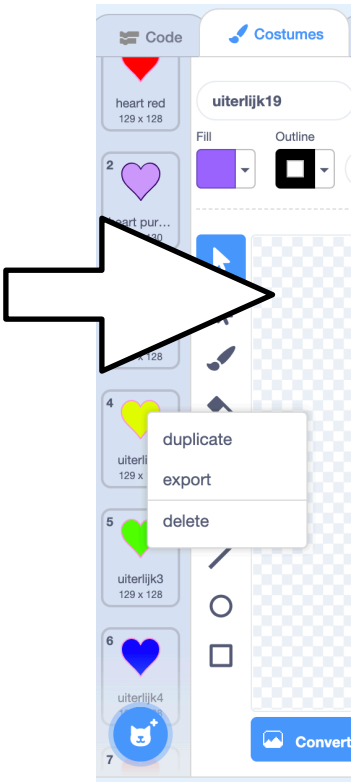
# LOVE TESTER SCRATCH

# SPRITE 1

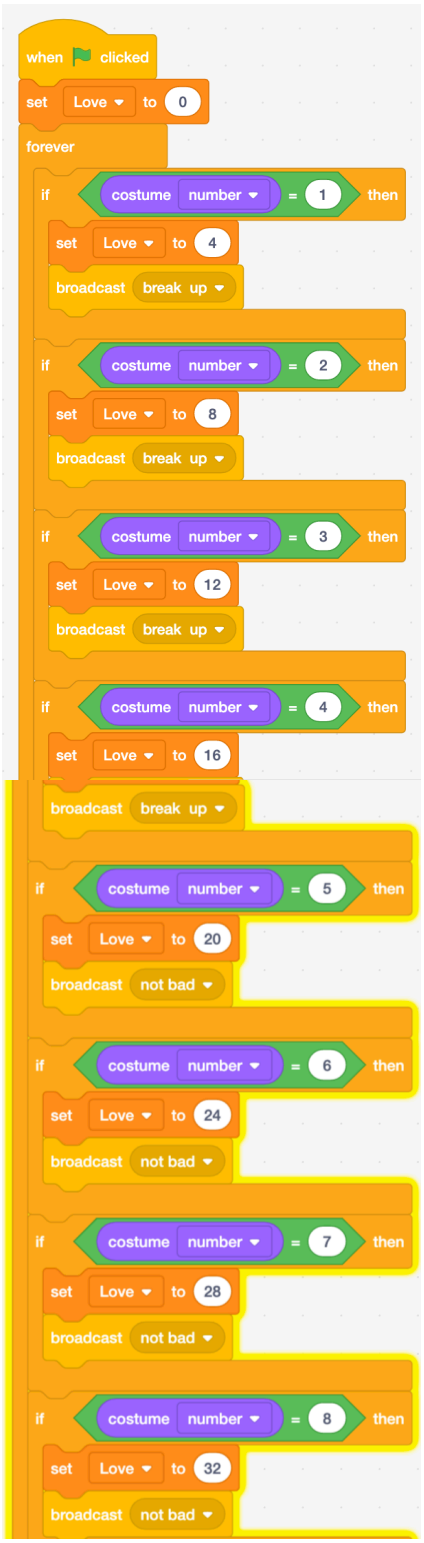
We gaan eerst heel veel harten maken, 25 in totaal.
Je kan ze verschillende kleuren geven of je kan ze ook in grootte veranderen of in stukjes hakken.

