 1 (dat heb je geregeld bij script van sleutel) dan gaat de kist open.
4. Je maakt kistopen 1. Tegelijkertijd verschijnt het muntje, dat regel je in script voor munt

2



Lava



In dit voorbeeld is het de bedoeling dat de als de kat het blok raakt deze verandert in lava. Als de kat dan weer over dat blok loopt verdringt hij in de lava. Voor het blok Lava heb je 2 uiterlijken: een half gebrokkeld blok, en een rood blok lava.

Voor dit blok maak je volgend script:

1. Bij de start van het spel is het blok gebrokkeld.
2. Je maakt een variabele lava aan bij data. Deze is 0 bij de start van het spel
3. Als het blok geraakt wordt door de kat en het is nog gebrokkeld
 - wacht 1 sec om de kat nog door te laten
 - verander dan het blok in lava
 - en maak variabele lava 1



Voor de kat mak je volgend script:

1. Als de kat het lavablok raakt en variabele lava is 1 (het is dan lava)
 - Verplaats de kat naar het midden van het lavablok
 - Zeg help
 - En verklein de kat (verander grootte) om daarna te verdwijnen

