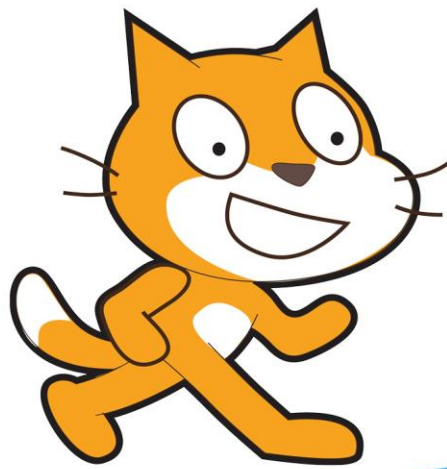




**Start
From**

SCRATCH

Basisvaardigheden

Superkat



0 SCRATCH STARTEN

Ga naar de website: www.scratch.mit.edu

Druk bovenaan links op de knop **MAAK**.



Als je een Scratch account hebt kan je inloggen om je werk gemakkelijk te bewaren.



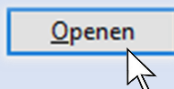
Kies bovenaan het nieuwe venster voor **BESTAND ▼** en daarna voor **UPLOADEN VANAF JE COMPUTER**.



Zoek het bestand **SUPER KAT.SB2** (de meester of juf weet vast waar het verstopt is!)

Super Kat.sb2

Druk dan



op en als alles goed zit kan de pret nu beginnen.



1 KAT, OP JE PLAATS!

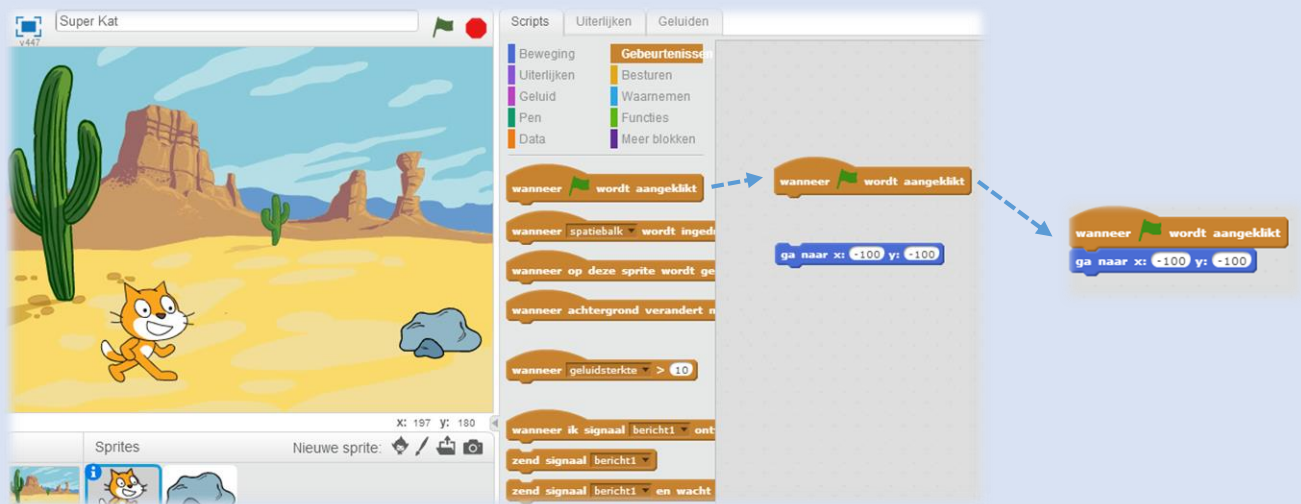


Neem de **GA NAAR X: Y:** blok en sleep deze naar het werkveld.

Verplaats de kat eens op het scherm links en druk één keer op het blauwe codeblok.



De kat moet op zijn plaats staan wanneer het spel start.



