

Voorkennis	Basis kennis van variabelen in Scratch	Niveau	
Benodigheden	Scratch	Leerdoelen	Zelfstandig variabelen maken en gebruiken

## Reactie Spel

Maak 2 nieuwe sprites: Button1 en Button2

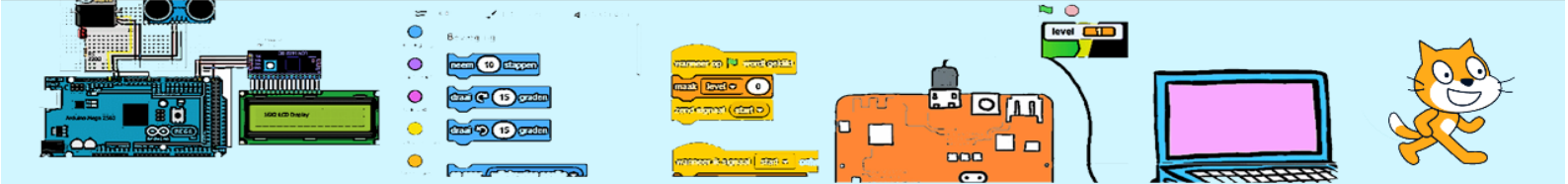
Maak 3 variabelen: lamp, richting en stop



Programmeer Button1 met onderstaande code.

```
when green flag clicked
  make score 0
  make lamp 1
  make richting 1
  make stop 0
  repeat until stop = 1
    change lamp by richting
    if lamp > 9
      make lamp 9
      make richting -1
    if lamp < 1
      make lamp 1
      make richting 1
  wait 0.2 sec
  send start signal
```

```
when clicked
  make stop 1
```



```
wanneer op vlag wordt geklikt
ga naar x: -200 y: 0
richt naar 0 graden
maak grootte 80 %
herhaal
als lamp = 1 dan
verander uiterlijk naar button2-a
anders
verander uiterlijk naar button2-b
```

Programmeer Button2 met de code hier links

Kopieer daarna deze button 8 maal (dus dan zijn er 9)

Verander de code van button3 naar:

```
wanneer op vlag wordt geklikt
ga naar x: -150 y: 0
richt naar 0 graden
maak grootte 80 %
herhaal
als lamp = 2 dan
verander uiterlijk naar button2-a
anders
verander uiterlijk naar button2-b
```

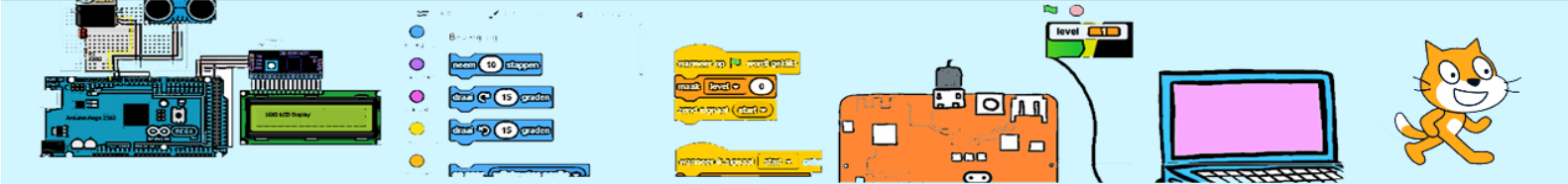
Verander de code van button4 naar:

```
wanneer op vlag wordt geklikt
ga naar x: -100 y: 0
richt naar 0 graden
maak grootte 80 %
herhaal
als lamp = 3 dan
verander uiterlijk naar button2-a
anders
verander uiterlijk naar button2-b
```

Verander de code van button5 naar:

```
wanneer op vlag wordt geklikt
ga naar x: -50 y: 0
richt naar 0 graden
maak grootte 80 %
herhaal
als lamp = 4 dan
verander uiterlijk naar button2-a
anders
verander uiterlijk naar button2-b
```

Enzovoort tot button10. Dus de x positie (steeds 50 stappen meer naar rechts) en lamp-nummer + 1.



Test of het nu goed werkt.

Als je op de groene vlag drukt zullen alle lampen (buttons van 2 tot 10) netjes op een rij staan en zal er steeds één lamp even blauw worden. Als je op Button1 (groene ronde knop) klikt, stopt de kleur verandering van de lampen.

## Score bijhouden

Je gaat nu een score bijhouden. Je verdient 1 punt als het je lukt om op de groene knop te drukken als lamp 5 blauw is. Wacht 1 seconde en laat de lampen verder van kleur veranderen.

Als je op het verkeerde moment (lamp 5 is niet blauw) op de groene knop drukt eindigt het spel met "Game Over".

## Moeilijker en moeilijker

Bij iedere score gaat het spel sneller lopen.

Maak een variabele "snelheid" en geef het de begin waarde 0.2. Zorg er voor dat het spel sneller gaat als je scoort.