

## De Heks



### Voorkennis:

Level 2 opdrachten afgerond

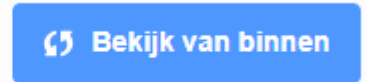
### Leerdoelen:

Achtergronden, sprites, bewegingen & scenarios.

Ga naar: <https://scratch.mit.edu/projects/288131167/>



1. Login op scratch
2. Kies voor Remix



## Stap 2 Invullen Sprites

Ga nu de sprite van de heks zo programmeren dat ze via de pijltjes toetsen op het toetsenbord over het veld heen kan vliegen.... Hiernaast staan wat tips

De vleermuis moet de volgende code krijgen:



```

wanneer pijltoets omhoog is ingedrukt
  verander y met 10
  
```

```

wanneer pijltoets rechts is ingedrukt
  richt naar 90 graden
  verander x met 10
  
```

```

wanneer op vlag wordt geklikt
  maak Score 0
  
```

```

wanneer op vlag wordt geklikt
  verschijn
  herhaal
    neem 20 stappen
    draai willekeurig getal tussen -45 en 45 graden
    wacht 0.25 sec.
    volgend uiterlijk
    keer om aan de rand
  als raak ik Witch dan
    verander score met 10
    verdwij
    wacht 2 sec.
    ga naar x: willekeurig getal tussen -240 en 240 y: willekeurig getal tussen -180 en 180
    verschijn
  
```

## Stap 3 Eerste uitdagingen

- Laat de vleermuis sneller vliegen  
*Laat deze bijvoorbeeld 20 stappen nemen*
- Laat de vleermuis sneller terugkomen
- Maak een tweede vleermuis om te kunnen vangen (TIP: Je kan een sprite kopiëren)
- Stop het spel bij 100 punten



## Stap 4 Iets moeilijkere uitdagingen

- Maak een slechte gif-groene vleermuis, als je deze vangt kost je dat wel 20 punten!
- Als de heks de verkeerde (dus slechte) vleermuis vangt dan moet er een speciaal geluidje te horen zijn
- Maak een "Game Over" plaatje als je het spel stopt (zoals bij 100 punten behaald)
- Maak een stopwatch /tjdklok om het spel na een bepaalde tijd te stoppen.



## Stap 4 Moeilijke uitdagingen

- Vraag de speler om zijn naam voordat het spel gaat beginnen
- Bestuur de heks met de muis in plaats van het toetsenbord
- Zorg dat de slechte vleermuis de heks gaat achtervolgen
- Maak een scorebord en houd de hoogste scores bij!
- Zorg dat de vleermuizen steeds sneller gaan, hoe hoger je score of hoe korter de tijd

**HIGH SCORE**