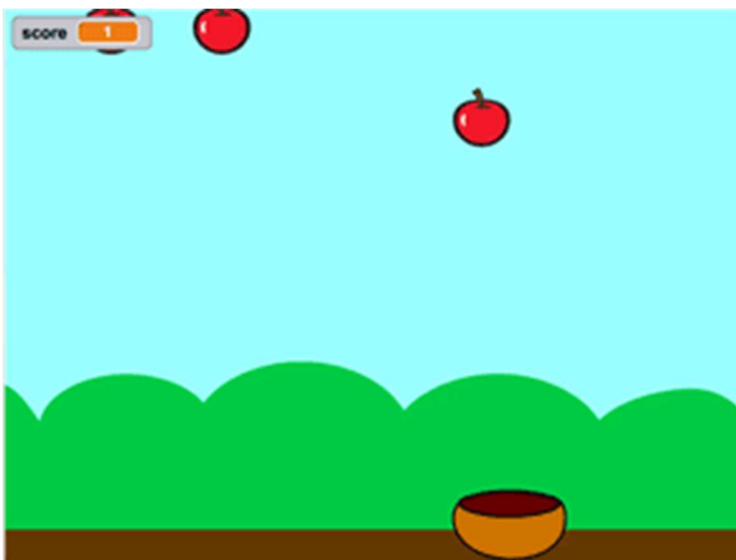


Voorkennis	Level A en B	Niveau	
Benodigdheden	Scratch	Leerdoelen	Met basiskennis uit level A en B nu zelf leren programmeren.

Appels vangen

Je gaat vallende appels opvangen in een bowl. Iedere appel die je vangt is een punt.



Kies de **achtergrond** "Blue Sky".


Kies de **sprite** "Apple" en maak de grootte 70%.

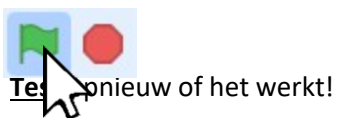
De appel moet bovenaan beginnen ergens tussen de linker- en rechterkant. Als je de appel helemaal naar rechts sleept (met de cursor) dan kan je de waarde van x (=215) aflezen en helemaal links x (= -215).

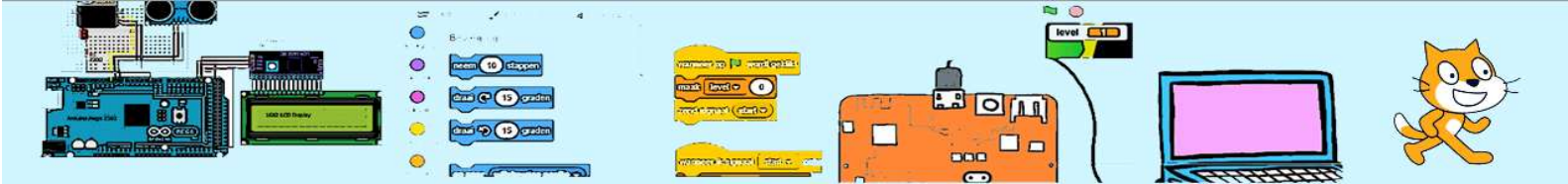
Met  kan je x dus een willekeurige waarde geven tussen links en rechts.

De appel moet vallen, dus de waarde y moeten we herhaaldelijk, (dus gebruik herhaal blok) iets kleiner maken met -5 stappen.



Als de appel beneden  is (= -170) moet deze weer bovenaan worden geplaatst (y = 170) willekeurig tussen links en rechts (maak x willekeurig getal tussen -215 en 215).





Appelvanger: Je gaat nu de appelvanger (Bowl) maken.

Kies de **sprite** "Bowl" en plaats/sleep hem onderaan het speelveld.

Maak code met de blokken



en



om de "Bowl" te besturen. **Let op:** Je moet herhaaldelijk kijken/controleren (blok herhaal) of de pijltjes toetsen worden ingedrukt.



Test of de Bowl naar links of naar rechts kan bewegen!

