

Watergevecht

We hebben een gevecht tegen het water. Laat Hansje Brinker het gat in de dijk dichten. Zorg ervoor dat Hansje niet te nat wordt. Het project is een begin en je kunt het zelf uitbreiden en moeilijker maken.

We hebben de plaatjes alvast in een project gezet.

Ga naar <http://cddh.nl/watergevecht>.

Bekijk het project, en kies voor Remix.



Nu kan je verder werken aan het project met je eigen Scratch account.

Voor de meeste plaatjes hebben we code nodig. We leggen niet elke stap uit. Bekijk de code bij ieder plaatje en experimenteer er op los!

Hansje Brinker



Zon

The code for 'Zon' consists of two event-driven blocks. The first block is 'wanneer vlag wordt aangeklikt' followed by 'verdwij'. The second block is 'wanneer ik signaal gelukt! ontvang' followed by 'maak grootte 10 %', 'verschijn', and a 'herhaal 10 keer' loop containing 'verander grootte met 10'.

Regendruppel

The code for 'Regendruppel' is split into two event-driven blocks. The first block is 'wanneer vlag wordt aangeklikt' followed by a 'herhaal' loop containing 'maak start willekeurig getal tussen -130 en 80', 'ga naar x: start y: 80', and 'schuif in 0.5 sec. naar x: start - 50 y: -170'. The second block is 'wanneer vlag wordt aangeklikt' followed by 'maak nattigheid 0', a 'herhaal' loop containing an 'als raak ik hansjebrinker? dan' block with 'verander nattigheid met 1' and 'wacht 1 sec.'.

Madurodam Logo

The code for 'Madurodam Logo' consists of two event-driven blocks. The first block is 'wanneer vlag wordt aangeklikt' followed by 'verdwij'. The second block is 'wanneer ik signaal gelukt! ontvang' followed by 'verschijn', 'maak grootte 20 %', 'start geluid cheer', and a 'herhaal 5 keer' loop containing 'verander grootte met 20'.