

Scratch les 2: Vissen vangen!

Diep in de zee

Gerrie de diepzeevis heeft honger! Hij lust graag andere visjes, maar zorg dat hij zich niet verslikt in giftige vissen!



Dit materiaal is gemaakt door [Felienne](#). Het is Creative Commons [by-nc-sa-4.0](#)

Simpel gezegd: Je mag het gebruiken in je lessen, aanpassen, uitprinten, kopiëren, wat je maar wilt.

Maar: Je moet mijn naam erbij zetten, je mag er geen geld mee verdienen en als je het aanpast, moet je dat ook weer Creative Commons maken. Het linkje heeft alle informatie.

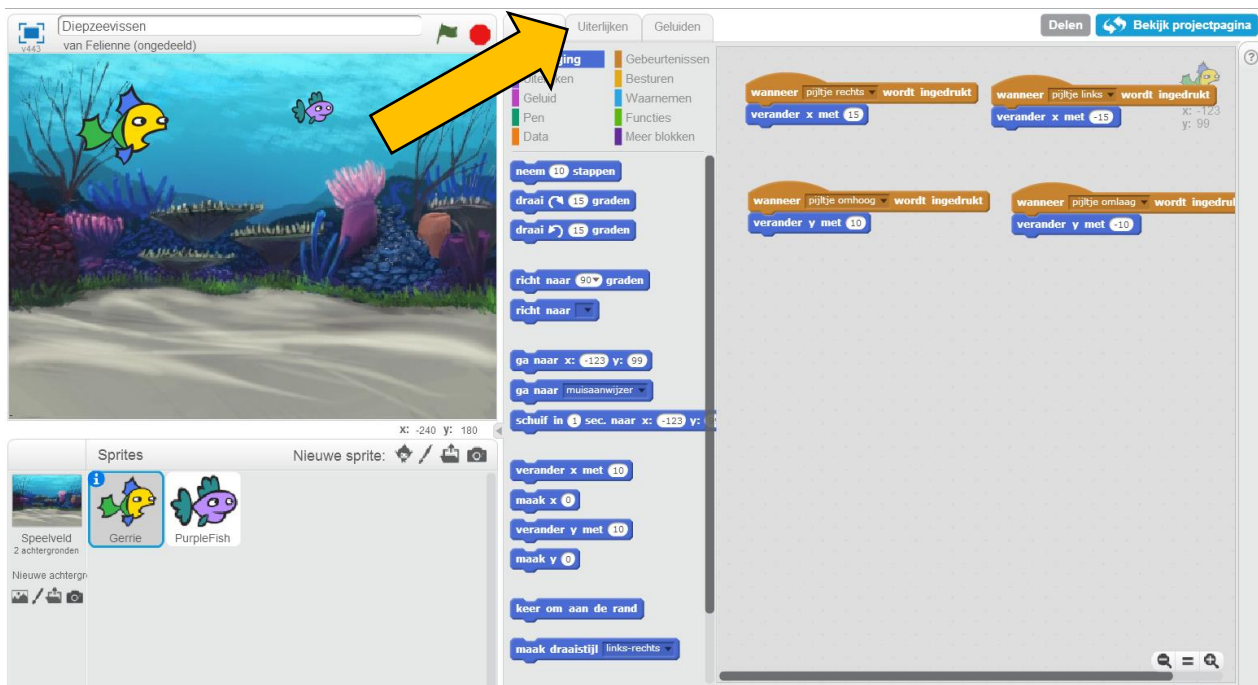
Bewegen

Weet je nog van les 1 hoe je een poppetje moet laten bewegen? Zorg ervoor dat Gerrie links, rechts, omhoog en omlaag kan bewegen.

