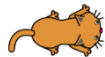


Voorkennis	Level A en B	Niveau	
Benodigheden	Scratch	Leerdoelen	Toetsenbord repeat voorkomen, tijd bijhouden

Kat Race

Verwijder sprite "Sprite1"

Selecteer de sprite "Cat 2"

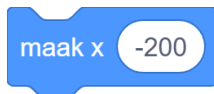


Als op de groene vlag wordt geklikt:

1. Maak grootte 50 %



2. Plaats de kat op x positie -200



Als op de spatiebalk wordt gedrukt laat je de kat 10 stappen naar rechts zetten

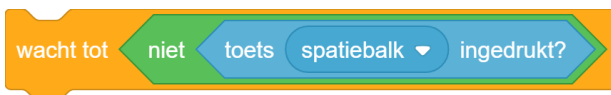


Test of je de kat naar de overkant kan krijgen!

Wat gebeurt er als je de spatiebalk ingedrukt houdt?

Om te voorkomen dat je makkelijk aan de overkant komt, moet je wachten nadat de spatiebalk is ingedrukt, dat hij eerst weer is losgelaten.

Dat kan met:

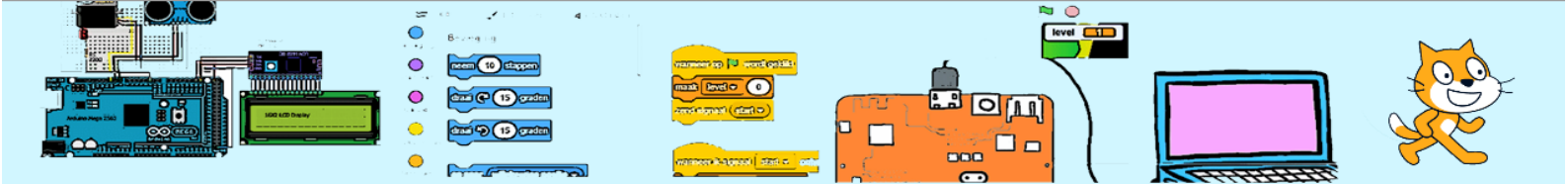


- Kijk goed naar de kleuren!

Het blok (donker oranje) vind je in de **Besturen** lijst

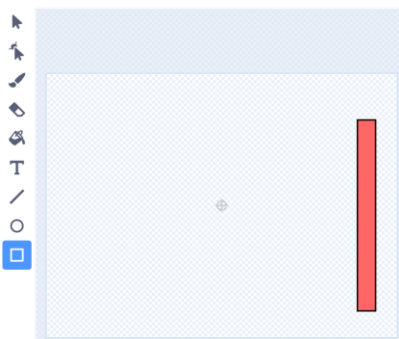
Het blok (groen) vind je in de **Functies** lijst

Het blok (lichtblauwe) vind je in de **Waarnemen** lijst



Je moet de blokken dus in elkaar schuiven.

Maak een nieuwe sprite en teken een rode finishlijn aan de rechterkant.

