

Puntentelling

In dit voorbeeld nemen we het schieten van een pijl. De pijl moet de bal raken. Kijk hiervoor op blad SCHIETEN EN RICHTEN.

Het doel

In dit voorbeeld nemen we ballen die naar beneden blijven vallen. Onderstaande kun je overslaan als je iets anders maakt.



De puntentelling (Variabele)

Eerst moet je een variabele aanmaken. Een variabele is iets dat steeds kan veranderen. Zoals een puntentelling. Bij de start is deze 0, en als je scoort verandert deze.

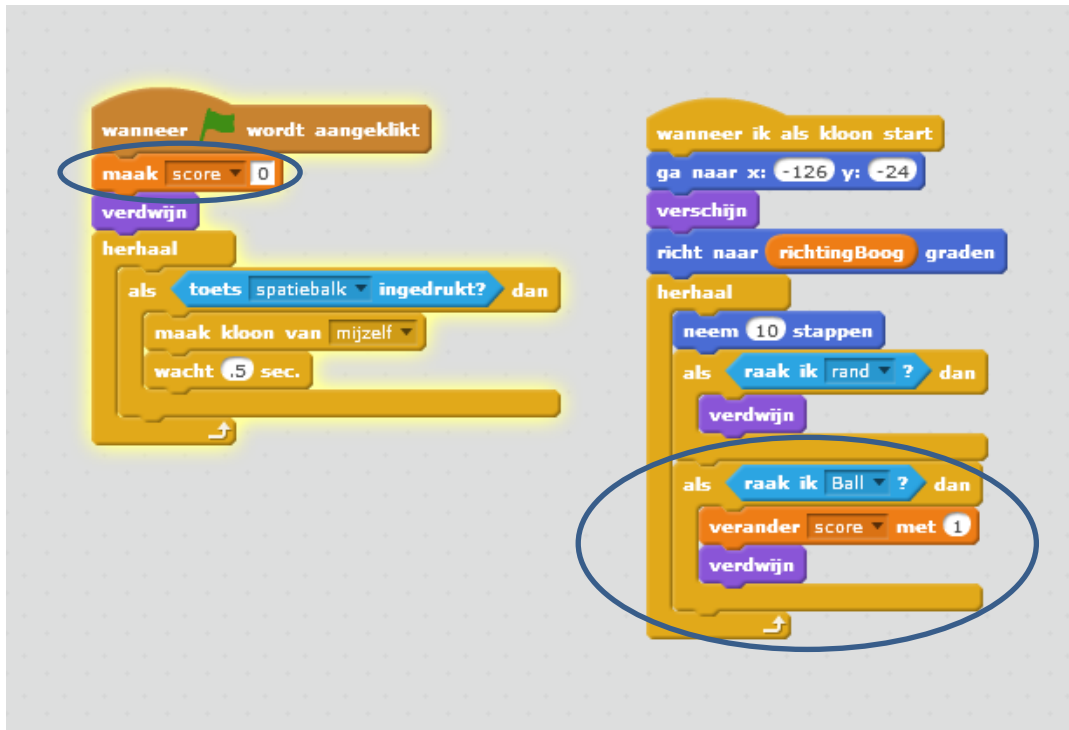
Deze geef je een naam. (hier Score). Je maakt deze variabele voor elke



In dit voorbeeld score je als de pijl de bal raakt.

Als de pijl de bal raakt scoor je een punt. En de pijl verdwijnt. Voor de pijl pas je het script aan.

Bij elke spel maak je meestal de score 0. En verander je de score met 1 als



In het voorbeeld van de vallende bal....

Je kunt nog een punt aftrekken als de bal de grond raakt.

Als de bal wordt geraakt dan verdwijnt deze ook.