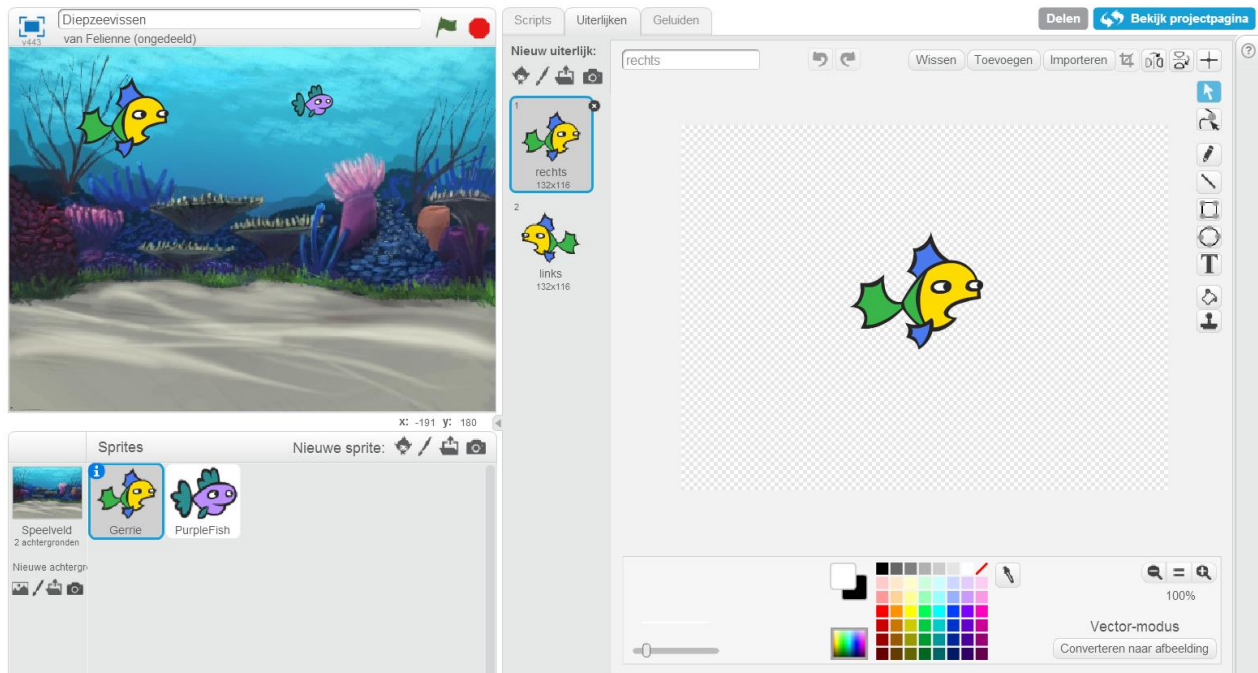
Is het gelukt? Vind je het er mooi uitzien als Gerrie achteruit (naar links) zwemt? Beetje gek he?

Gerrie kan ook echt achteruit zwemmen met ander uiterlijk. Klik op

. Let op, kies bovenin en niet .



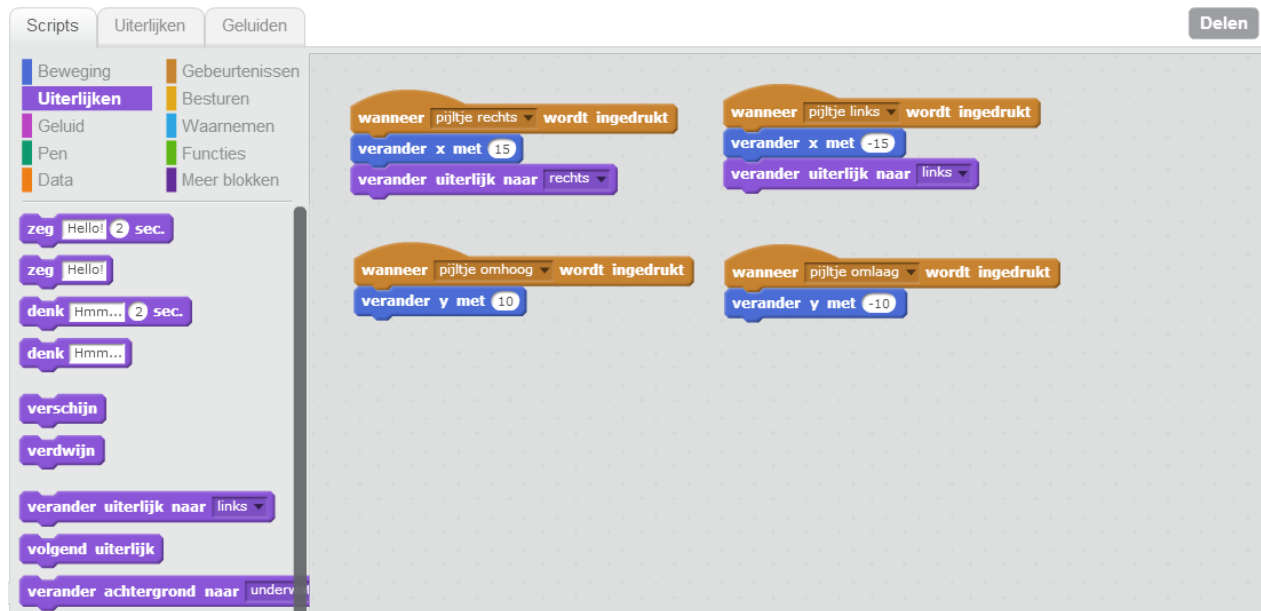
Nu zie je de twee verschillende “outfits” van Gerrie, rechts en links.