Sleep de **GROENE VLAG** blok naar het werkveld en klik de **GA NAAR** blok erop vast.



Met de **GROENE VLAG** start je het spel, en met de **RODE KNOP** kan je het spel stoppen.

2 DE KAT SPRINGT

Neem de **SCHUIF NAAR** blok en sleep deze naar het werkveld.



Neem de **SCHUIF NAAR** blok een tweede keer, klik op het cijfer bij **Y** en maak hier -75 van.



Klik deze blok bovenop de eerste blok vast en druk er eens een keer op.



Klik op het cijfer voor **SEC.** en maak hier **0.4** van. Druk nog eens op de blokken.

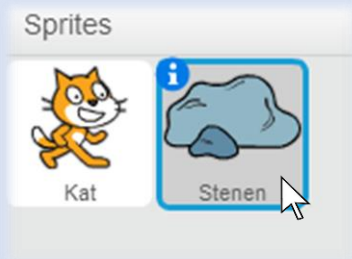


Zet er nu de blok **WANNEER...WOORDT INGEDRUKT** boven, kies een knop door op de ▼ te drukken en test uit of de kat springt wanneer je op de knop duwt!

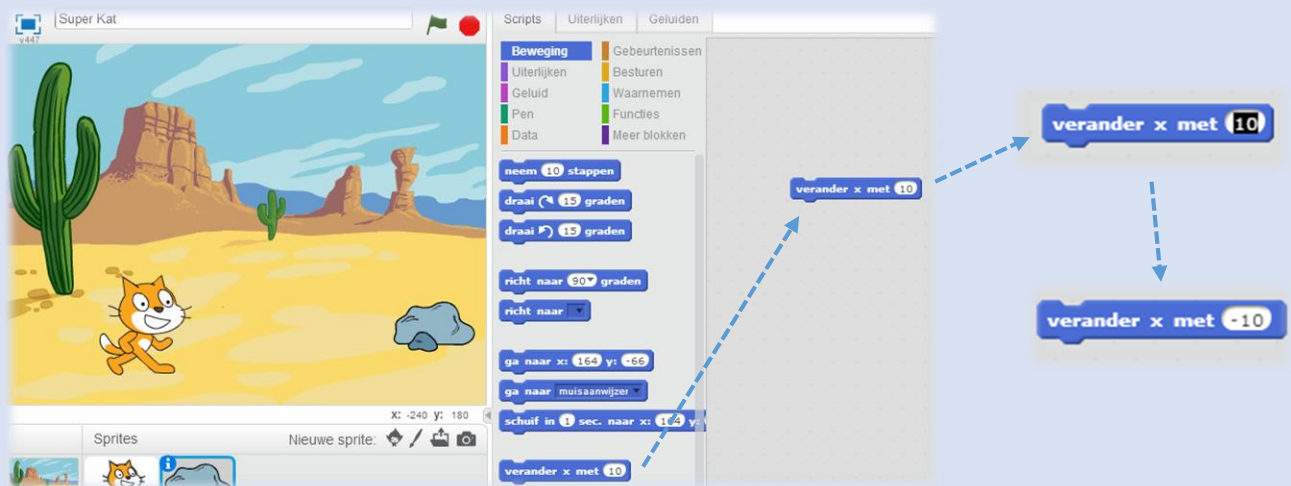


3 DE STENEN BEWEGEN

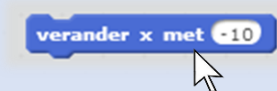
Kies bij **SPRITES** voor **STENEN**.



Neem de blok **VERANDER X MET**, sleep deze naar het werkveld en maak van het cijfer **-10**.



Druk een paar keer op de knop, wat gebeurt er?



BOUW nu het volgende **BLOKKENTOREN** en druk eens op de groene vlag.



Let op: de cijfers in de blauwe blokken moeten juist zijn!

