

BEWEGEN EN DRAAIEN IN SCRATCH

Je kunt bewegen en draaien in scratch. Bijvoorbeeld een auto door een circuit laten rijden.



1. De auto naar de startplek

Als het spel start gaat de auto naar de startplek. Maak daarvoor volgend script voor de auto.



Om te bepalen waar de auto moet komen. Zet je in het speelveld de auto op de plek. Je ziet dan dat bij het script de juiste X en Y komen.

Het richten naar 90 graden betekent dat de auto met de neus de goede kant op staat.

2. Voor en achteruit

Met de pijltje naar rechts en links kun je regelen dat de auto voor en achteruit kan. Hier staat 10 stappen. Als je wilt dat hij sneller gaat maak je 10 groter. Probeer maar eens.



3. Bochten maken

Je kunt de auto laten draaien met de pijltjestoets omhoog en omlaag. Maak daarvoor onderstaand script.



4. Foutmelding bij van de baan

Als de auto van de weg raakt kun je regelen dat er een foutmelding komt. Dat doe je door volgend script te maken.



Je doet dat met een <raak ik kleur>. De kleur is de kleur van de weg. In plaats van <zeg> kun je ook een score doen. Zie daarvoor werkblad PUNTENTELLING

De herhaal zet je onder het deel dat je al eerder hebt gemaakt