Kun jij het zo maken dat Gerrie naar links kijkt als je op pijltje naar links duwt?

Lukt het niet? Kijk maar op de volgende bladzijde.

Zwemmen maar!

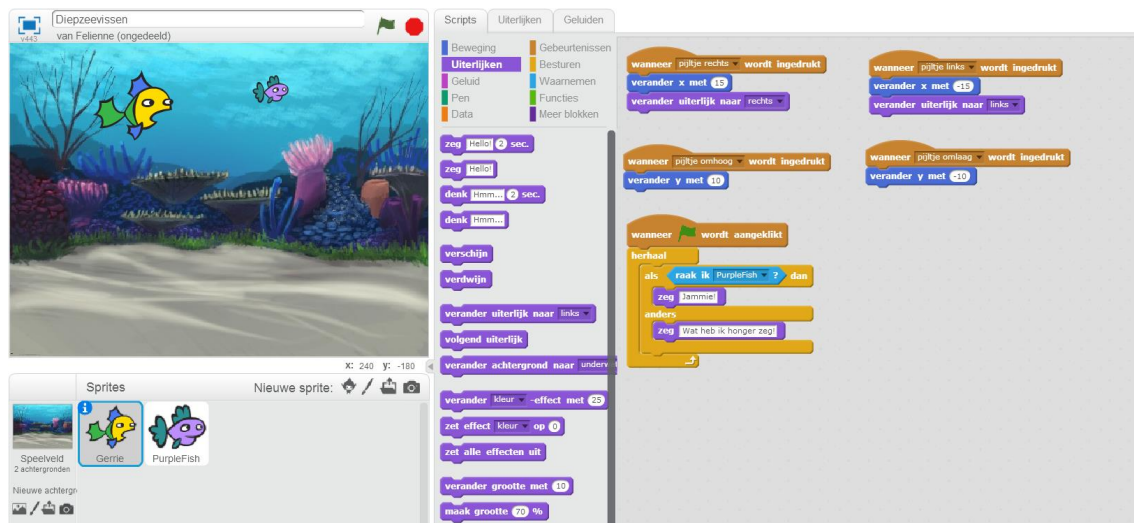


Dat ziet er al goed uit he? Zwem maar eens naar het paarse visje, de PurpleFish.

Nu maken we het wat spannender, we gaan de PurpleFish opeten.