4 WIE STOPT DE STENEN?

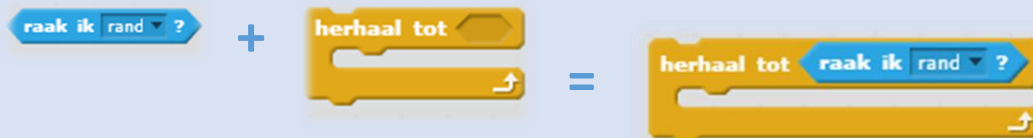
Neem nu de **HERHAAL TOT** blok en sleep deze naar het werkveld.



Neem de **RAAK IK** blok, klik op de ▼ en kies voor rand.



Deze **RAAK IK** blok kan je nu in de **HERHAAL TOT** blok klikken op de plek van de zeshoek.



Plaats de **VERANDER X** blok in de **HERHAAL TOT** blok.



Zorg dat je **BLOKKENTOREN** zoals de afbeelding in elkaar zit en druk eens op de groene vlag.



Neem nu een **VERSCIJN** en **VERDWIJN** blok en zet deze bij in de **BLOKKENTOREN** op de juiste plek. Druk nog eens op de groene vlag. Zie je het verschil?



5 GAME OVER

Neem de **ALS DAN** blok en plaats deze in het werkveld.



Maak een **RAAK IK KAT ?** blok en zet deze in de **ALS DAN** blok.



Deze **ALS DAN** blok gaat alles dat ertussen staat doen wanneer de **STENEN** de **KAT** raken.

Neem de **STOP ALLE** blok en zet deze in de **ALS DAN** blok. Wanneer de **STENEN** de **KAT** raken zal het spel nu stoppen!



Klik de **ALS DAN** blok vast onder de **VERANDER X** blok. Zet een **HERHAAL** blok net **ONDER** de **GROENE VLAG** blok zodat **ALLE** andere blokken in de **HERHAAL** blok komen te staan. Je **BLOKKENTOREN** moet er als volgt uitzien.

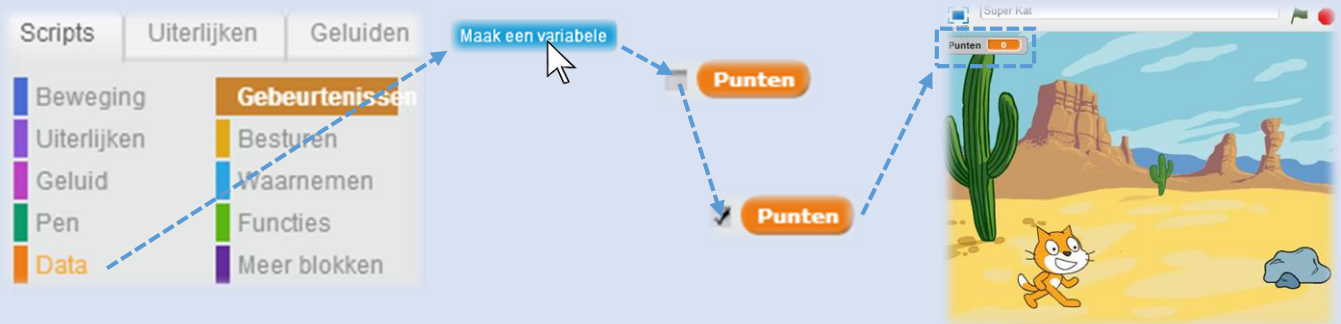
Nu gaat **ALLES OPNIEUW** en opnieuw gebeuren **TOT DE STENEN DE KAT RAKEN**.

DRUK eens op de **GROENE VLAG** en test het uit!



6 PUNTEN PAKKEN

GA naar **DATA** en maak een **NIEUWE VARIABLE** aan voor **ALLE SPRITES**. Geef deze de naam '**PUNTEN**'. Zet een **VINKJE VOOR PUNTEN**. Bovenaan het **SPEL** staat er nu normaal een **PUNTENTELLING**.



