

TIKSPEL MET PUNTEDELING

Dit is een spel met 3 spelers: kat, muis en geest. Je mag zelf andere kiezen

- De kat beweegt achter de muisaanwijzer (pijl) aan.
- De muis: als die door de kat wordt opgegeten heb je een punt
- De geest loopt rond en als hij de kat raakt heb je minpunten
 - Aan het eind kun je nog een EXTRA proberen met GameOver of Gewonnen



De kat

Maak de grootte zo groot als je zelf wilt.

Grootte 50



wanneer op vlag wordt geklikt

herhaal

richt naar muisaanwijzer

De kat richt steeds naar de muisaanwijzer
Dat is pijltje op je scherm
Kijk maar wat de kat doet

wanneer op vlag wordt geklikt

herhaal

richt naar muisaanwijzer

neem 5 stappen

Als je er neem 5 stappen onder zet,
Zie je dat de kat achter de muisaanwijzer aanloopt

wanneer op vlag wordt geklikt

ga naar x: -200 y: 150

herhaal

verander uiterlijk naar cat 2

wacht 0.5 sec.

verander uiterlijk naar rocket cat 2

wacht 0.5 sec.

Bij start gaat de kat naar linksboven:
Daarna verandert de kat steeds van uiterlijk met een wacht er tussen
Je kunt kijken wat er gebeurt als je de wachttijd groter of kleiner maakt.



De muis

Maak de muis zo groot als je zelf wilt

↔ x 37 ↑↓ y 16

Grootte 50 Richting 90

wanneer op wordt geklikt

verdwijnt

herhaal

wacht 5 sec.

ga naar willekeurige positie

verschijnt

Bij de start verdwijnt de muis

Dan gebeurt er steeds het volgende

- wacht 5 seconden
- ga naar willekeurige plek (is een beweging: blauw)
- verschijnt

Voor de wacht 5 seconden kun je ook een willekeurig getal kiezen.

Daarvoor gebruik je groene blokje Die vind je bij Functies

willekeurig getal tussen 1 en 10

wanneer op wordt geklikt

herhaal

als raak ik Cat 2 ? dan

verander punten met 1

verdwijnt

PLUSPUNTEN

Er wordt steeds gecheckt of de muis de kat raakt.

als dat gebeurt dan..... verander je de punten met 1

KIJK BIJ VARIABELEN = ORANJE

Nieuwe variabele

Nieuwe variabelenaam: punten

Voor alle sprites Alleen voor deze sprite

Annuleren OK

Beweging

Uiterlijken

Geluid

Gebeurtenissen

Besturen

Waarnemen

Functies

Variabelen

Maak een variabele

mijn variabele

punten

ruben

maak mijn variabele 0

verander mijn variabele met 1

toon variabele mijn variabele

verberg variabele mijn variabele



De Geest

Maak de geest zo groot als je zelf wilt



The image shows two examples of Scratch code blocks and a yellow information box. The first example is a simple loop: "wanneer op vlag wordt geklikt" (when green flag clicked) followed by a "herhaal" (repeat) block containing "volgend uiterlijk" (next frame) and "wacht 0.5 sec." (wait 0.5 seconds). The second example is more complex: "wanneer op vlag wordt geklikt" (when green flag clicked) followed by "ga naar x: 170 y: -130" (go to x: 170 y: -130), "maak punten 5" (set score to 5), and a "herhaal" (repeat) block. Inside the repeat block are "neem 5 stappen" (move 5 steps), "keer om aan de rand" (turn at edge), and an "als raak ik Cat 2 ? dan" (if I touch Cat 2?) block. The "if" block contains "verander punten met -1" (change score by -1) and "wacht 1 sec." (wait 1 second). To the right of the code is a yellow information box with a close button (X) in the top right corner. The text in the box is: "De geest verandert steeds van uiterlijk" (The ghost always changes appearance). Below this is another yellow information box with a close button (X) in the top right corner. The text in this box is: "Bij start" (At start) followed by a list: "- gaat de geest helemaal naar rechts onder" (the ghost goes all the way to the bottom right) and "- maak je de punten 5" (set the score to 5). Below this is another list: "Dan gebeurt er steeds het volgende" (Then the following always happens) followed by "- neem 5 stappen" (move 5 steps) and "- keer om aan rand" (turn at edge). At the bottom is a final list: "-als de geest de kat raakt dan..." (if the ghost touches the cat then...) followed by "verander je de score met -1 (min!)" (change the score by -1 (min!)) and "en wacht 1 sec" (and wait 1 second), and finally "door de wacht blijft de geest even staan en kan de kat ontsnappen" (because of the wait the ghost stays still and the cat can escape).

