

In Scratch kun je ook de achtergrond programmeren. Maak twee achtergronden, eentje voor het spel en eentje voor als het *game over* is. Bouw twee scripts om de achtergrond te wisselen als dat nodig is.

We maken een slang door achter de kop een aantal staartstukken te *klonen*.

Teken een nieuwe sprite met twee uiterlijken: kop en staart.

Maak twee scripts die met een groene vlag beginnen:

1. om de kop vanuit het midden in beweging te zetten
2. om met tussenpozen van 0,1 seconde klonen te maken

Maak een script om te vertellen wat een nieuwe kloon moet doen. Wat gebeurt als je niet 1 seconde wacht voor verwijderen maar bijvoorbeeld 2 seconden?

Om de slang te besturen maak je voor alle vier de richtingen een script.

- wanneer pijltje omhoog wordt ingedrukt richt naar 0 graden
- wanneer pijltje omlaag wordt ingedrukt richt naar 180 graden
- wanneer pijltje rechts wordt ingedrukt richt naar 90 graden
- wanneer pijltje links wordt ingedrukt richt naar -90 graden

| | |
|---|--|
|  | <p>De slang mag de rand niet raken.</p> <p>Met dit script controleer te steeds of de slang de rand raakt. Als dat zo is wordt er een signaal <i>game over</i> verstuurd, hetzelfde signaal dat je bij de achtergrond hebt gebruikt.</p> |
|  | <p>De slang mag ook zichzelf niet in de staart bijten.</p> <p>Dit is een extra script die alle staartstukjes steeds laat testen of ze zwart, de kleur van de ogen in de kop, raken.</p> |
|  | <p>We gaan bijhouden hoe goed we het spel spelen met een <i>score</i>.</p> <p>In Scratch doe je dat met een variabele die je zelf moet maken.</p> <p>Eenmaal gemaakt krijg je er nieuwe oranje blokken bij waarmee je de score kunt bijhouden.</p> |
|  | <p>Onze score hangt af van de hoeveelheid prooien die we hebben gevangen.</p> <p>Teken een nieuwe sprite voor de prooi, hier in het voorbeeld een klein rood balletje, en bouw dit script.</p> <p>De willekeurige positie is soms heel dicht bij de rand, als je dat niet wil kan je met andere blokjes werken:</p>  |