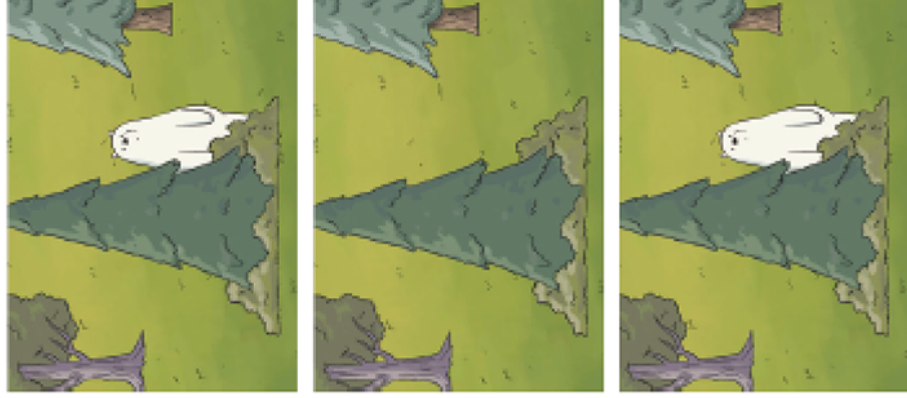


Verschojn en verdwijn

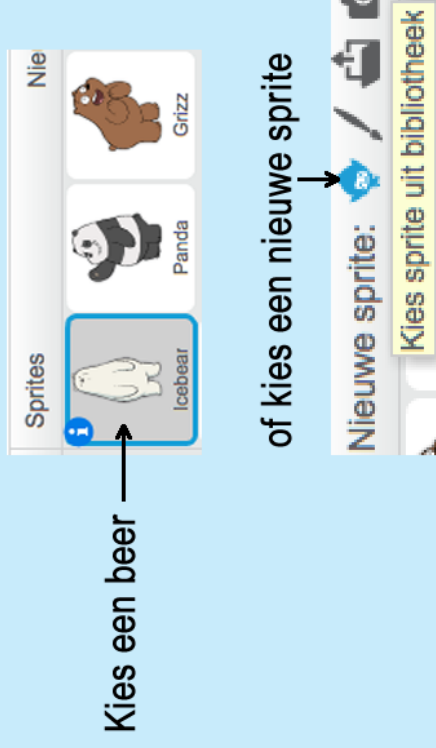
Laat een sprite verdwijn
en weer tevoorschijn komen.



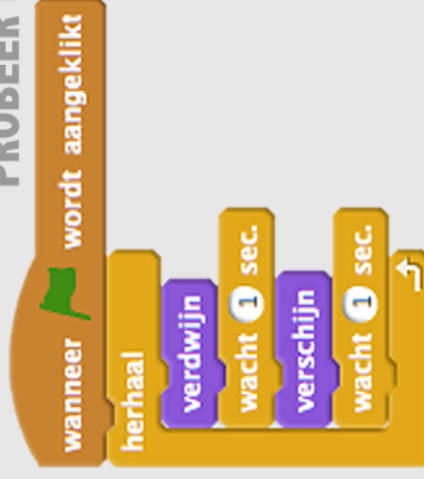
Verschojn en verdwijn

scratch.mit.edu/hide

VOORBEREIDING



PROBEER DEZE CODE

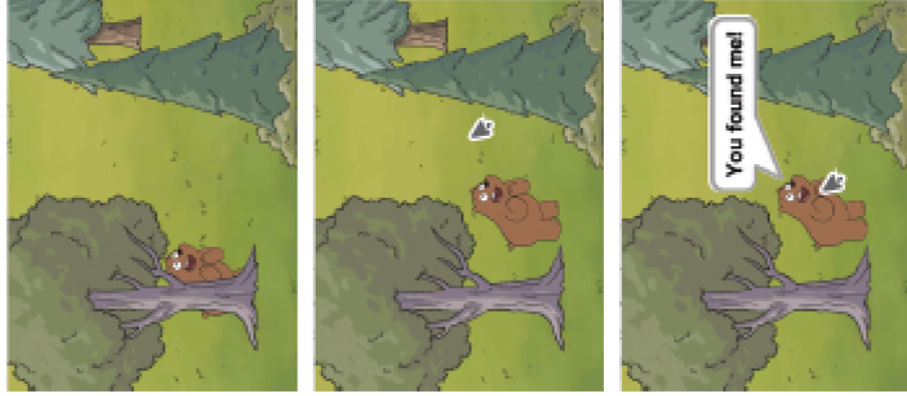


TEST HET

Klik op de groene vlag om te starten → 

Klik en zeg

Laat een sprite iets doen
als je er op klikt



Klik en zeg

scratch.mit.edu/hide

VOORBEREIDING



Kies een beer

Kies een geluid uit de bibliotheek



PROBEER DEZE CODE

wanneer op deze sprite wordt geklikt

Typ wat je sprite
moet zeggen →

Kies je geluid

start geluid yeah

zeg Je hebt me gevonden 20 sec.