Neem de **MAAK PUNTEN** blok en de **VERANDER PUNTEN MET** blok.



Zet de **MAAK PUNTEN** blok net **ONDER** de **GROENE VLAG** blok in de **BLOKKENTOREN**.

Zet de **VERANDER PUNTEN MET** blok net **BOVEN** de **VERDWIJN** blok in de **BLOKKENTOREN**.

De **BLOKKENTOREN** moet er nu zo uit zien.



7 PROFICIAT

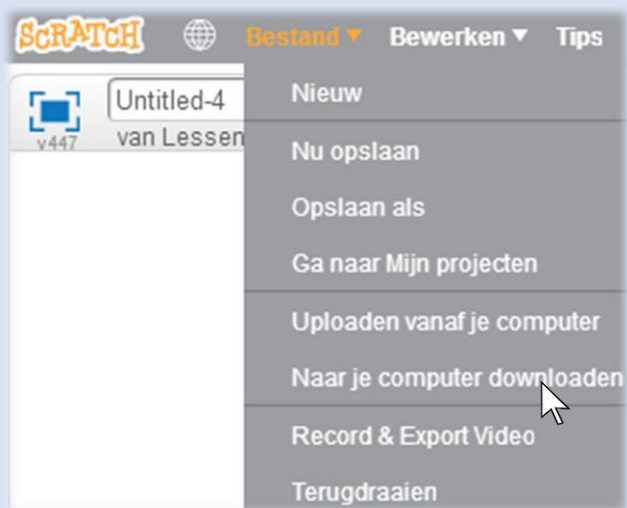
PROFICIAT! Je hebt nu je **EERSTE SPEL** gemaakt in **SCRATCH**!

Je kan het **SPEL** een **NIEUWE NAAM** geven. Dit doe je door de **TEKST 'SUPER KAT'** vanboven **AAN** te **PASSEN**.



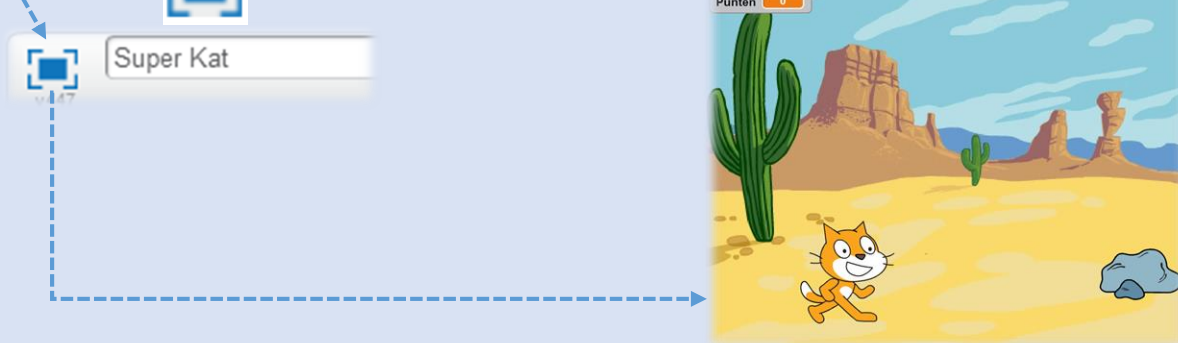
Nu kan je het **SPEL BEWAREN**.

Kies bovenaan het voor **BESTAND ▼** en daarna voor **NAAR JE COMPUTER DOWNLOADEN**.



Als je een **SCRATCH ACCOUNT** hebt kan je het spel ook **OPSLAAN** en **DELEN**.

KLIK eens op  om het spel in het groot te spelen!



LAAT je spel **ZIEN AAN DE MEESTER OF JUF** en dan krijg je **EEN HEUS DIPLOMA!**

HIER KAN JE THUIS DAN LEKKER MEE LOPEN TE POCHEN!