

TIKSPEL

In deze handleiding lees je hoe je in scratch kunt werken achtervolgen en geraakt worden. Bij het raken van de muur kan de speler even niet bewegen.



De spelers

In dit voorbeeld is het de bedoeling dat de kleine wolf de grote wolf moet proberen te ontwijken. De grote wolf beweegt uit zichzelf willekeurig door het speelveld. Raakt de grote wolf de kleine wolf dan kan de kleine even niet bewegen en verandert de score. Als de grote wolf de kleine wolf in een bepaalde tijd niet heeft geraakt, dan heeft de kleine wolf gewonnen. Bij het raken van muren kan de kleine wolf ook even niet verder.

Willekeurig bewegen van grote wolf

Voor de grote wolf maak je volgend script:

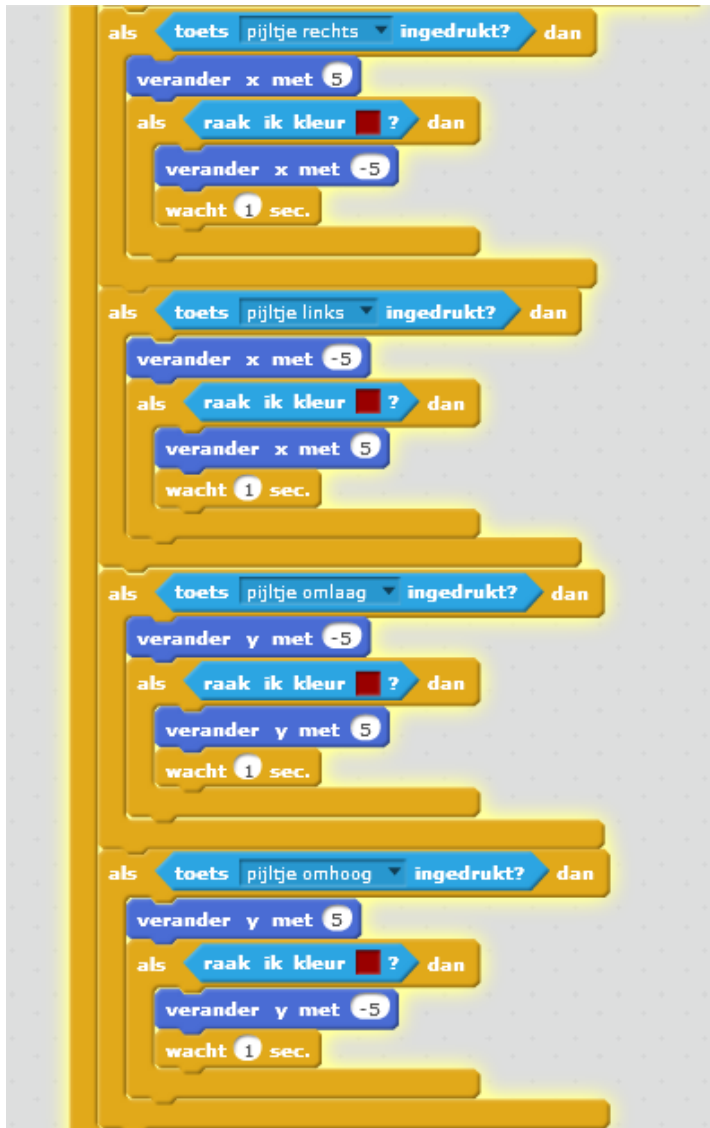
1. Bij draaien tussen 0 en 360 graden (dat is de hele cirkel rond) komt de grote wolf door het hele veld. Daarbij zet hij steeds 75 stappen. Probeer maar uit wat er gebeurt als je deze getallen verandert. (probeer maar een tussen 0 en 10 graden, en 10 stappen)
2. Als hij de kleine wolf raakt, verandert de score, maakt hij een geluid en wacht. De grote wolf gaat even 100 stappen achteruit.

Ook de draairichting van de wolf kun je veranderen. Hier is het heen en weer \leftrightarrow . Kijk maar wat er gebeurt als de wolf ook draaien kan in alle richtingen (rond)

```
when green flag clicked
  make score 0
  repeat
    turn random angle between -0 and 360 degrees
    move 75 steps
    if touches Fox2?
      change score by 10
      play sound meow and wait
      move -100 steps
    turn around at the edge
```

De kleine wolf

De kleine wolf beweegt met de pijltjes. Als hij een muur raakt (donkerrood in dit voorbeeld) dan komt hij stil te staan en kan hij 1 sec niet bewegen.



Is de kleine wolf na 15 sec nog niet geraakt dan zegt hij gewonnen. Aan het begin van het spel zet je de tijdklok op 0.

