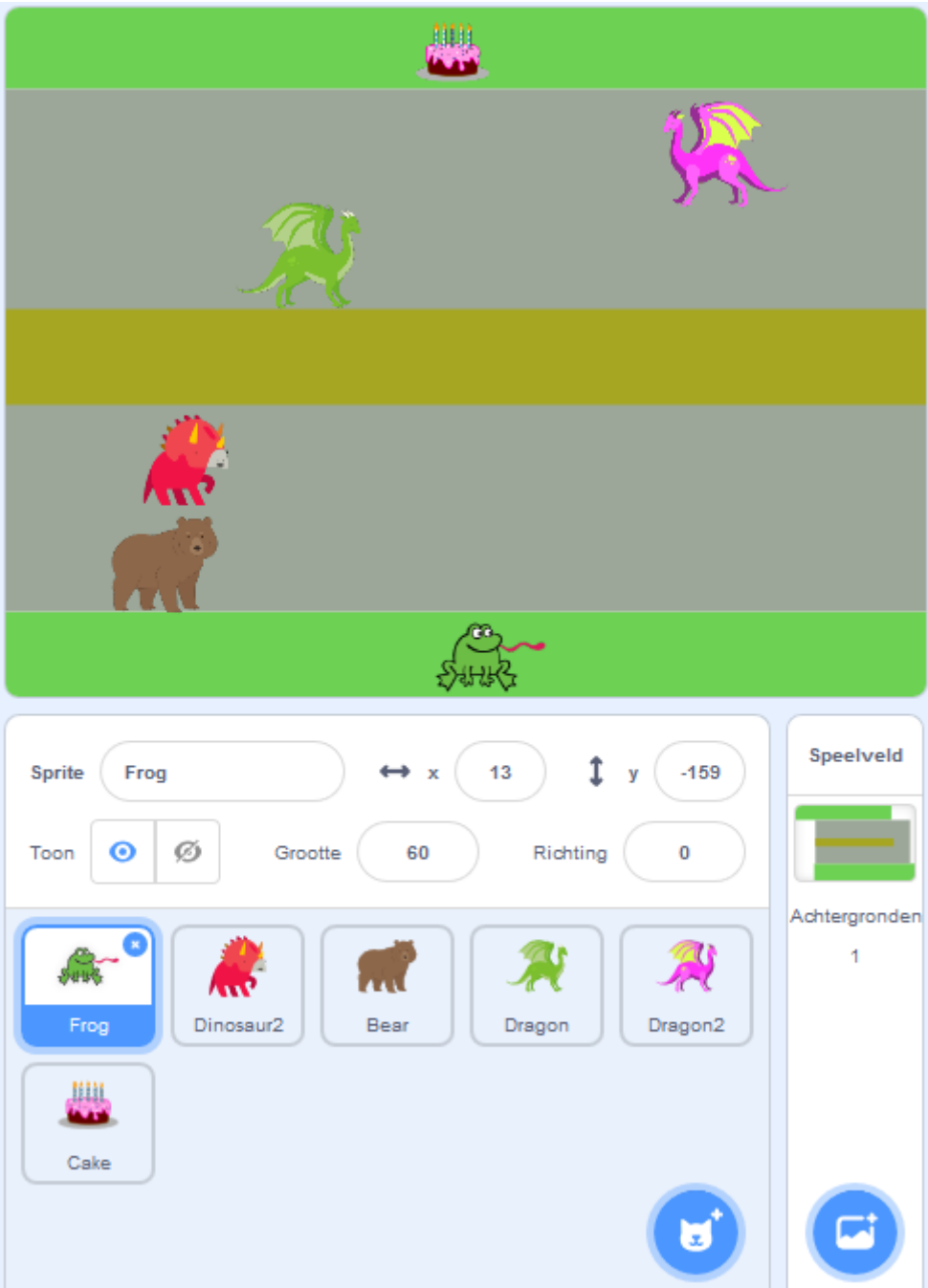


Scratch: een Frogger-variant maken





Dit is jullie speler, hiermee moeten jullie het eindpunt (bv.: taart) bereiken.

```

    wanneer pijltje omhoog is ingedrukt
    richt naar 0 graden
    neem 10 stappen

    wanneer pijltje omlaag is ingedrukt
    richt naar 180 graden
    neem 10 stappen

    wanneer pijltje links is ingedrukt
    richt naar -90 graden
    neem 10 stappen

    wanneer pijltje rechts is ingedrukt
    richt naar 90 graden
    neem 10 stappen
  
