

# Spooky Scratch spel

## LEVEL 1



Vang de vleermuis met de heks. Leer de basis over achtergronden, sprites, bewegingen en scenarios.

### Script voor de heks

wanneer pijltje omhoog wordt ingedrukt  
verander y met 10

wanneer pijltje omlaag wordt ingedrukt  
verander y met -10

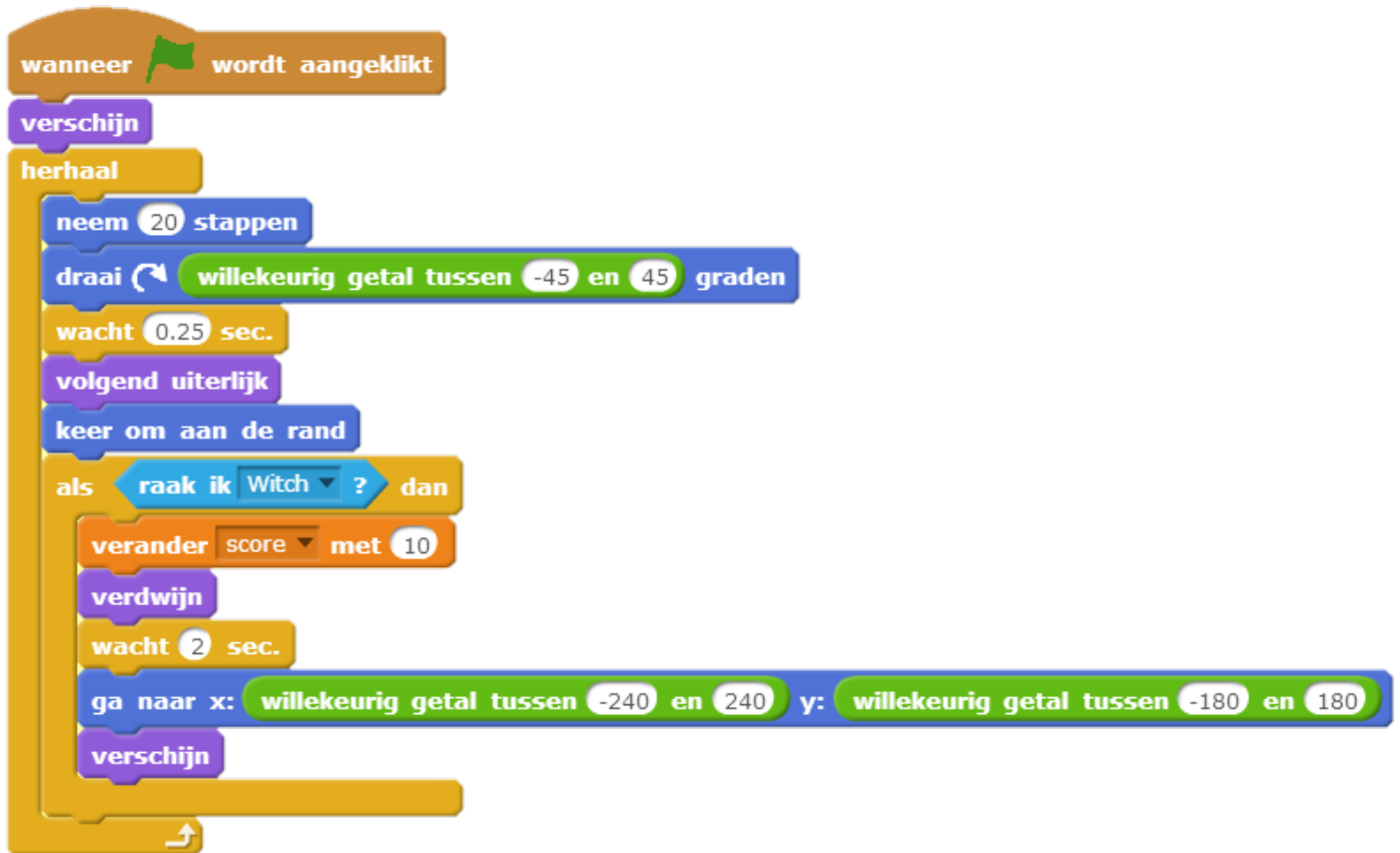
wanneer pijltje rechts wordt ingedrukt  
richt naar 90 graden  
verander x met 10

wanneer pijltje links wordt ingedrukt  
richt naar -90 graden  
verander x met -10

