

VOETBAL

1. Strafschop



2. Doelpunten



3. Strafschop met keeper



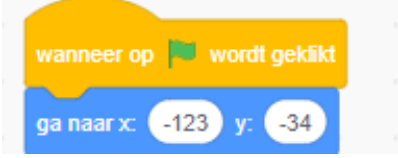

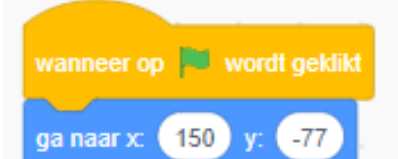

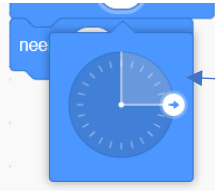


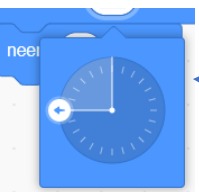


+extra: Ben kan schoppen



4. Spel met 2 spelers

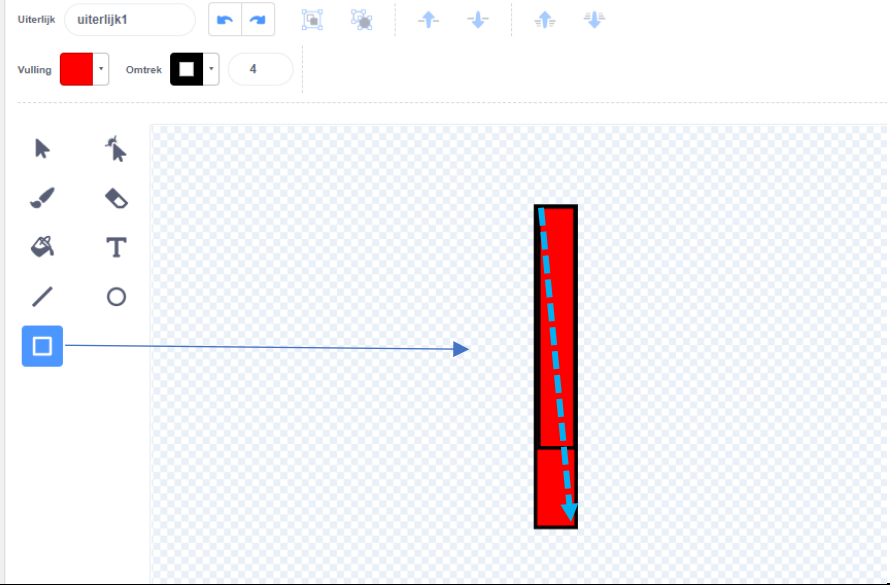


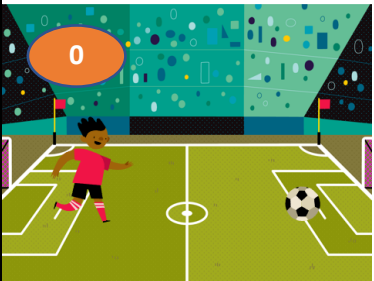







1. STRAFSCHOP

<p>Kies 1 achtergrond</p>		
<p>Kies 2 Sprites</p>		
<p style="text-align: center;">A Naar de startplek</p>		
<p>Ben gaat naar zijn plek</p>		
<p>Bal op stip</p>		
<p style="text-align: center;">B Ben beweegt</p>		
<p>Naar rechts</p> 		
<p>Naar links</p> 		