TEST HET

Klik op je sprite om te starten



Onverwachte timing

Wacht een tijdje
voordat je iets doet



Onverwachte timing

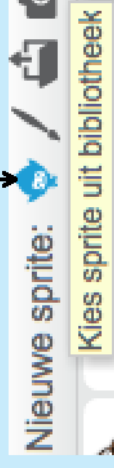
scratch.mit.edu/hide

VOORBEREIDING

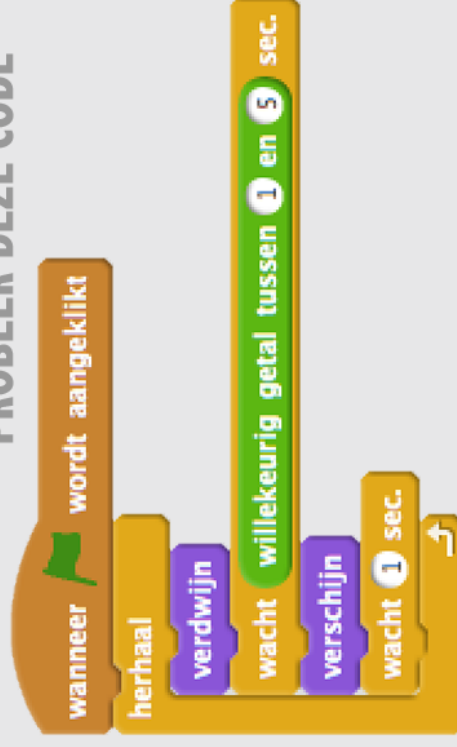


Kies een beer

of kies een nieuwe sprite



PROBEER DEZE CODE

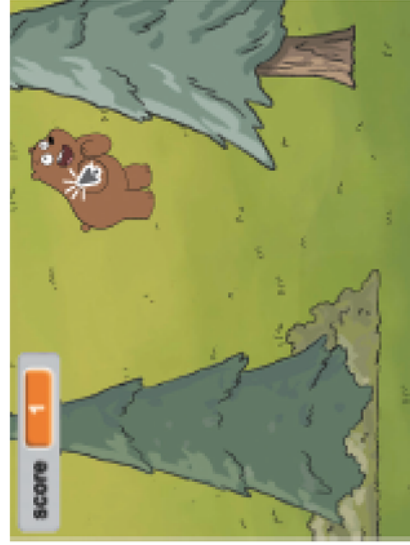
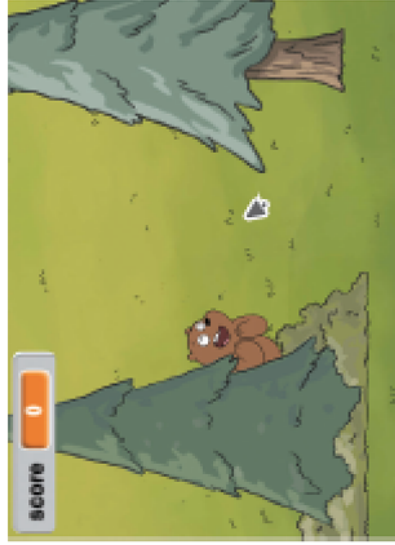


EXTRA TIP

Speel met de tijd.
Typ andere getallen in

Score punten

Verdien een punt
als je op een sprite klikt



Score punten

scratch.mit.edu/hide

VOORBEREIDING



Kies **Data**

Klik: Maak een variabele

Typ achter variabele-naam:

score

PROBEER DEZE CODE

wanneer op deze sprite wordt geklikt

verander score met 1

EXTRA TIP

wanneer wordt aangeklikt

maak score 0

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

Verstopplek

Kan een sprite zich ergens achter verstoppen?