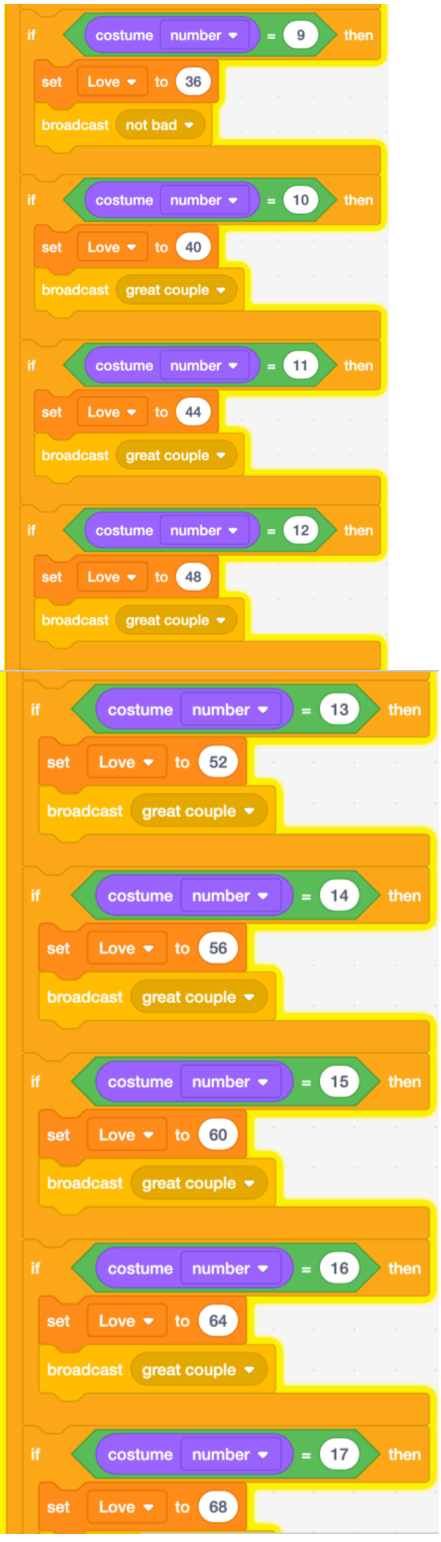
Ook zie je LOVE staan bij verschillende plekken in deze lange code.
LOVE is een variabele die je zelf maakt bij variabelen.

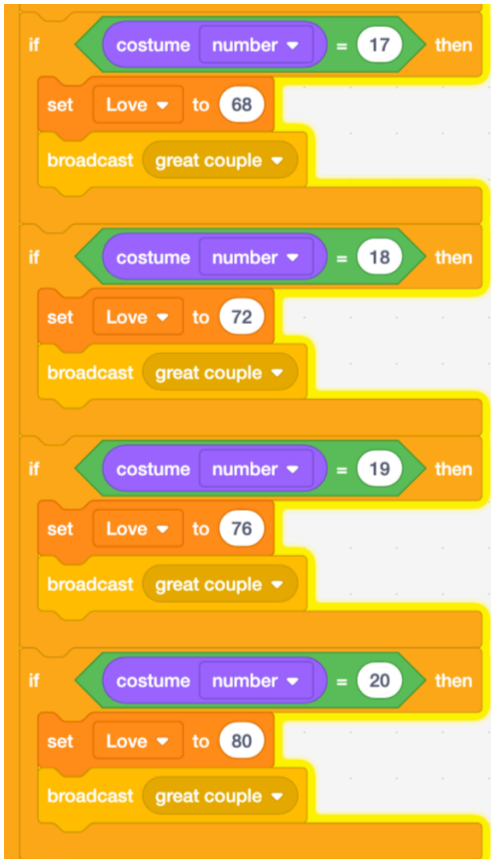
De 25 harten zet je bij uiterlijken/costumes.

