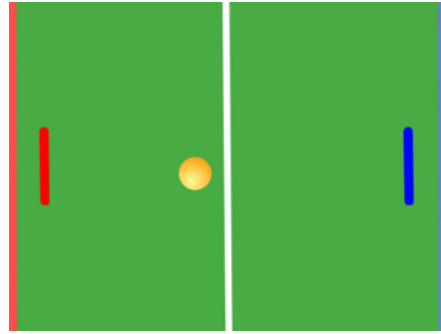




## TAFELTENNIS

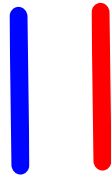
Dit is een handleiding die beschrijft hoe je een spel maakt waarbij je een cat moet laen vliegen en deze moet de voorbijkomende flats ontwijken

Je kunt een leeg spel remixen op:  
<https://scratch.mit.edu/projects/1093587699>



## DE BATJES BEWEGEN

Deze code maak je bij de batjes



```
wanneer op vlag wordt geklikt
ga naar x: 200 y: 0
herhaal
als pijltje omhoog ingedrukt? dan
verander y met 5
als pijltje omlaag ingedrukt? dan
verander y met -5
```

Bij de start van het spel staat het blauwe batje aan de rechterkant in het midden

### Op en neer

Als je op de pijltjes klikt, gaat het batje

↑ Omhoog

OF

↓ Omlaag

**Test dit maar eens uit!**

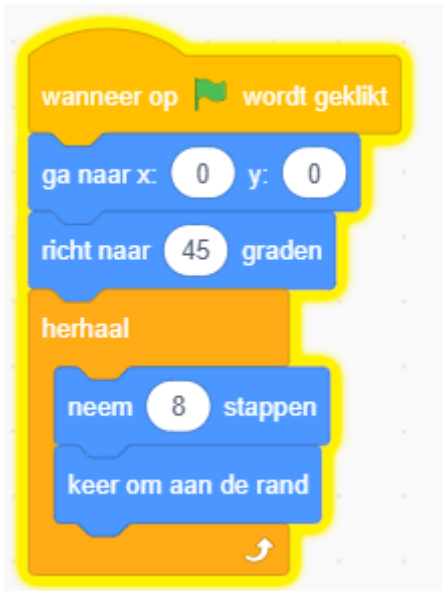
Bedenk zelf de code voor het rode batje. Deze gaat omhoog met toets W en omlaag met toets S



## HET BALLETJE



### Balletje beweegt vanzelf



Bij de start staat de bal in het midden

Het balletje richt naar 45 graden (dat zie je niet)

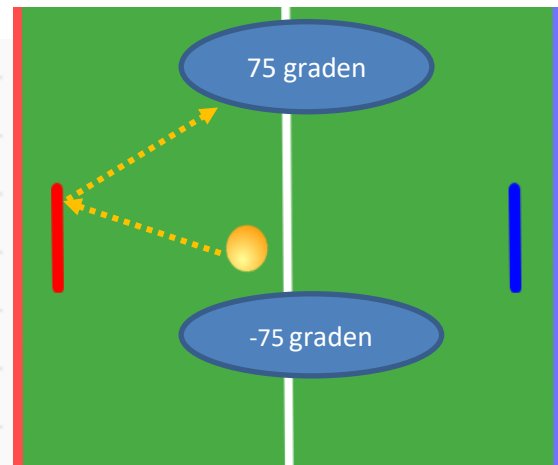
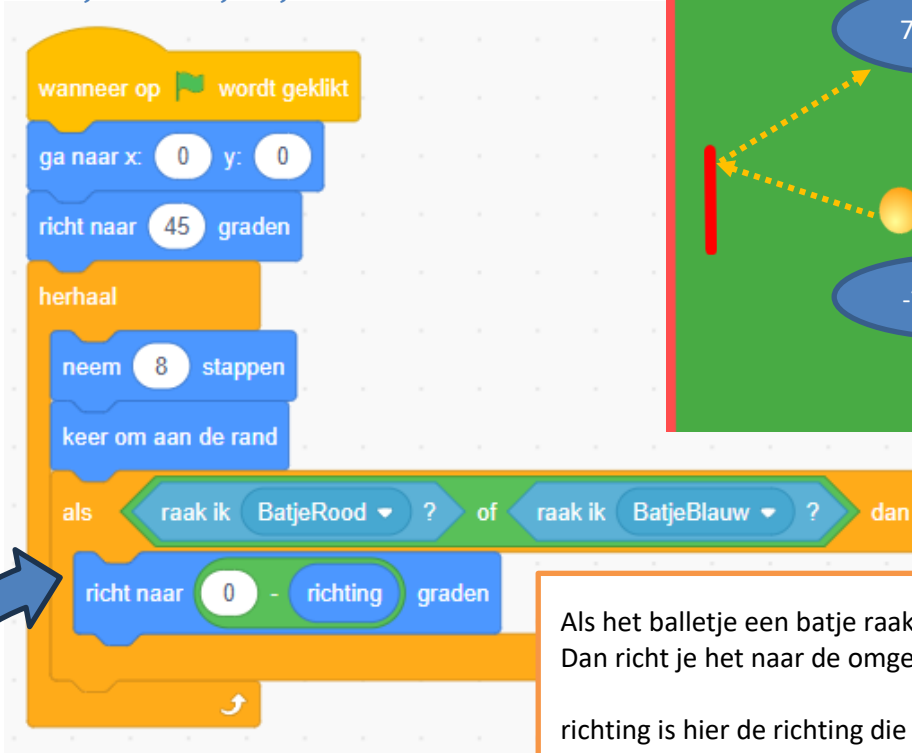
Het balletje gaat bewegen in die richting

En keert om aan de rand

**Test dit maar eens uit**

Het balletje gaat nu nog door de batjes heen. Dat ga je nu oplossen met de volgende code.

### Balletje keert bij batjes



Als het balletje een batje raakt (BatjeRood OF BatjeBlauw):  
Dan richt je het naar de omgekeerde kant: Dat is 0-richting

richting is hier de richting die het balletje op dat moment heeft

**Test maar een uit en kijk wat er gebeurt**



## Scoren

Als de bal de rode achterkant raakt, scoort blauw. En als de bal de blauwe achterkant raakt scoort rood. Daarvoor

Bij start maak je de score voor beide spelers = batjes 0

Blaauw scoort als de bal op de rode achterkant komt  
Daarna gaat de bal weer naar het midden

Rood scoort als de bal op de blauwe achterkant komt  
Daarna gaat de bal weer naar het midden

Het spel is af, nu testen en spelen maar