

## Open Wereld

Voorkennis:

Level 3 opdrachten afgerond

Leerdoelen:

Lijsten automatisch vullen en meer blokken

**Uitleg:**

In deze opdracht gaan wij een geheugenspelletje ("herhaal na mij") maken. Eerst laat het meisje een reeks van kleuren zien, daarna moet de speler die kleuren herhalen.

Dit is een zeer goede manier om "lijsten" te leren gebruiken. Dat zijn een soort van variabelen, maar dan met meer dan één getal opgeslagen onder dezelfde naam. Dus als een variabele een lade is, dan is een lijst een hele ladekast!



Weer begin je met een leeg speelveld, Succes!

**Opdrachten:**

- Kies een personage-sprite en een achtergrond. Hoe deze eruit zien is volledig aan jou. Bedenk wel dat de sprite 4 verschillende kleuren moet kunnen laten zien (Rood, Blauw, Groen en Geel).
- Maak een kleurenreeks met behulp van een lijst en zorg dat deze willekeurig gevuld wordt met een getal tussen 1 & 4, waarbij je elk getal aan een kleur koppelt.
- Voeg nu een geluid aan elk getal uit de reeks.
- Nu moet de speler het geluid & kleur gaan herhalen, met de hulp van toetsen of sprites op het speelveld.
- Als de speler dat lukt, voeg dan een extra getal( kleur+geluid) de kleurenreeks en laat een animatie zien die dat het gelukt is. Drukt de speler op de verkeerde kleur of toets dan is het spel afgelopen → GAME-OVER
- Voeg een score toe aan het spel en maak een eigen blok die de Top-score bijhoudt met een naam bij GAME-OVER.
- Voeg meerdere levels toe, bijvoorbeeld door bij een bepaalde score een extra kleur toe te voegen.

TIP: *Bij het ontwikkelen van een spel moet je veel testen! Want zo haal je alle fouten eruit en krijg je vaak leuke nieuwe ideeën.*

## Extra uitdagingen

- Maak verschillende moeilijkheidsgraden, door bijvoorbeeld te beginnen met 5 of zelfs 6 kleuren.
- Maak eigen blokken die alles doen voor een extra kleur/geluid

Zit je vast? → <https://projects.raspberrypi.org/nl-NL/projects/memory>

01/08/2019

Edwin de Jager[[contact@coderdojo-kopgroep.nl](mailto:contact@coderdojo-kopgroep.nl)],

Update naar scratch 3.0