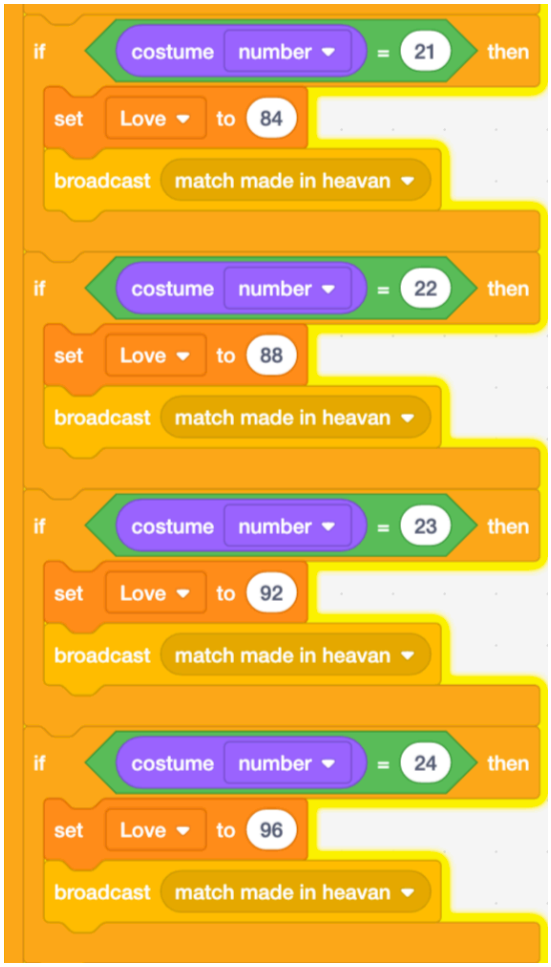


# CODE BIJ SPRITE 1 HARTEN



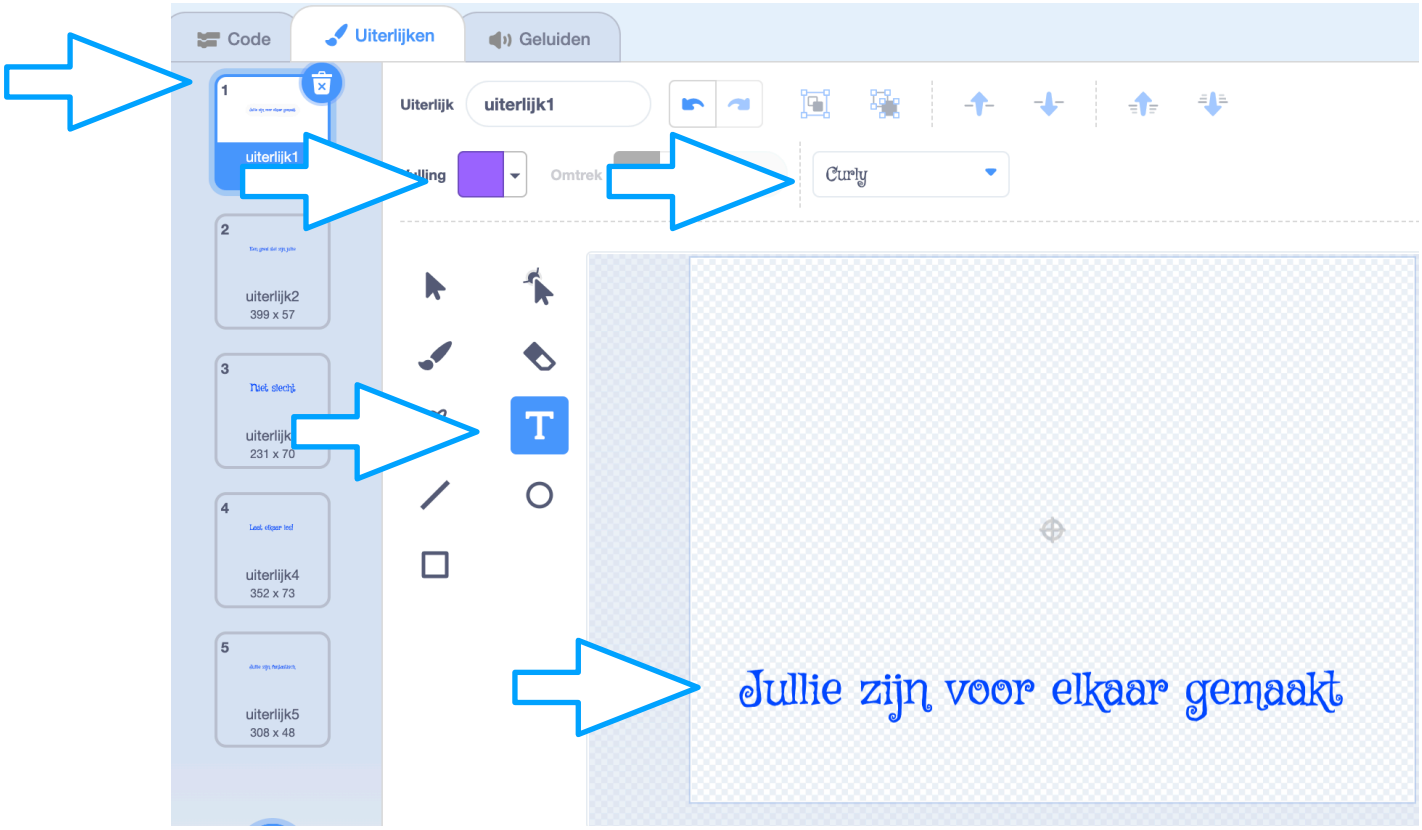

if costume number = 17 then
set Love to 68
broadcast great couple
if costume number = 18 then
set Love to 72
broadcast great couple
if costume number = 19 then
set Love to 76
broadcast great couple
if costume number = 20 then
set Love to 80
broadcast great couple


if costume number = 21 then
set Love to 84
broadcast match made in heavan
if costume number = 22 then
set Love to 88
broadcast match made in heavan
if costume number = 23 then
set Love to 92
broadcast match made in heavan
if costume number = 24 then
set Love to 96
broadcast match made in heavan