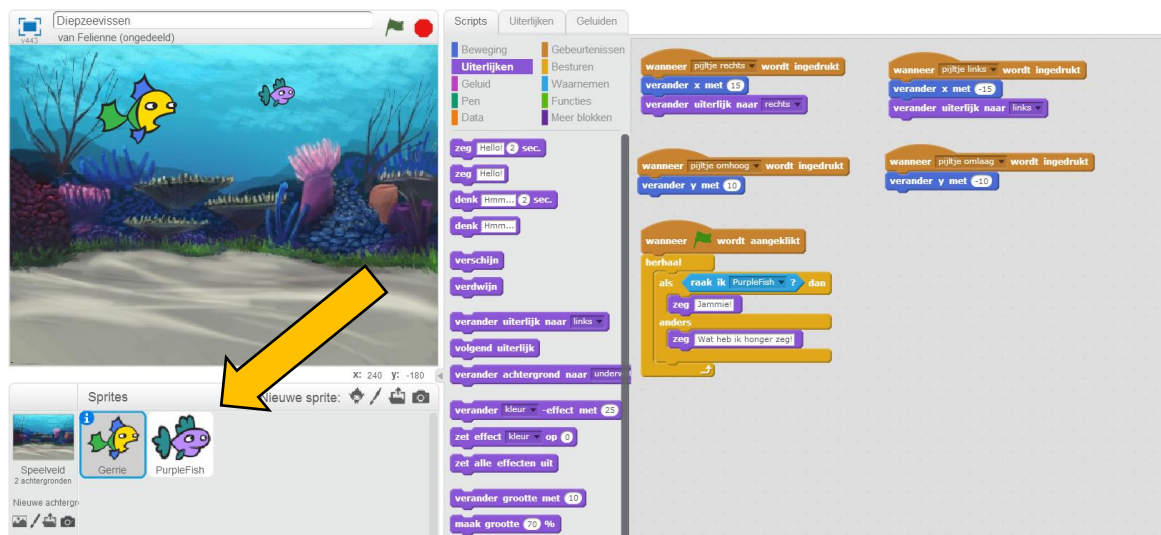
Weet je nog van vorige les hoe je kan bepalen of het ene poppetje het andere aanraakt? Kijk maar eens bij **Waarnemen** of je de juiste blokjes nog weet je vinden om steeds te kijken of je de PurpleFish al hebt. Laat Gerrie “Jammie!” zeggen als je dat lekkere visje hebt.

