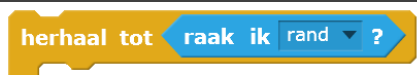
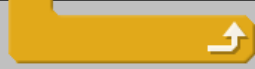


Oplossing 5: GAME OVER

5 GAME OVER		
Blok	Functie	Nummer
	Start de onderstaande blokken wanneer de groene vlag wordt aangeklikt. (Dus wanneer het programma wordt gestart.)	1
	De herhaalblok herhaalt het stuk code tussen deze blok en een gele blok met het pijltje omhoog.	2
	Beweegt het voorwerp naar de plek waar $x = 170$ en $y = -115$.	3
	Deze blok doet het voorwerp verschijnen op het scherm.	4
	De code tussen deze blok en de pijl omhoog wordt herhaald tot het moment waarop het voorwerp de rand raakt.	5
	Verandert de x waarde (coördinaat) van het voorwerp met -10.	6
	De code tussen deze blok en de lege gele blok wordt enkel uitgevoerd wanneer er aan de lichtblauwe voorwaarde wordt voldaan!	7
	Deze blok stopt alle code en dus ook het spel! Zie dit als de game over/einde blok!	8
	Deze blok duidt het einde van de code aan die wordt uitgevoerd door de ALS-blok.	9
	De pijl geeft aan waar de herhaling stopt en opnieuw moet worden opgestart.	10
	Deze blok doet het voorwerp verdwijnen van het scherm. (Het voorwerp wordt niet verwijderd! Het is gewoon niet meer zichtbaar).	11
	Deze blok is het einde van de herhaling, alles wat hiertussen staat wordt herhaald.	12