if costume number = 25 then
set Love to 100
broadcast fantastic

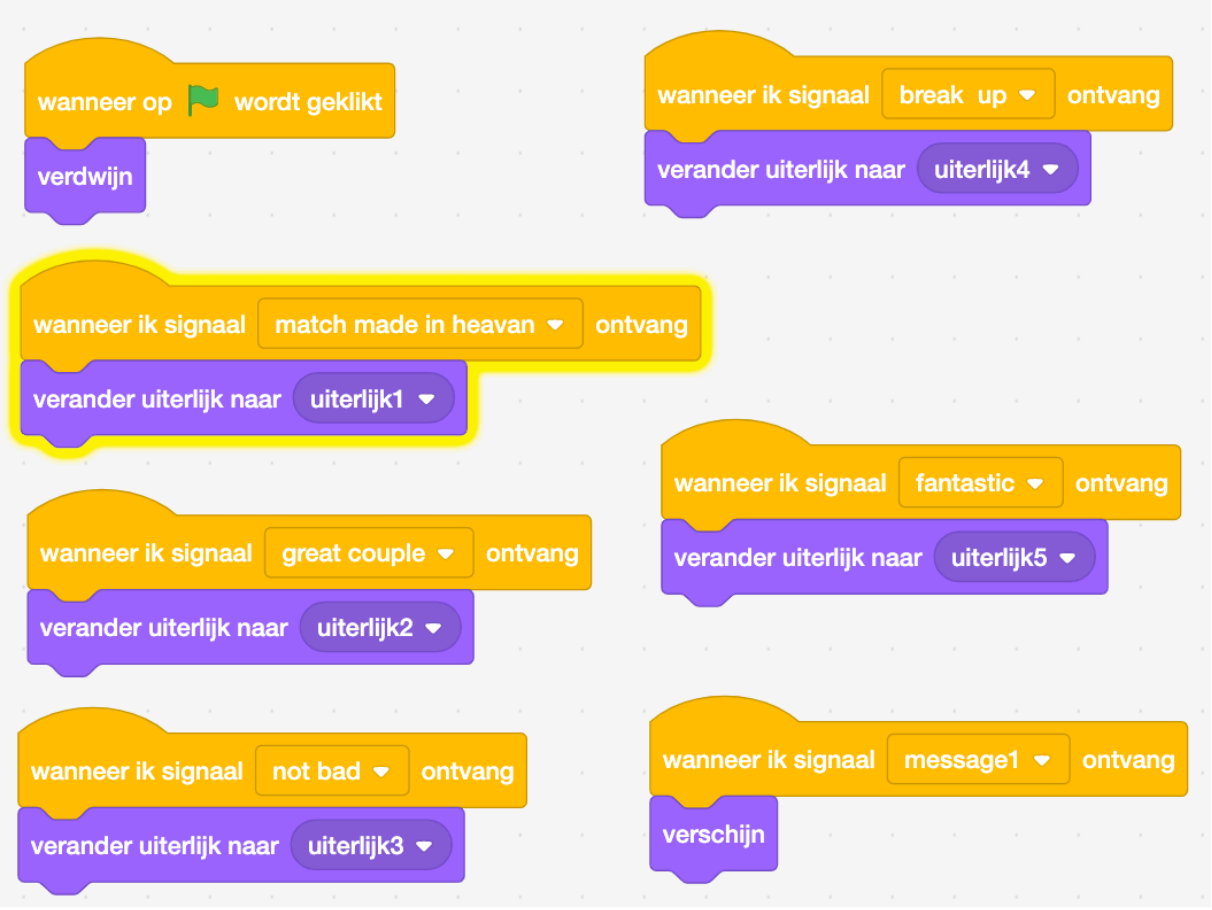
# SPRITE 2

Bij de code van de vorige sprite hebben we broadcast/ zend signaal toegevoegd. Met daarin bepaalde berichten. Deze berichten gaan we bij deze sprite definiëren zodat ze ook werken. We gaan nu zinnen/woorden toevoegen.
Deze staan niet in de bibliotheek, maar gaan we zelf toevoegen bij costumes/uiterlijken. Het zijn er vijf in totaal



1. Jullie zijn voor elkaar gemaakt
2. Een goed stel zijn jullie
3. Niet slecht
4. Laat elkaar los!
5. Jullie zijn fantastisch