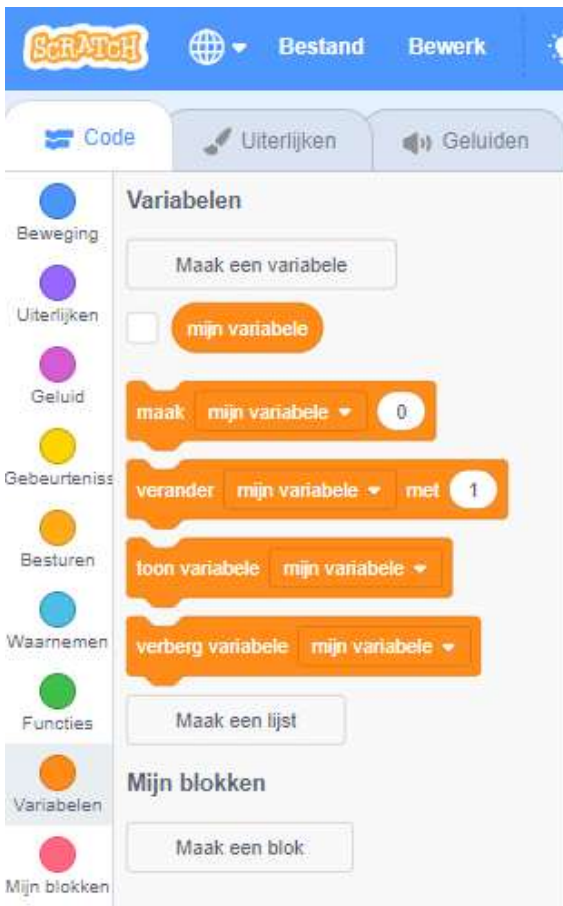
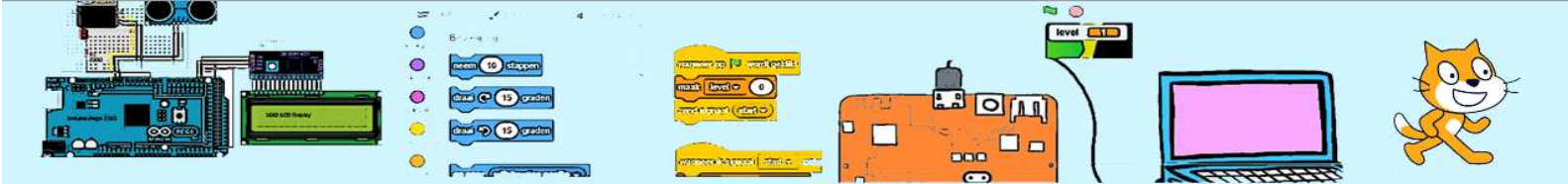
Apple: Je gaat nu de code van de sprite "**Apple**" verder uitbreiden. In het herhaal blok moet je testen (= gebeurtenis als ... dan ...) of de Appel de Bowl raakt.

Als de appel de Bowl raakt, dan start je het geluid "pop" en laat je de appel weer bovenaan beginnen (maak y weer 170 en x weer een willekeurig getal tussen -215 en 215).

Test opnieuw of het werkt!

Score:

Om een **Score** bij te houden, gaan we een variabele maken.



Een **variabele** kun je zien als een **doosje**. We stoppen er iets in om datgene te bewaren. Wij willen een score bewaren, dus we gaan je score in dat doosje – de variabele – stoppen.

Klik links onder op “Variabelen” en daarna op “Maak een variabele”



Noem deze variabele “**Score**” en klik op **OK**.

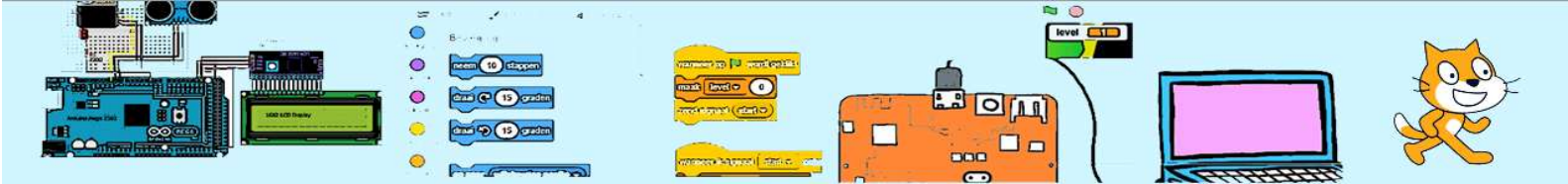
Je gaat nu een Score bijhouden. Maak een variabele “Score”, maak deze variabele 0 als het spel start en verhoog de waarde met 1 als de appel de Bowl raakt.



Extra's:

Je kan het spel leuker maken door één of meerdere van de volgende uitbreidingen te maken:

1. **Gouden appel:** Kopieer/Duplicateer de appel sprite, en maak de appel goud. Wanneer de gouden appel gevangen wordt, dan krijg je zelfs 3 punten! Maak het moeilijker om de gouden appel te vangen, bijvoorbeeld door hem veel sneller te laten vallen.
2. **Bom:** Kopieer/Duplicateer de appel sprite, en verander zijn uiterlijk naar iets slechts. Bijvoorbeeld een bom. Wanneer de bom wordt gevangen, dan gaan er 5 punten van je score af. Laat de bom langzamer dan de appel vallen.



Kopieer/Duplicateer de appel sprite, en verander zijn uiterlijk naar iets kwaadaardigs: AppleEvil.

Je kunt er bijvoorbeeld een Jellyfish-b sprite op kopiëren. Maak de sprite naam AppleEvil.

Wanneer deze wordt gevangen, dan kan de speler 1.5 seconden lang de Bowl niet bewegen.



Voeg dit aan de code van de Bowl toe om er voor te zorgen dat alleen naar de pijltjes toetsen gekeken wordt als de Bowl de AppleEvil **niet** raakt.

Let op: Zodra AppleEvil de Bowl raakt wordt hij nu nog gelijk naar boven verplaatst en daardoor raakt hij de Bowl niet meer. Je moet dus in de code van de sprite AppleEvil eerst 1.5 seconden wachten nadat je hebt waargenomen dat hij de Bowl raakt.

3. **Timer:** Zet een timer op het spel.

Maak een variabele **tijd**. Laat deze vanaf 60 seconden aftellen naar 0.

Wanneer de tijd bij 0 aan komt, dan eindigt het spel.



Vertel daarna aan de speler wat zijn Score was.