Hap Hap

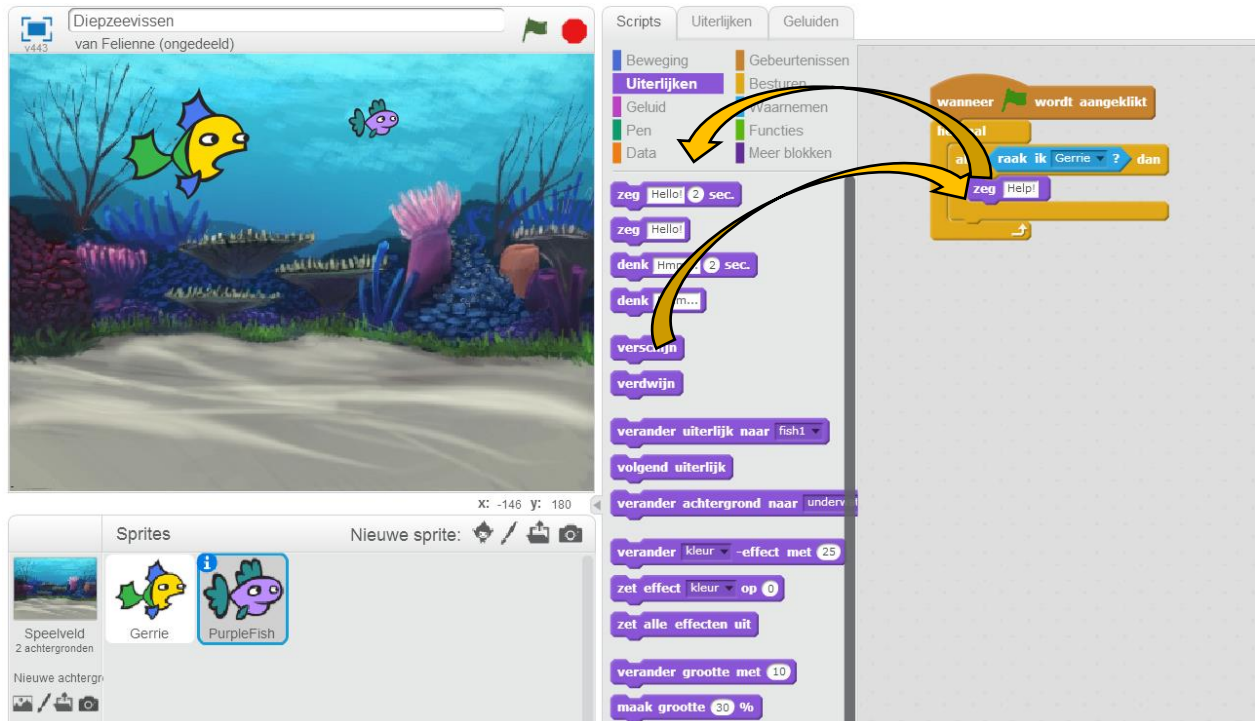


Probeer het spel eens uit. Het is een beetje saai zo, vind je niet? Want dit paarse vis blijft gewoon staan. Zo kan je m blijven pakken.

Wat we gaan programmeren is dat de vis verdwijnt als je m opeet. Ga naar het programma van de PurpleFish.



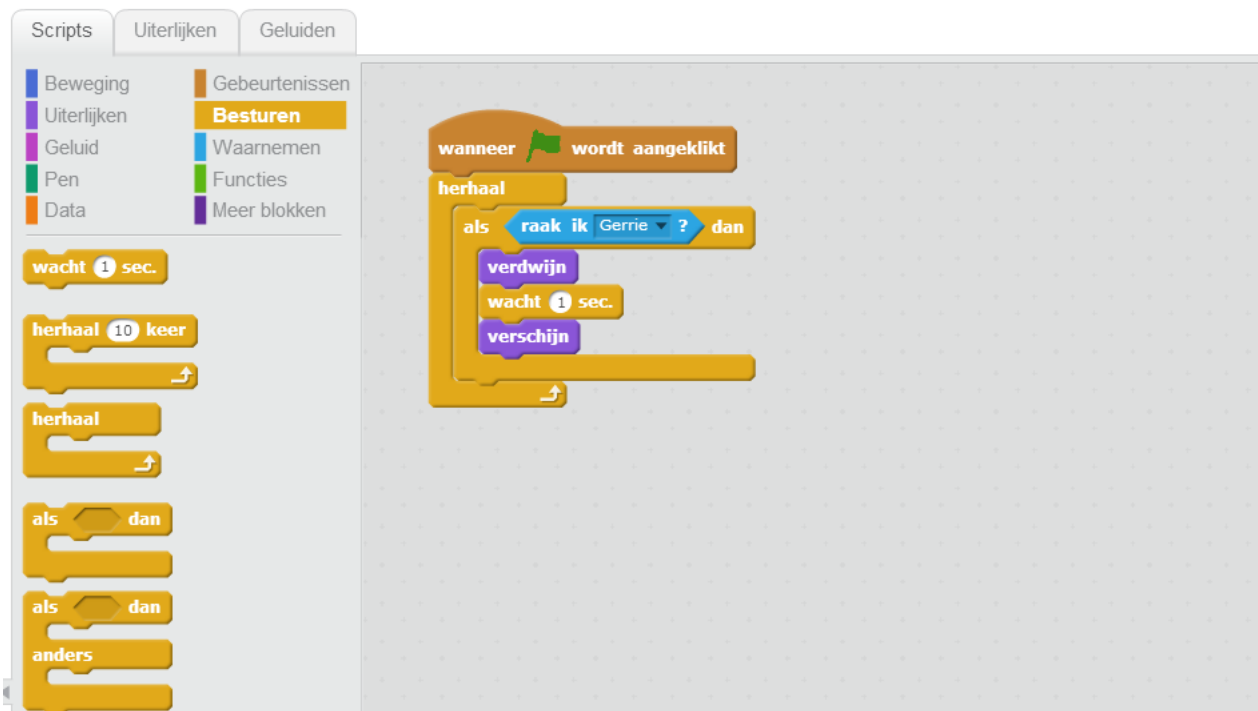
Lukt het je om de vis Help! te laten zeggen als Gerrie m pakt? Kijk goed naar de blokjes die je al gemaakt hebt. Als het niet lukt, kijk dan op de volgende bladzijde.



