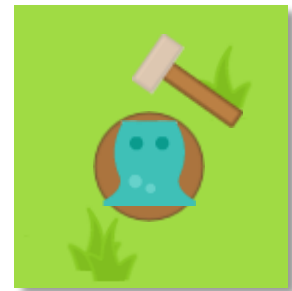





## MEP-EEN-MOL!

In dit spelletje dood je die ambetante mollen door erop te kloppen met je hamer. Toon hoe cool je bent door dit spelletje te maken in Scratch! De oplossing wordt niet getoond, die mag je helemaal zelf bedenken ;-)



### 💡 SCRATCH TIP VAN DE DAG

Test je spel altijd uit in de full screen weergave. 

## «1» IN DE STARTBLOKKEN

Voor deze opdracht vertrekken we vanaf een projectje waar de sprites reeds klaar staan. Je dient zelf nog wel de scripts te bouwen. Vraag aan een coach het lege startproject of ga naar [scratch.mit.edu/projects/70804860](https://scratch.mit.edu/projects/70804860) en bewaar een kopie op je computer of op je online scratch account.

## «2» VOLG DE MUIS

Om straks mollen te kunnen meppen, moeten we de hamer kunnen besturen. Zorg ervoor dat de hamer je muisaanwijzer volgt!



## «3» MEPPEN MAAR

We moeten straks de mollen kunnen meppen. Codeer je hamer zo dat wanneer je klikt het tweede uiterlijk wordt getoond. Natuurlijk moet het eerste uiterlijk terug getoond worden wanneer je muis loslaat.



## «4» WAAR ZIJN DE MOLLEN?



Als er geen mollen zijn, kunnen we niet meppen hé. Toon de mol-sprite en laat hem terug verdwijnen na 1 seconde.

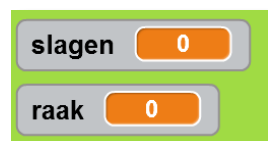
Eén mol heb je natuurlijk zo gedood ;-). We willen dat de mollen blijven komen, dus laat ze na 1 seconde opnieuw verschijnen.

## «5» MEP EROP

Wanneer de mol verschijnt, kan je erop kloppen. Laat de mol verdwijnen wanneer erop gemept wordt.

## «6» KEEP SCORE

Goede punten halen is belangrijk! Daarom gaan we 2 scores bijhouden. Namelijk hoeveel keer we geklopt hebben en hoeveel keer hiervan raak.



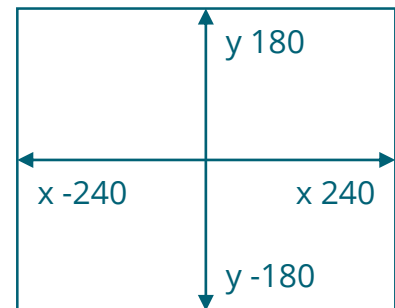


## «7» WAAR VERSCHIJT DE MOL?

Als de mol altijd op dezelfde plaats verschijnt, is het wel erg gemakkelijk. Daarom gaan we in deze stap de mol op een willekeurige plaats laten verschijnen.

### 💡 x- en y-coördinaten (moeilijk woord hé)

De stage van Scratch kan je verdelen zoals in de afbeelding. We willen ook niet dat de mollen van de achtergrond vallen, dus kan je best de maximale waardes met 30 verminderen.



## «8» EEN HOOPJE ACHTERLATEN

Een mol graaft een molshoop, dat weet iedereen. Laat dus eerst een molshoop verschijnen, dan de mol. De molshoop blijft nadat de mol verdwijnt.

### ★ Extra uitdaging

Een hoop op een hoop, dat gaat niet. Zorg ervoor dat ze elkaar niet overlappen. Een molshoop is 60 hoog en breed.

## «9» GAME OVER

Het moet ooit stoppen. Laat het spel stoppen na bijvoorbeeld 1 minuut, na 10 keer slaan, ...  
Kies maar: het is jouw spelletje ;-)

**GAME OVER**



## «10» HIGHSCORE

Om een highscore bij te houden, moeten we zeker naar een naam vragen. Doe dit in het begin van het spelletje.

Zorg er dan voor dat je de naam bewaart wanneer de highscore verbeterd wordt.

## «11» MOEILIJK GAAT OOK

**READY?**

Bedenk een manier om het spelletje dat je gemaakt hebt moeilijker te maken. Is er maar 1 manier om dit te doen?

## «12» DELEN IS FUN

Nu ben je toch wel trots op jezelf! Zo fier dat je het spelletje aan de hele wereld wilt laten zien? Ja hé. Upload en deel je spelletje op [scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu)

Benieuwd wat je (groot-)ouders en vrienden ervan gaan vinden ;-)