MAKKELIJK – MOEILIK (EXTRA)

Kijk zelf of je het spel gemakkelijker of juist moeilijker kunt maken. Hieronder wat tips

- Verander het aantal stappen van de kat en/of de geest. En kijk wat er gebeurt
- Verander de grootte van de kat en/of de geest en kijk wat er gebeurt.
- En je kunt ook het aantal seconden wachten na raken veranderen

WINNEN EN VERLIEZEN (EXTRA)

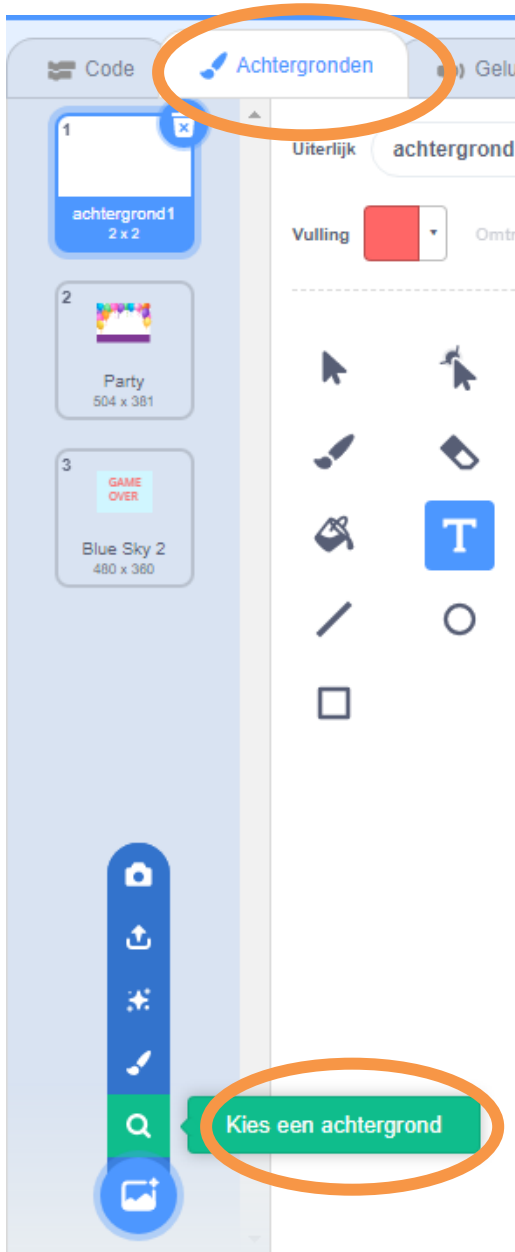
Je kunt nu nog regelen dat er iets gebeurt als je wint of verliest. Daarvoor maak je (spel)regels:

- Het spel begint met 5 punten.
- Als je 0 punten hebt, heb je verloren (Game Over)
- Als je 10 punten hebt, heb je gewonnen