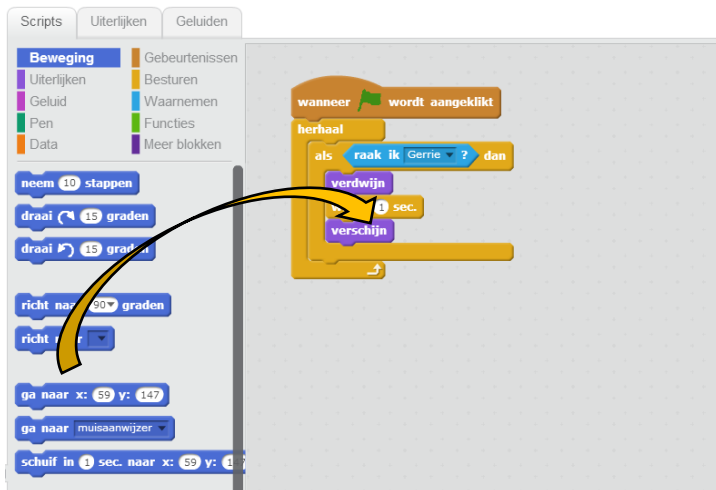
Zo! Maar, we willen niet dat de vis help zegt, maar dat hij verdwijnt. Dat kun je ook bij **Uiterlijken** doen, met een blokje **verdwijn**. Haal het **zegt Help!** blokje weg en zet er een **verdwijn** voor in de plaats.

Kom terug, visje!

Probeer het spel nu eens. Dat werkt goed, zelfs iets te goed! De vis komt niet meer terug. Maar dat kun je oplossen met een  blokje. Laat het visje na 1 seconde weer terug komen. Weet jij hoe dat moet? Op de volgende bladzijde staat het antwoord.

