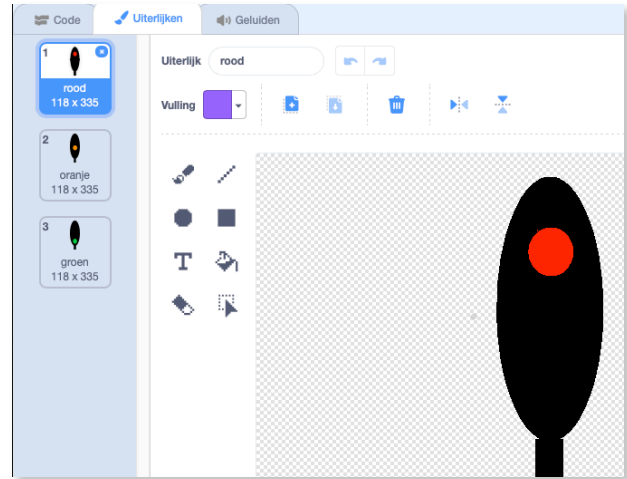


5.18 Tijdens deze les gaan we er voor zorgen dat een beetle enkel oversteekt, als het verkeerslicht op groen staat.

Url: <https://scratch.mit.edu/projects/206274876/>

1.1 Teken als sprite een verkeerslicht bij Uiterlijken. Zorg dat er een rood, oranje en groen licht op staat. Kopieer dit verkeerslicht tweemaal en zorg dat er telkens twee kleuren verwijderd worden.

Als alles goed gaat heb je nu drie verschillende verkeerslichten gemaakt zoals op de tekening hiernaast. Geef elk licht de naam van zijn kleur (rood-oranje-groen). Dat doe je in het witte balkje bovenaan per licht.

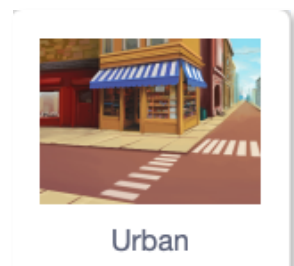


1.2 Programmeer nu het verkeerslicht.

Zorg ervoor dat het rode en het groene licht, vier seconden branden en het oranje licht, twee seconden. Laat dit alles zich heel de tijd herhalen als de groene vlag wordt aangeklikt.



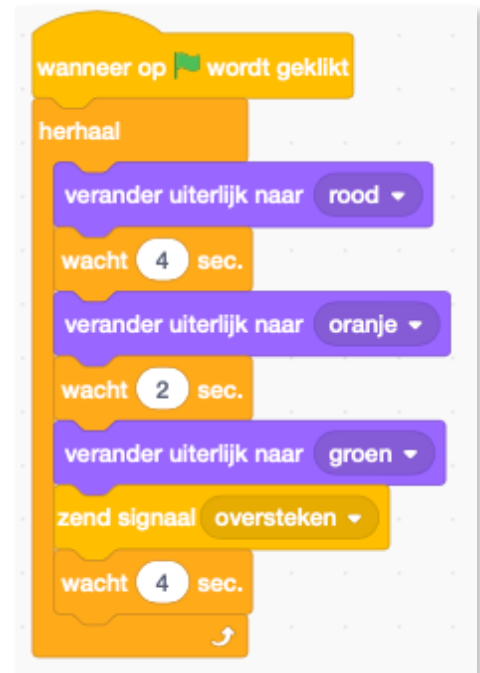
2.1 Kies als speelveld: urban. Zo heb je een straat met twee zebrapaden.



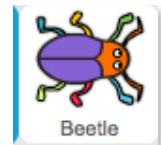
3.1 We gaan de code van het verkeerslicht, als het groen wordt, een signaal laten zenden naar onze sprite die gaat oversteken.

Dat blokje vind je bij [Gebeurtenissen](#).

Geef het de naam: 'oversteken' en plaats het onder het blokje: 'verander uiterlijk naar groen'



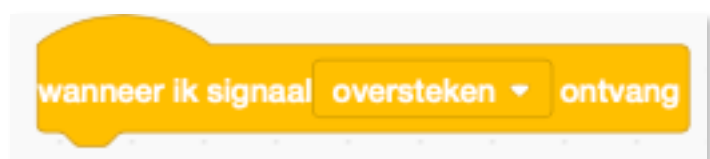
4.1 Maak een tweede sprite. Wij gebruiken in dit voorbeeld 'Beetle' omdat je bij hem de richting naar waar hij kijkt en gaat, gemakkelijk kan bepalen.



