

## Puntentelling

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

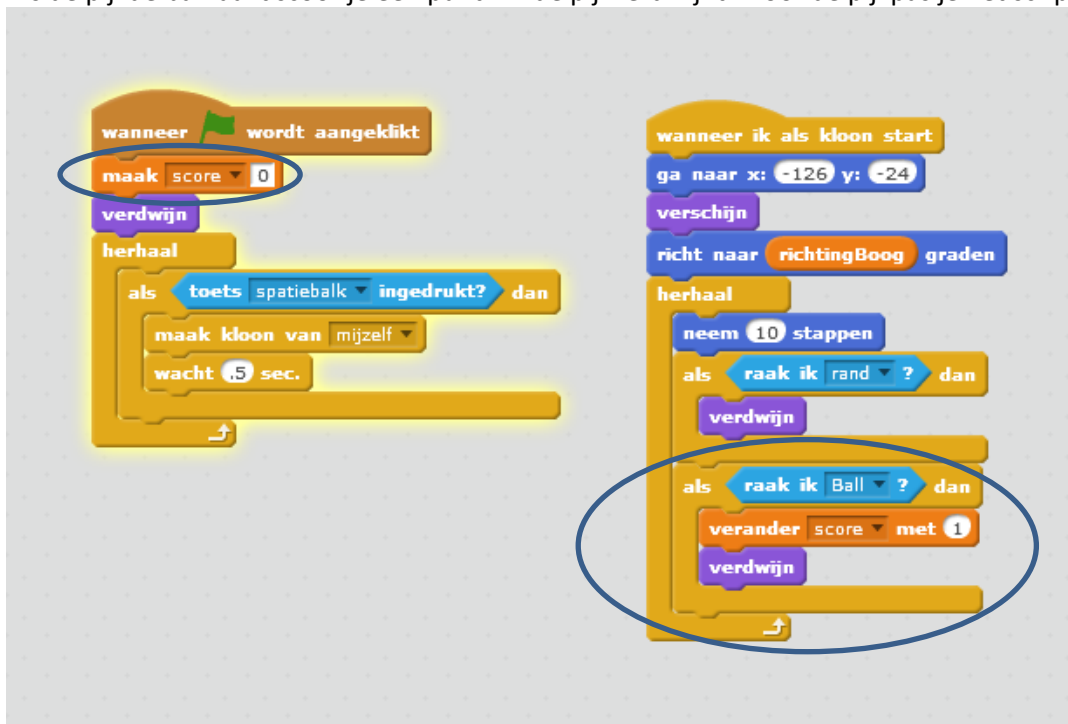


## Het doel

In dit voorbeeld nemen we ballen die naar beneden blijven vallen



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



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

Als de bal wordt geraakt dan verdwijnt deze ook.