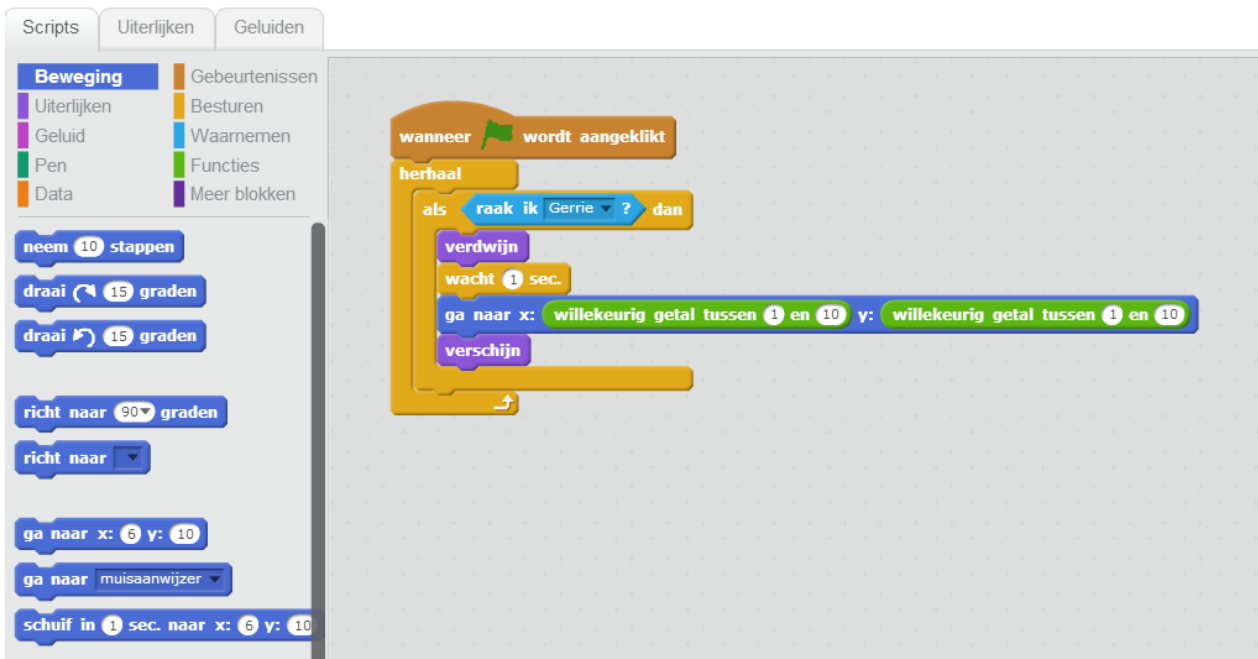


Dit werkt, maar het spel is zo wel een beetje makkelijk. We gaan de vis nu op een willekeurige plek laten beginnen. Willekeurig betekent dat het iedere keer weer anders is. Ga naar **Beweging** en kies **ga naar x: 59 y: 147**. Misschien staan er bij jou andere getallen, dat maakt niks uit. Sleep dit blok voor het **verschijn** blok.



Nu gaan we een willekeurig getal pakken. Ga naar **Funcies** en pak **willekeurig getal tussen 1 en 10**. Stop dat in de ronde gaten van **ga naar x: 59 y: 147**.

Zo:



Werkt dit goed? Nog niet helemaal perfect he? Probeer eens andere getallen in te vullen in **willekeurig getal tussen 1 en 10** en kijk wat er gebeurt.

Tip: probeer ook eens een getal onder nul in het eerste rondje.

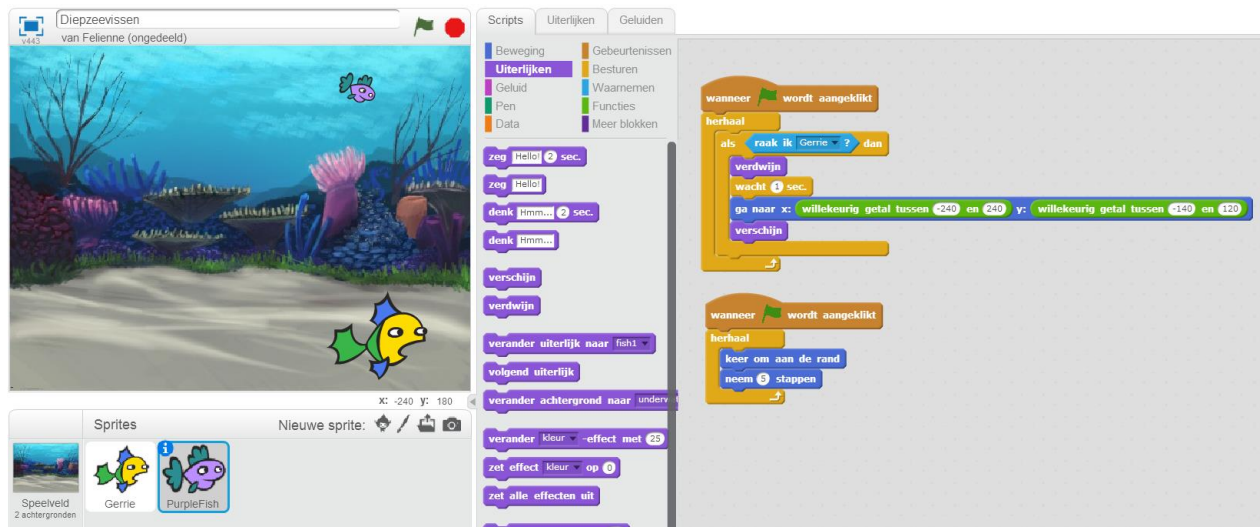
Buikje rond

Als je gegeten hebt, dan groei je natuurlijk. We gaan Gerrie wat groter maken als hij een vis op heeft. Groter maken kun je bij **Uiterlijken** doen met **verander grootte met 10**. Weet jij waar het blok moet?

Reset de grootte ook weer als je het spel opnieuw start met de groene vlag. Dat doe je met **maak grootte 80 %**. Vul 80 in als er bij jou een ander getal staat.