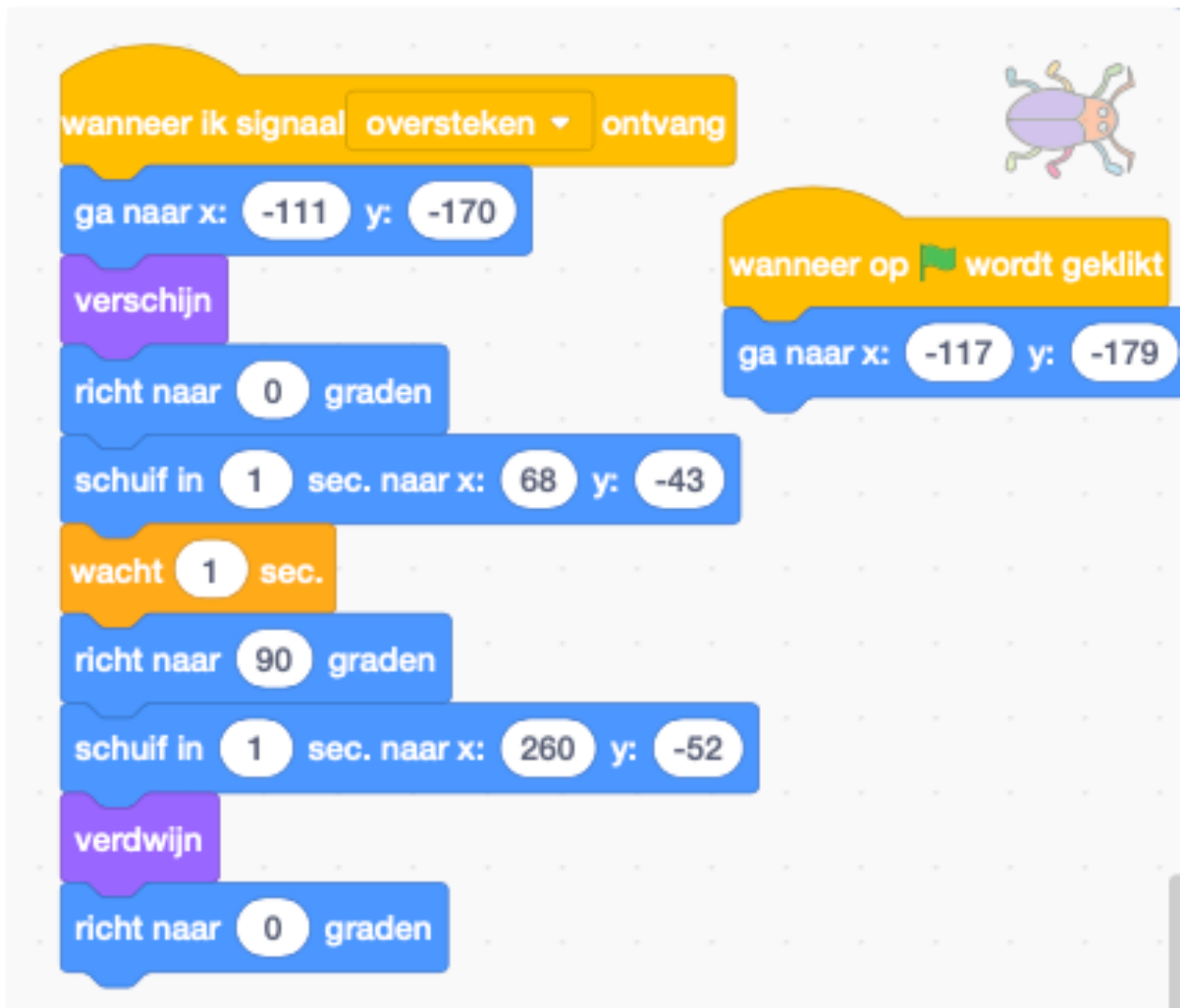
4.2 We programmeren Beetle:

Beetle mag pas oversteken als het licht op groen staat. We gebruiken bij de het groen verkeerslicht het blokje 'zend signaal oversteken'. Beetle moet dit signaal nog ontvangen.

We starten dus met het blokje 'wanneer ik signaal oversteken ontvang'! Door dit blok zal Beetle enkel bij groen licht oversteken.



Probeer er nu zelf voor te zorgen dat Beetle over het eerste zebrapad loopt, zich draait naar het tweede zebrapad, ook daar oversteekt. (eventueel met een tweede licht). En nadien terug klaar staat aan het eerste zebrapad.



The image shows a Scratch script for a traffic light simulation. The script is as follows:

- when green flag clicked
- go to x: -111 y: -170
- appear
- turn to 0 degrees
- slide in 1 sec. to x: 68 y: -43
- wait 1 sec.
- turn to 90 degrees
- slide in 1 sec. to x: 260 y: -52
- disappear
- turn to 0 degrees

A small beetle icon is visible in the top right corner of the script area.