Je kunt dat regelen met verander achtergrond

verander achtergrond naar Blue Sky 2

Achtergronden kiezen

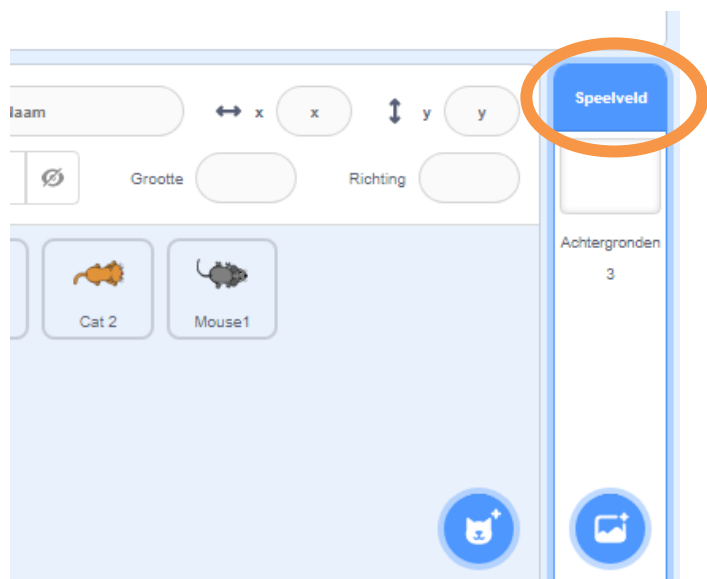


Hiervoor moet je eerst 2 achtergronden erbij kiezen.

Kies een achtergrond die je wilt zien als je hebt verloren

Kies een achtergrond die je wilt zien als je hebt gewonnen

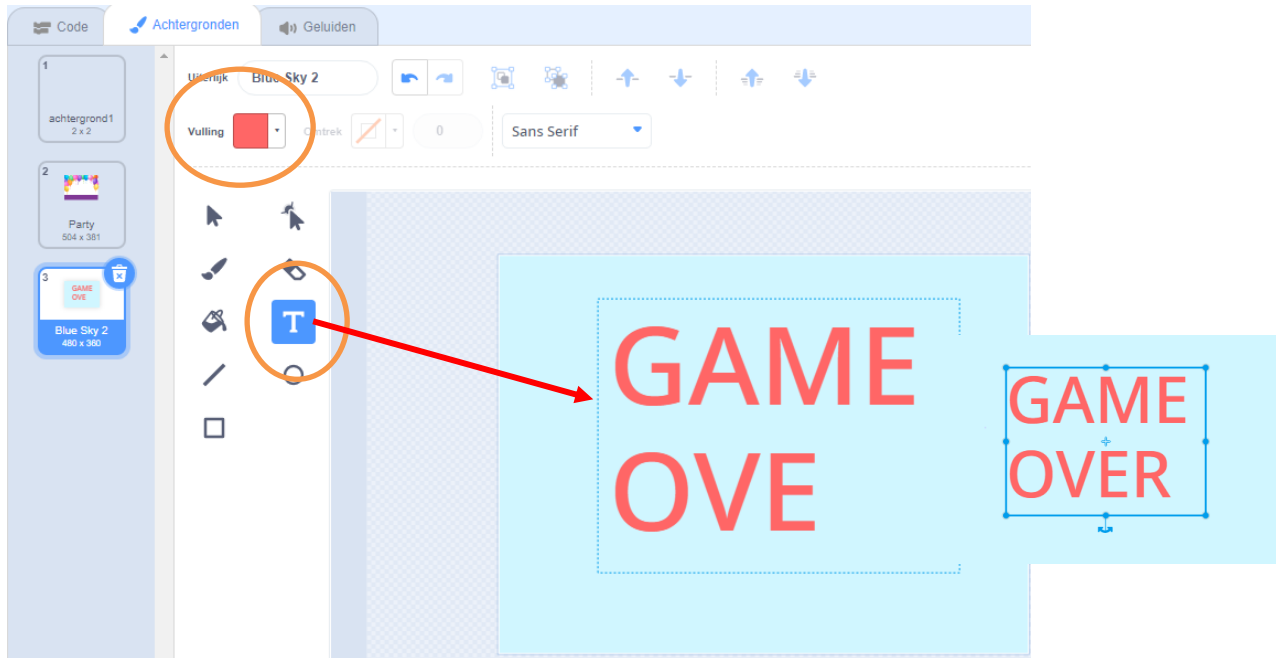
Ga in vak Speelveld staan en je ziet aan de linker kant dat je dan een nieuwe achtergrond kunt kiezen



Achtergronden veranderen

Je kunt nog een tekst toevoegen aan de achtergrond. Zoals GAME OVER

- Tekstkleur kies je bij Vulling
- Tekstblokje kun je na typen nog vergroten, verkleinen en verplaatsen



Gewonnen of verloren