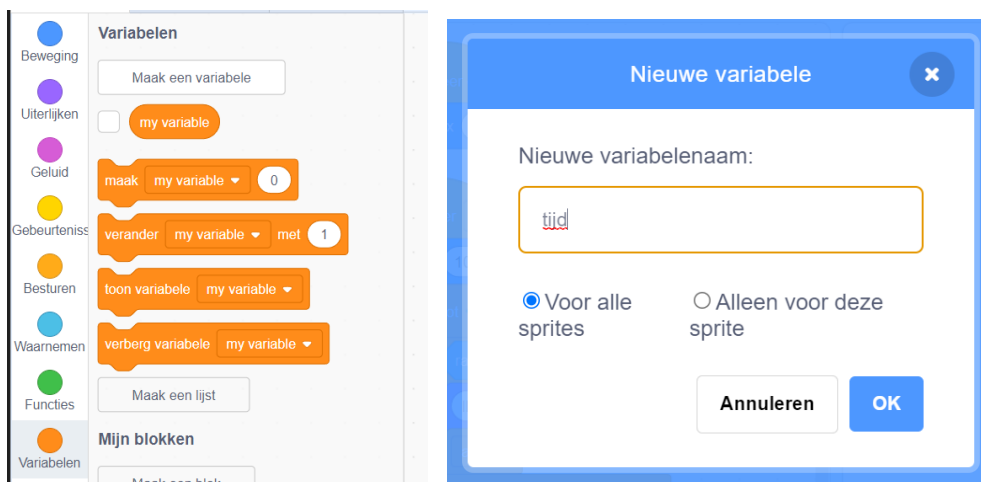


Als de kat de finishlijn (sprite 1) raakt, moet het spel stoppen.



Dit is een **Race!** dus moeten we de tijd bij gaan houden hoe lang de kat er over doet.

Maak eerst een **Variabele** aan en noem deze **“tijd”**.



Als het spel begint, moet de variabele “tijd” het getal 0 worden.



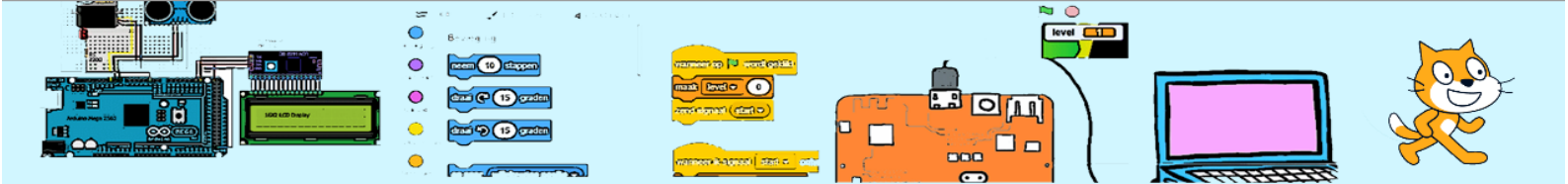
Tijdens het spel moet de variabele “tijd” iedere seconde met 1 verhoogd worden.



In plaats van “Ik ben er!” ga je nu



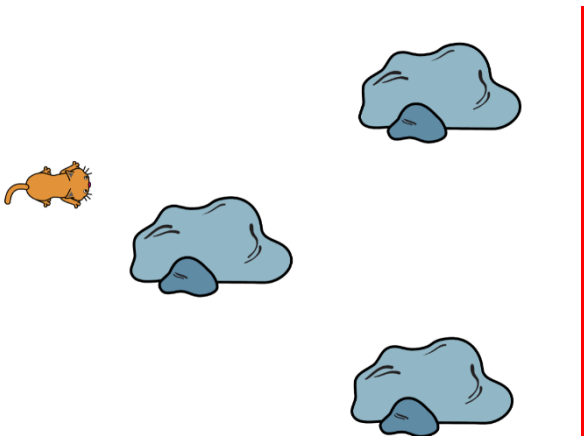
2 seconden laten zien



Eén seconde duurt best lang... ? Om het nauwkeuriger te maken verhoog je de variabele "tijd" 10 keer per seconde met 0.1.

Om het spel uitdagender te maken ga je hindernissen toevoegen.

Voeg 3 keer de sprite "Rocks" toe en positioneer deze zo dat de kat er omheen moet lopen.



Met

```
wanneer pijltje omhoog is ingedrukt en wanneer pijltje omlaag is ingedrukt
verander y met 50
verander y met -50
```

kan de kat omhoog of omlaag.

En als de kat een van de stenen raakt, moet hij weer helemaal naar links

```
als raak ik Rocks ? dan
  maak x -200
als raak ik Rocks2 ? dan
  maak x -200
als raak ik Rocks3 ? dan
  maak x -200
```