

Oplossing 1 Kat, op je plaats!

1 Kat, op je plaats!		
Blok	Functie	Nummer
	Start de onderstaande blokken wanneer de groene vlag wordt aangeklikt. (Dus wanneer het programma wordt gestart.)	1
	Beweegt het voorwerp naar de plek waar $x = -100$ en $y = -100$.	2

Oplossing 2 De kat springt

2: Springen van de kat		
Blok	Functie	Nummer
	Start de onderstaande blokken wanneer de pijltjestoets omhoog wordt ingedrukt.	1
	Schuift het voorwerp in 0.4 seconden naar de plek waar $x = -100$ en $y = 75$.	2
	Schuift het voorwerp in 0.4 seconden naar de plek waar $x = -100$ en $y = -100$.	3

Oplossing 1 Kat, op je plaats!

1 Kat, op je plaats!		
Blok	Functie	Nummer
	Start de onderstaande blokken wanneer de groene vlag wordt aangeklikt. (Dus wanneer het programma wordt gestart.)	1
	Beweegt het voorwerp naar de plek waar $x = -100$ en $y = -100$.	2

Oplossing 2 De kat springt

2: Springen van de kat		
Blok	Functie	Nummer
	Start de onderstaande blokken wanneer de pijltjestoets omhoog wordt ingedrukt.	1
	Schuift het voorwerp in 0.4 seconden naar de plek waar $x = -100$ en $y = 75$.	2
	Schuift het voorwerp in 0.4 seconden naar de plek waar $x = -100$ en $y = -100$.	3