wanneer  wordt aangeklikt  
maak score 0

# Spooky Scratch spel

## Script voor de vleermuis



## LEVEL 2

- Laat de vleermuis sneller vliegen.**  
Kijk eens naar de blokken "neem 20 stappen" en/of "wacht 0,25 sec.".
- Laat de vleermuis sneller terugkomen.**  
Kijk eens naar het blok "wacht 2 sec."
- Maak nog een vleermuis die de heks kan vangen.**  
Als je op je vleermuis klikt met je rechtermuisknop of 'shift' + linkermuis-knop krijg je een menu waar je een kopie kan maken.
- Stop het spel als je precies 100 punten hebt gehaald.**  
Je kan met het blok "als dan" in een "herhaal blok" kijken of de score 100 is. Kijk in functies of je een blok kan vinden om de score te vergelijken met 100. Dan kan je als het klopt het blok "stop alle" gebruiken die je ook in besturen vind.

# Spooky Scratch spel

## LEVEL 3



**Maak een 'slechte' vleermuis die 10 minpunten geeft als de heks deze vangt.**

Kijk naar het blok "verander score met 10" en kijk in de tab "uiterlijken" of je de vleermuis kleur kan veranderen.



**Laat verschillende geluidje horen als de heks een goede of slechte vleermuis vangt**

Kijk eens naar de blokken in "geluid"



**Laat een 'GAME OVER' plaatje zien als het spel stopt en verstop alle andere sprites.**

Gebruik "zend signaal ..." in gebeurtenissen om alle sprites te laten weten dat het spel stop en gebruik het bericht om de sprites te laten verdwijnen en verschijnen.



**Gebruik een stopwatch/ verstreken tijd om het spel te stoppen in plaats van het aantal punten.**

Maak een variabele "tijd", begin met een waarde van bijvoorbeeld 30, wacht 1 sec. en trek 1 van de tijdvariabele af.

## LEVEL 4



**Vraag de speler naar zijn of haar naam voor het spel begint.**

Maak een nieuwe variabele "speler" aan en gebruik "vraag" en "wacht" om de spelersnaam op te slaan. Met "zend signaal ..." kan je ervoor zorgen dat het spel pas start als er een naam is ingevuld.



**Bestuur de heks met de muis in plaats van het toetsenbord.**

Kijk naar het blok "richt naar" om de muisaanwijzer te volgen.



**Maak een nieuwe 'slechte' vleermuis die de heks achtervolgd.**

Wat heb je gebruikt om de heks de muisaanwijzer te laten volgen?



**Houd een highscore bij.**

Maak een "highscore" variabele en kijk aan het einde van het spel of de score hoger is dan de highscore om de highscore goed bij te houden.

# Spooky Scratch spel

Opzet van de workshop.

Spooky Scratch spel

Uitleg

We willen een spel maken waarin je met een vliegende heks vleermuizen kan vangen

Het doel is om level 1 van het spel gezamenlijk te maken. Eerst beginnen met een korte uitleg over het spel en dat al vragend en uitwerkend met de kinderen het spel maken.

Denk aan bijvoorbeeld aan de volgende vragen:

Welke sprites en achtergronden hebben we nodig?

Hoe kunnen we de sprites groter of kleiner maken?

We moeten de heks kunnen besturen weet iemand hoe we dat met de pijltjestoetsen kunnen doen?

De heks vliegt nu nog voor en achteruit, kunnen we haar laten draaien zodat ze altijd vooruit gaat?

De vleermuis moet zelf een beetje rondvliegen, hoe kunnen we dat voor elkaar krijgen?

Moet de vleermuis altijd rechtdoor vliegen of een beetje alle kanten op kunnen gaan?

Wat moet er gebeuren als de vleermuis tegen de kant aan botst?

Kunnen we het laten lijken alsof de vleermuis vliegt, dat zijn vleugels bewegen?

Hoe kunnen we de vleermuis laten verdwijnen als hij is gevangen?

Hoe laten we de vleermuis terugkomen zodat de heks altijd een nieuwe vleermuis krijgt om te vangen?

Zonder score is het een beetje saai, hoe zouden we dat kunnen doen?

Als level 1 gelukt is kunnen de kinderen alleen of met groepjes aan de slag gaan met de extra levels.

Elke level heeft steeds moeilijkere uitbreidingen van het spel om het leuker en uitdagender te maken, om te spelen maar ook om te coderen. Laat op een monitor oid de opdrachten uit level 2-4 zien of geef ieder kind of per groepje een printje met de opdrachten zodat ze die kunnen afvinken.

Bij de workshop horen uitwerkingen in scratch zodat de begeleiders een werkende versie hebben van de code uit elke level om op terug te vallen.

Veel succes!