

Computationeel denken: PLUGGED

Betalingen in verschillende winkels



FATIMA YÜCEL & ESRA AVCI

CGP BEDRIJFSORGANISATIE - 3.2

2020-05-20

Spelregels

Doel van het spel

Het spel wordt steeds gespeeld door twee teams van minimaal 2 personen per team. Per team is er steeds één iemand de kat 'Scratch' die zich bevindt op de kaart. De kaart stelt een winkelstraat voor.

Er valt telkens een betaalterminal langs boven. De kat moet deze terminals vangen. Als de kat 10 terminals heeft gevangen verandert de achtergrond en gaat de kat naar een winkel. In de winkel vangt de kat opnieuw 10 keer de terminal om verder te gaan naar een ander winkel.

Het andere teamlid is de programmeur. De programmeur moet een 'programma' schrijven waarmee hij de kat Scratch bestuurt met de knoppen op het toetsenbord. In het programma moet de programmeur stappen programmeren om de kat juist te laten bewegen.

Voorkennis leerlingen: basiskennis Scratch is nodig.

Benodigheden voor Scratch

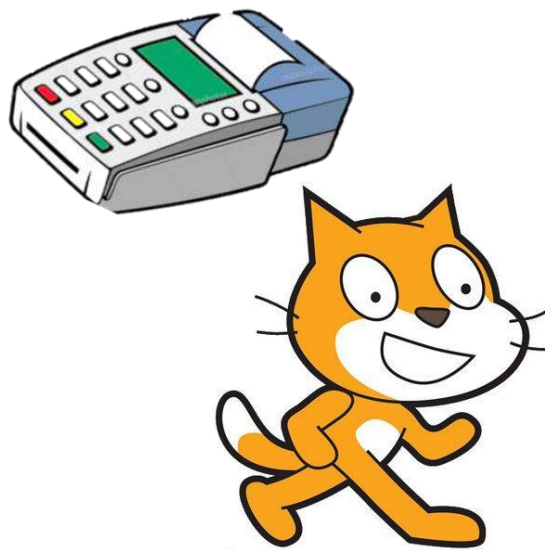
1x de kat "Scratch"

1x betaalterminal

3x Achtergrond

Oplossing voor de leerkracht

- Zie bijlagen



Opdracht

To do in Scratch

- 1 Laat de betaalterminals vallen;
- 2 De kat moet alle betaalterminals vangen;
- 3 Als de speler 10 terminals heeft gevangen, verandert de achtergrond;
- 4 Zorg voor minstens 3 achtergronden;
- 5 Als er 1 betaalterminal op de grond valt, heeft de speler verloren.

Inhoud

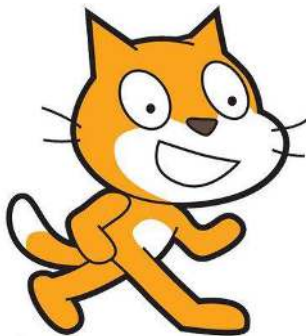
- Herhaal;
- ALS;
- Opeenvolging van handelingen;
- Achtergronden



Bijlagen

Oplossing spel

De kat



```
when right arrow key pressed
  point in direction 90
  move 10 steps

when left arrow key pressed
  point in direction -90
  move 10 steps

when space key pressed
  start sound meow
  say Miauw for 2 seconds

when up arrow key pressed
  change y by 10
  wait 0.1 seconds
  change y by -10
```

De betaalterminal



```
when clicked
  forever
    change y by -3
    if touching edge ? then
      go to x: pick random -200 to 200 y: 150
      set stop to 1
    if touching kat ? then
      go to x: pick random -200 to 200 y: 150
      change score by 1
```

Game Over!

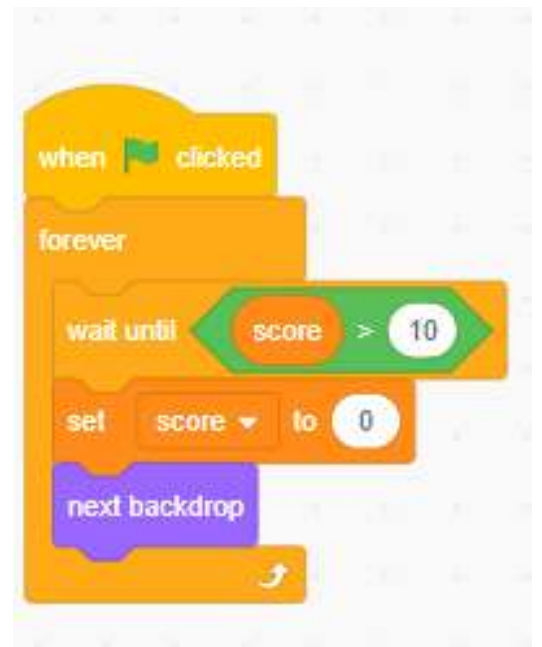
```
when clicked
  set score to 0
  set stop to 0
  hide
  wait until stop = 1
  show
  stop all
```

De achtergronden

1



2



3