Dit zijn de codes die bij sprite 2 horen. Let op schrijfwijzes en de bijbehorende uiterlijken. En vergeet niet verdwijn en verschijn toe te voegen.



# SPRITE 3

Button2

Deze code voeg je toe aan de button.
Je plaatst deze button op positie x = -164 y = 94
Pas eventueel de grootte aan.

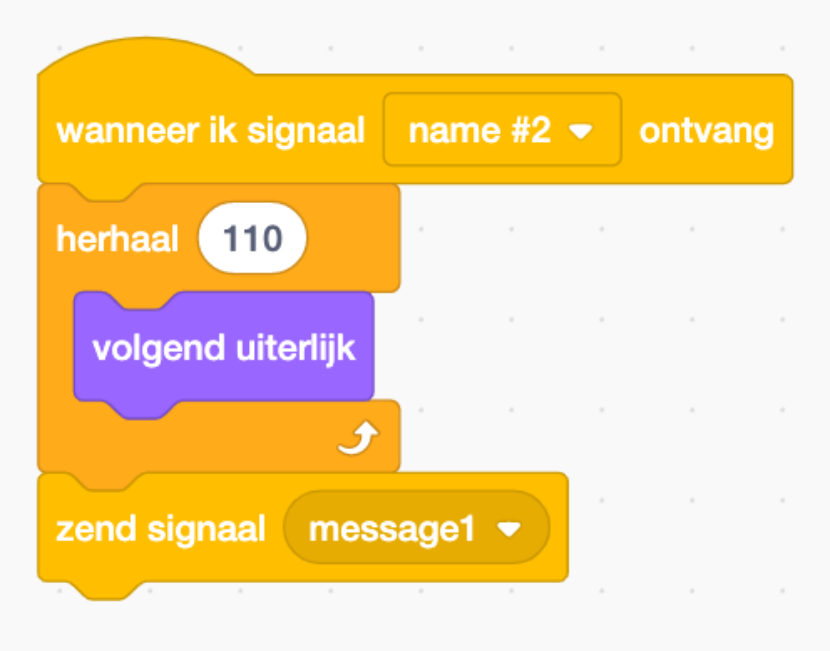
# SPRITE 4

Kies button uit de bibliotheek en verander bijvoorbeeld de kleur via costumes/uiterlijken.



Deze code voeg je toe aan de button.
Je plaatst deze button op positie x = -157 y = 90
Pas eventueel de grootte aan.

# BIJ SPRITE 1 NOG EEN CODE....




# EN... KLAAR. PROBEER 'M MAAR EENS UIT.