<p>Ben niet op zij kop</p>	<p>Scratch code blocks for 'Ben niet op zij kop': - Yellow block: 'wanneer op vlag wordt geklikt' - Blue block: 'ga naar x: -123 y: -34' - Blue block: 'maak draaistijl links-rechts' (circled in blue with an arrow pointing to the right)</p>	
<p>Omhoog</p>	<p>Scratch code blocks for 'Omhoog': - Yellow block: 'wanneer pijltje omhoog is ingedrukt' - Blue block: 'richt naar 0 graden' - Blue block: 'neem 10 stappen' (with an arrow pointing to the 'neem' block)</p>	
<p>Omlaag</p>	<p>Scratch code blocks for 'Omlaag': - Yellow block: 'wanneer pijltje omlaag is ingedrukt' - Blue block: 'richt naar 180 graden' - Blue block: 'neem 10 stappen' (with an arrow pointing to the 'neem' block)</p>	
<p>C Ben schopt bal</p>		
<p>Bal beweegt als Ben bal raakt</p>	<p>Scratch code blocks for 'Ben schopt bal': - Yellow block: 'wanneer op vlag wordt geklikt' - Blue block: 'ga naar x: 150 y: -77' - Orange 'herhaal' block containing: - Blue 'als' block: 'raak ik Ben ? dan' - Blue block: 'neem 50 stappen' (circled in blue with an arrow pointing to the right)</p>	

2. DOELPUNTEN

A Maken van doelpunt	
Teken een nieuwe Sprite: Doel	
Maak een variabele doelpunt	
Bij start is score 0	 

<p>Doelpunt als bal in goal</p>	<pre> wanneer op vlag wordt geklikt maak Doelpunt 0 ga naar x: 150 y: -77 herhaal als raak ik Ben ? dan neem 50 stappen als raak ik Doel ? dan verander Doelpunt met 1 </pre>	
<p>B Na scoren weer terug naar plek</p>		
<p>Bal terug naar stip</p> 	<pre> wanneer op vlag wordt geklikt maak Doelpunt 0 ga naar x: 150 y: -77 herhaal als raak ik Ben ? dan neem 50 stappen als raak ik Doel ? dan verander Doelpunt met 1 zend signaal Doelpunt en wacht wacht 1 sec. ga naar x: 150 y: -77 </pre>	
<p>Ben terug naar startplek</p> 	<pre> wanneer ik signaal Doelpunt ontvang ga naar x: -123 y: -34 </pre>	

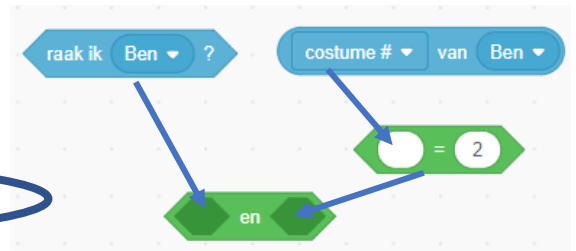
3. STRAFSCHOP MET KEEPER

A Maak een keeper	
Kies een sprite	
Keeper beweegt op en neer	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="flex: 1;"> <pre> wanneer op vlag wordt geklikt ga naar x: 182 y: 24 richt naar 0 graden herhaal neem 5 stappen keer om aan de rand </pre> </div> <div style="flex: 1;">  </div> </div>
B Stop de bal	
Keeper vangt bal	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="flex: 1;"> <pre> wanneer op vlag wordt geklikt ga naar x: 182 y: 24 richt naar 0 graden herhaal neem 5 stappen keer om aan de rand als raak ik bal? dan zend signaal Gestopt en wacht </pre> </div> <div style="flex: 1;">  </div> </div>
Bal terug naar stip	

<p>Ben terug naar startplek</p> 		
<p>C Extra</p>	<p>Ben schopt als je op de Spatiebalk drukt</p> 	
<p>Spatiebalk → ben schopt</p>		
<p>De bal gaat alleen als ben schopt</p> 		

```

wanneer op [ ] wordt geklikt
  maak Doelpunt 0
  ga naar x: 100 y: -77
  herhaal
    als raak ik Ben ? en uiterlijk # van Ben = 2 dan
      neem 50 stappen
    als raak ik Doel ? dan
      verander Doelpunt met 1
      zend signaal Doelpunt en wacht
      wacht 1 sec.
      ga naar x: 150 y: -77
  
```



--	--	--