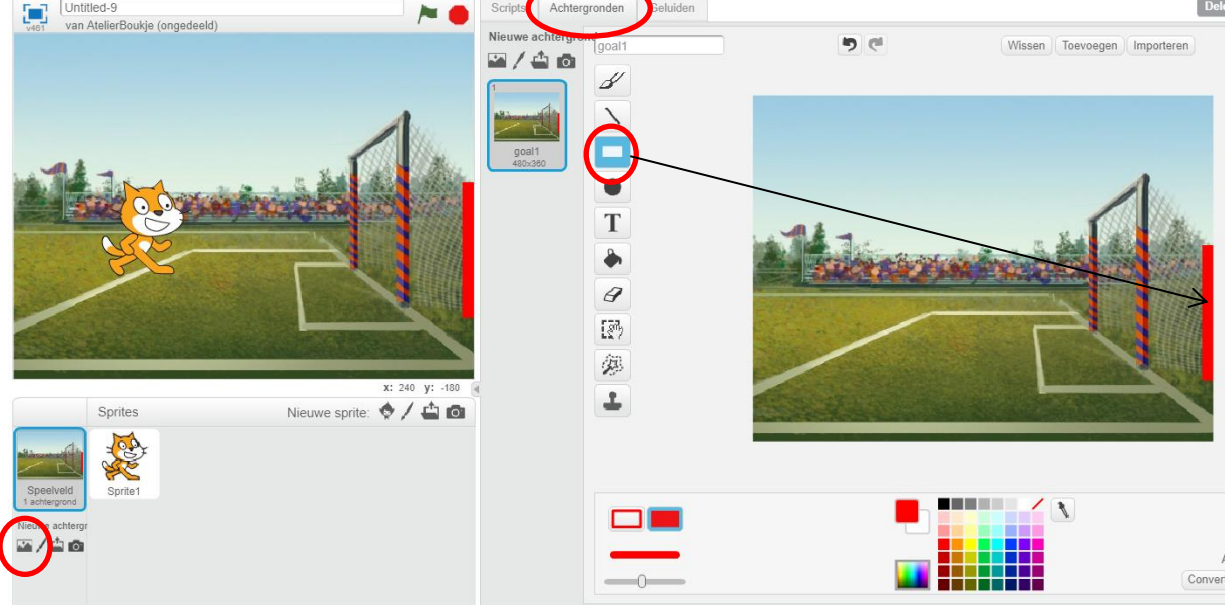


# VOETBAL STRAFSCHOP

In deze handleiding lees je hoe je in scratch een voetbalspel maakt. De ene speler neemt een strafschop. En de andere keep



## De achtergrond



In dit voorbeeld is het de bedoeling dat de bal in het doel komt. Dat is hier als de bal de rode balk raakt.

Kies in de bibliotheek een achtergrond met een doel (Goal...)

Teken in deze achtergrond een rode balk

## De speler die beweegt.

De kat is de speler die de strafschop neemt.

Laat de kat bewegen op de pijltjestoetsen (Zie ook kaart bewegen).



## De bal



Maak een nieuwe sprite. Kies een bal uit de bibliotheek. Sleep de bal naar de plek waar je hem wilt hebben.



Nu wil je dat de bal naar het doel gaat als de kat hem raakt. Daarvoor maak je volgend script

Zet de bal op de juiste plek: <ga naar x: ...y:....>

In een herhaal ...

Als <ik raak Kat>: zend signaal bewegen

Als ik signaal bewegen ontvang: neem ik steeds<10 stappen>



Kijk maar wat er gebeurt. Als je nu het spel speelt

## Doelpunt



Als de bal de rode balk raakt, is het een doelpunt. Maak daarvoor volgend script. De rode kleur krijg je door in het gekleurde vakje te klikken. Je krijgt dan een handje. Als je daarmee naar de rode balk gaat zie je dat het vakje rood kleurt.

Deze check zet je in de herhaal van bewegen

## Keeper



In dit spel is de vlinder de keeper. Zorg ervoor dat deze niet kan draaien. En steeds rechtop blijft staan. Als hij van op en neer gaat voor het doel

Kijk maar als je dit script maakt wat er gebeurt. Zie ook kaart HEEN EN WEER

En nu aan jou wat er moet gebeuren als de vlinder de bal raakt. Voor puntentelling zie kaart PUNTENTELLING