```

```

    wanneer op vlag wordt geklikt
    verschijn
    maak draaistijl links-rechts
    ga naar x: 13 y: -159
    herhaal
    als raak ik Bear of raak ik Dragon of raak ik Dragon2 of raak ik Dinosaur2 dan
    verdwij
    stop alle
    als raak ik Cake dan
    zeg GEWONNEN! 2 sec.
    verander kleur effect met 50
    stop alle
  
```

Hiermee verschijnt jouw speler op het scherm. Als hij geraakt wordt, verdwijnt hij... daarom moet hij weer verschijnen als het spel start.

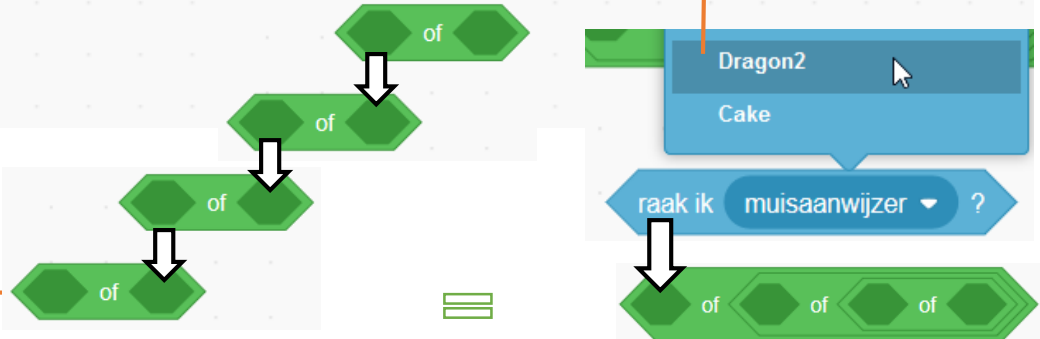
Als jouw speler de beer raakt, of de draak, of de tweede draak of de dinosaurus, zal jouw speler verdwijnen en stopt het spel. Jullie hebben andere vijanden, dus andere namen.

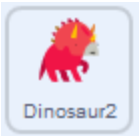
Als je speler de cake raakt (of het figuurtje boven in de balk), dan zegt de speler 2 seconden lang: 'GEWONNEN' en stopt het spel.

Deze code mag je gerust weg laten, het verandert de kleur van de speler.

Verander 'muisaanwijzer' in één van je vijanden en plaats het in een vakje. Doe dat voor alle vijanden.

* Zo doe je dat:





Dit is één van jullie vijanden en loopt steeds kriskras over de weg.

```
wanneer op vlag wordt geklikt
ga naar x: -247 y: -56
maak draaistijl links-rechts
wacht 0.2 sec.
herhaal
  neem 12 stappen
  keer om aan de rand
```

Dit is voor elke 'vijand' anders.

Wachten is niet verplicht... deze vijand wacht eerst 0,2 seconden vooraleer hij begint te stappen.

De snelheid van je vijand kan je hier aanpassen.



Een andere vijand, maar de code is voor elke vijand hetzelfde. Enkel 'ga naar x...y...' verandert en eventueel het aantal stappen.

```
wanneer op vlag wordt geklikt
maak draaistijl links-rechts
richt naar -90 graden
ga naar x: 243 y: 103
herhaal
  neem 6 stappen
  keer oman de rand
```