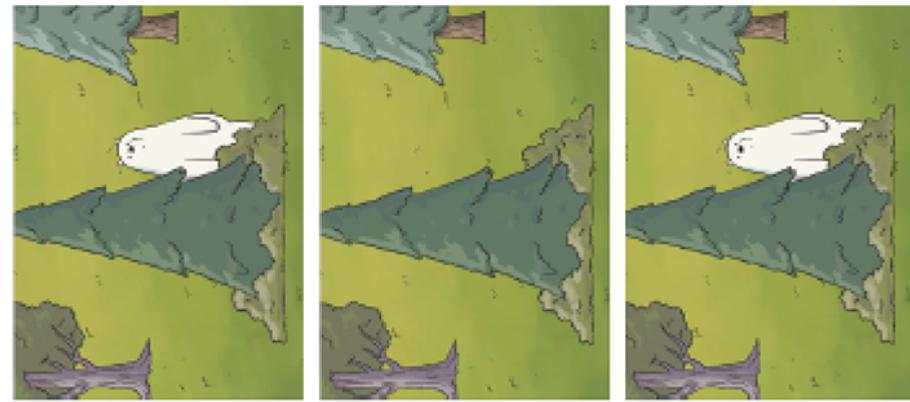


# Verschijnen en verdwijnen

scratch.mit.edu/hide

## Verschijnen en verdwijnen

Laat een sprite verdwijnen  
en weer tevoorschijn komen.



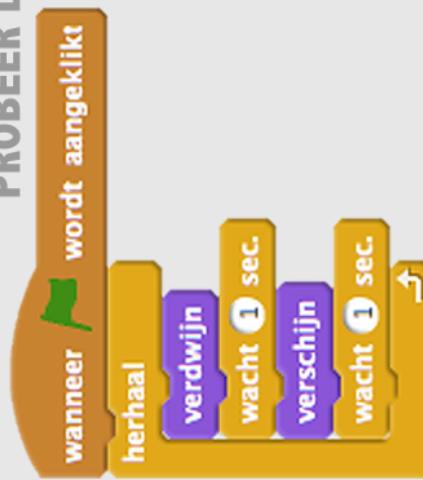
### VOORBEREIDING



of kies een nieuwe sprite

Nieuwe sprite: /   
Kies sprite uit bibliotheek

### PROBEER DEZE CODE



### TEST HET



Klik op de groene vlag om te starten →

1



Vertaald door Cobie van de Ven info@digi-lab.org

# Klik en zeg

scratch.mit.edu/hide

## Klik en zeg

Laat een sprite iets doen  
als je er op klikt



## VOORBEREIDING



Kies een beer →

Kies een geluid uit de bibliotheek



Nieuw geluid:



## PROBEER DEZE CODE

Wanneer op deze sprite wordt geklikt → Kies je geluid  
start geluid yeah → Typ wat je sprite moet zeggen →  
zeg Je hebt me gevonden 20 sec.

## TEST HET



Klik op je sprite om te starten

2

# Onverwachte timing

scratch.mit.edu/hide

# Onverwachte timing

Wacht een tijdsje voordat je iets doet



3

ScrATCH

Vertaald door Cobie van de Ven info@digi-lab.org

## VOORBEREIDING



of kies een nieuwe sprite



## PROBEER DEZE CODE



## EXTRA TIP

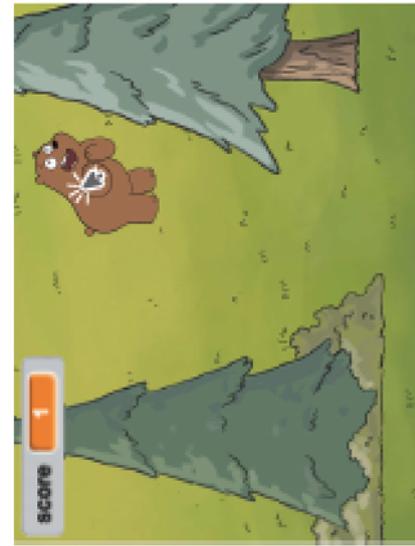
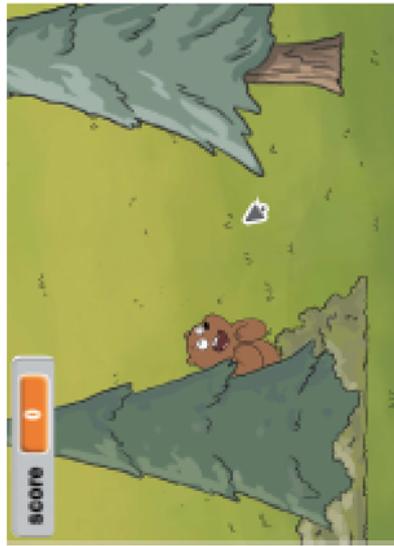
Speel met de tijd.  
Willekeurig getal tussen 0.5 en 1.5  
Typ andere getallen in.

# Score punten

scratch.mit.edu/hide

## Score punten

Verdien een punt  
als je op een sprite klikt



## VOORBEREIDING



Klik: Maak een variabele →

Typ achter variabele-naam:  
score

## PROBEER DEZE CODE



## EXTRA TIP



Voeg een **maak score 0** blok toe aan het begin van je project om de score te resetten.

4

# Verstopplek

scratch.mit.edu/hide

## Verstopplek

Kan een sprite zich ergens achter verstoppelen?



## VOORBEREIDING

Kies een verstopplek



## PROBEER DEZE CODE

wanneer wordt aangeklikt

ga naar voorgrond

herhaal

wanneer wordt aangeklikt

ga naar Tree1

verdwijn

wacht 1 sec.

verschijn

schuif in 1 sec. naar x: 100 y: -33

wacht 1 sec.

Kies een sprite die zich verstoppt.



Kopie maken Verwijderen Groter Kleiner



# Heen en weer

scratch.mit.edu/hide

## Heen en weer

Beweeg aan de een kant  
en aan de andere kant



## VOORBEREIDING

Kies een verstopplek



Kies een sprite die zich verstopt



## PROBEER DEZE CODE

```
wanneer herhaal [ga naar Tree3 ▶ verdwijf wacht 1 sec. verschijn neem willekeurig getal tussen -100 en 100 stappen wacht 1 sec.] Kies de verstopplek
```



## TEST HET

SCRATCH

Vertaald door Cobie van de Ven info@digi-lab.org



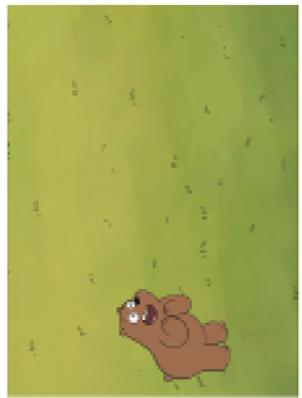
Klik op de groene vlag om te starten

# Ga overall heen

scratch.mit.edu/hide

## Ga overall heen

Spring naar willekeurige plaatsen  
op het Speelveld.



## VOORBEREIDING

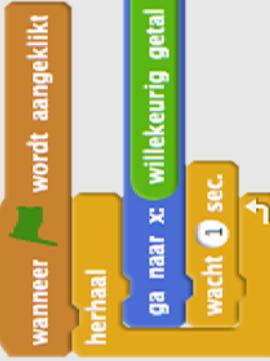


Kies een beer —→

of kies een nieuwe sprite



## PROBEER DEZE CODE



## EXTRA TIP

x is de postie op het Speelveld van links naar rechts  
y is de postie op het Speelveld van beneden naar boven

