



Wat gaan we maken? Muis Patsen

Getverderrie. Een muis. Sjonge wat is hij snel!

Je moet de muis zo vaak mogelijk pakken in één minuut. We houden een score bij, ben jij beter dan je vrienden?

Volg de stappen nauwkeurig die op de volgende pagina's uitgelegd staan en bouw het spel na.

Veel plezier!

Meer info of thuis verder? Surf naar <http://scratch.mit.edu> en klik op de "probeer het" link. Meer info over coding les geven in de klas? Ga naar <http://codeuur.nl>



Tip: Klik op het wereldbolletje (na het opstarten) om de taal te veranderen naar Nederlands.



Als je iets gemaakt hebt, kun je je programma downloaden en op je eigen computer bewaren en daar ook later weer aan verder werken.

Korte theorie kan handig zijn als initiële uitleg:

- **mogelijk: initiële uitleg over variabelen**
- **mogelijk: initiële uitleg over "willekeurig getal / random" en waarom dat belangrijk is voor veel spellen**

1. De achtergrond



Teken een mooie achtergrond.
Bijvoorbeeld een grasveld zoals hier.

2. De muis

Maak een nieuwe **Sprite** en kies de muis (of een ander leuk dier wat leuk is om te vangen :) en plaats hem ergens op het scherm.

Maak hem een ook beetje kleiner.

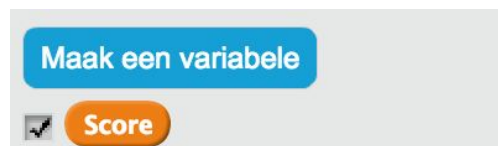


(Dat kun je doen door op deze knop te klikken: en daarna een paar keer op de muis te klikken, dan wordt 'ie kleiner)

3. Variabelen!

Een echt spel heeft natuurlijk een score: hoeveel punten je gehaald hebt. Dat doe je met **variabelen**. Dat werkt eigenlijk net zo als x of y zoals je ook al eerder gebruikt hebt. Alleen geef je ze dan een eigen naam.

Je kunt variabelen zelf zó maken:



Je hebt twee variabelen nodig voor dit spel:

- Score
- Seconden Over

4. Een mooi beginscherm

Als het spel begint, moet het er wel een beetje leuk uit zien. Laten maken dat de muis het scherm komt binnen lopen en zegt dat je hem moet vangen!

Na een paar seconden begint dan het echte spel.

Bouw dit stukje **script** na voor de muis.



5. De muis verschijnt overal!

Als het spel eenmaal begonnen is, moet de muis elke paar seconden zomaar ergens verschijnen en dan snel weer verdwijnen. Dat bouw je zo:



We gebruiken **willekeurig getal** (in het Engels heet dat **Random**) om steeds zomaar een ander getal te krijgen. Daar kun je hele leuke dingen mee doen. Veel spellen gebruiken dat om het spannend te maken.

6. En dan..... Pats!

Als je de muis aanklikt, moet je een punt krijgen en krijgt de muis een tik natuurlijk.



Test het eens? Wat vind je ervan?

Er mogen nog wel wat vonken vanaf komen he?

7. De muis ziet sterretjes

Voeg een nieuwe **Sprite** toe, bijvoorbeeld een ster.
We willen dat als je de muis raakt, dat je dan allemaal sterretjes ziet.
Dat is een mooi effect!



Bij de ster hoort dit script:



Snap je wat er gebeurt? Elke keer als je de muis raakt, plaatsen we de ster op de plaats van de **Muis**, en dan maken we een **Kloon**. (Dat is een **Kopie**).

Dan verplaatsen we de ster en doen we dat nog een keer. Zo komen er drie **Klonen** van de ster.

En, elke ster groeit heel snel en verdwijnt dan weer.

Wat vind je ervan? Ziet het er leuk uit?

8. Aftellen in 60 seconden!



We hebben 60 seconden de tijd. Maak een **nieuwe Sprite** en zet daar de tekst “**GAME OVER**” op, en plaats de **Sprite** mooi in het midden van het scherm.

Plaats dan bij deze nieuwe **Sprite** het volgende script:



9. En... dooooo

Als je wil, kun je het spel nog moeilijker maken, door bijvoorbeeld:

- Twee muizen tegelijkertijd bezig te laten
- De muis korter te laten zien
- Meerdere Levels te maken
- De muis te laten bewegen
- Nog vettere sterren of ontploffingen maken als je de muis raakt
-