De vis is ook slim!

Je kunt het spel nog spannender maken door de paarse visjes ook te laten bewegen. Laat ze 5 stappen nemen en omkeren aan de rand.



Zo wordt het al best een spannend spel!

Giftige vissen!

We gaan ook nog wat giftige vissen toevoegen, die lust Gerrie dus niet!
Ga naar `Nieuwe sprite:`  en kies de rode vis uit (bij dieren) Maar je mag ook iets anders kiezen zoals een haai of een inktvis.



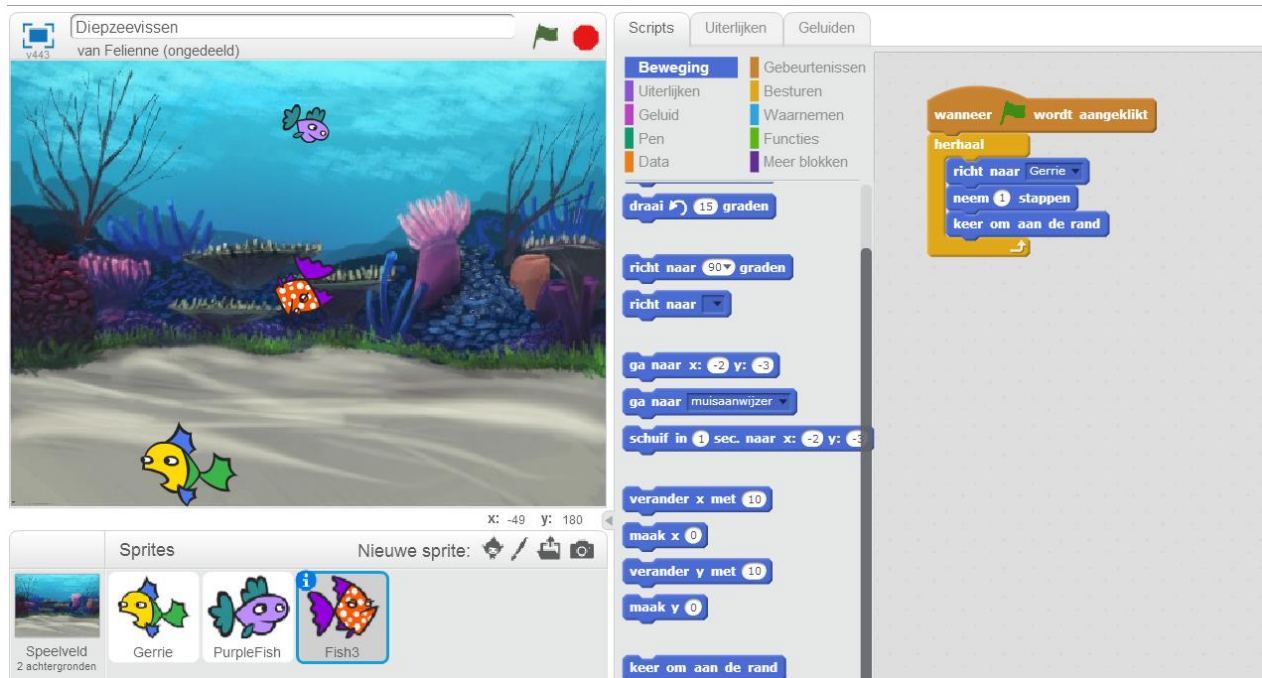
Als Gerrie de rode vis opeet, is hij “af”, hij krimpt helemaal tot 20%.
Weet jij hoe dat moet? Het antwoord staat op de volgende bladzijde.

De vis komt naar je toe!

Zullen we de giftige vis ook laten bewegen?

We kunnen hem op Gerrie af laten komen. Maak de vis eerst een beetje kleiner, anders is het wel heel moeilijk.

Pak daarvoor het  blok en stel het in op . Stop dat in een herhaalblok, en laat de vis ook steeds wat stapjes zetten. Je vindt de oplossing op de volgende bladzijde.



Zo! Dat was les 2. Je mag het spel nu zo aanpassen als je wilt.