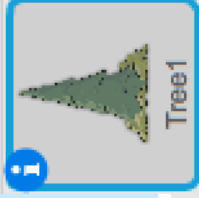


Verstopplek

scratch.mit.edu/hide

VOORBEREIDING

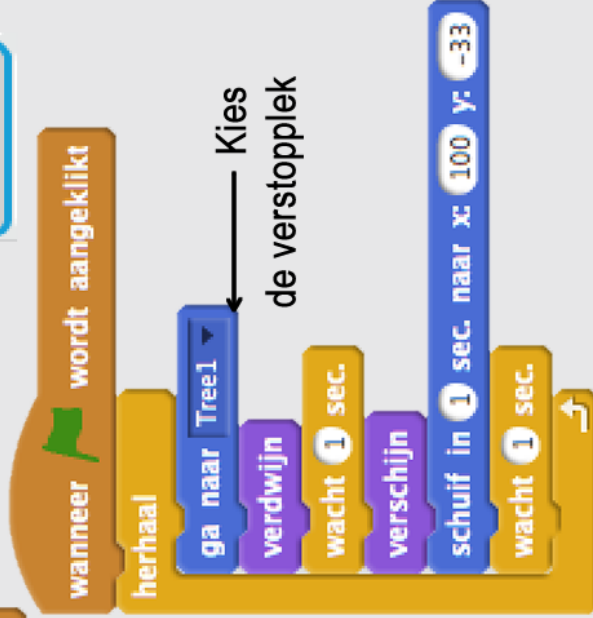
Kies een verstopplek



Kies een sprite die zich verstoppt.



PROBEER DEZE CODE



Kopie maken Verwijderen Groter Kleiner



Heen en weer

Beweeg aan de ene kant
en aan de andere kant



Heen en weer

scratch.mit.edu/hide

VOORBEREIDING

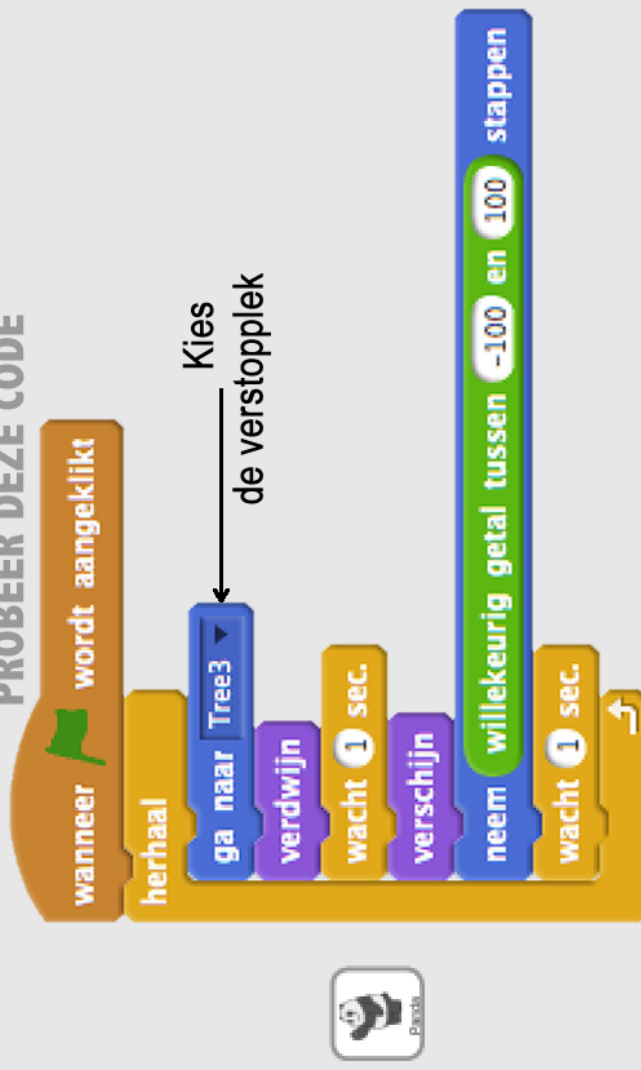
Kies een verstopplek



Kies een sprite die zich verstoppt



PROBEER DEZE CODE



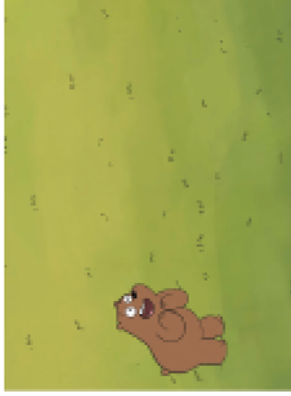
TEST HET

Klik op de groene vlag om te starten



Ga overal heen

Spring naar willekeurige plaatsen op het Speelveld.



7

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

Ga overal heen

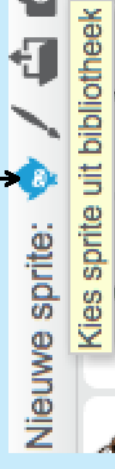
scratch.mit.edu/hidden

VOORBEREIDING



Kies een beer

of kies een nieuwe sprite



PROBEER DEZE CODE



EXTRA TIP

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

