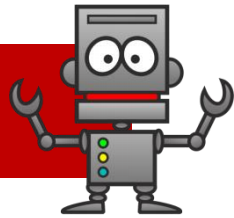


Blad steen schaar



Organisatie

Beschrijving



Kat en eend kiezen telkens blad, steen of schaar. Een scheidsrechter geeft aan wie van de twee gewonnen is. Bouw het programma aan de hand van de deelopdrachten op dit blad.

Materiaal



- Computer
- Internet verbinding
- Scratch

Bronnen



- <http://i22n.uhasselt.be/>
- <https://scratch.mit.edu/projects/50663856/>

1 Kat en eend



Bekijk het voorbeeld:

<https://scratch.mit.edu/projects/50663856/>



Zet de kat en de eend tegenover elkaar.



Laat de kat en de eend een keuze maken tussen blad, steen en schaar, maar nog niets zeggen. Gebruik daarvoor de onder andere de blokken hiernaast.



Test je programma. Vind je maar geen oplossing, neem dan een kijkje bij de oplossingen.

2 Scheidsrechter zegt wie wint

Laat de jongen zeggen wie wint. Als beiden hetzelfde zeggen wint niemand. Kat en eend zeggen op hetzelfde zeggen op hetzelfde moment hun beslissing. Gebruik daarvoor onder andere de volgende blokken.



Test je programma. Vind je maar geen oplossing, neem dan een kijkje bij de oplossingen.

3 Scheidsrechter wijst naar de winnaar

Laat de scheidsrechter wijzen naar de winnaar. Dat doe je door sprites toe te voegen. Volgende blok **verander uiterlijk naar** 1080 chain-c ▼

Test je programma. Vind je maar geen oplossing, neem dan een kijkje bij de oplossingen.

4 Vereenvoudig je code

Maak een nieuwe blokken en definieer wat de blokken betekenen.

Vind je maar geen oplossing, neem dan een kijkje bij de oplossingen.



5 Score en meer keuzes

Zorg dat de kat en eend een wedstrijd houden. Ze moeten dus meer dan een keer blad steen schaar doen.

Houd een scorebord bij voor kat en eend.

Vergelijk je resultaat met dat van het volgende project:

<https://scratch.mit.edu/projects/50663856/>

6 Uitbreiding

Breid blad, steen en schaar uit met 2 nieuwe acties: hagedis en spock



1 Oplossing stap 1

```
wanneer vlag wordt aangeklikt
maak keuze-kat willekeurig getal tussen 1 en 3
als keuze-kat = 1 dan
zeg Steen 2 sec.
als keuze-kat = 2 dan
zeg Blad 2 sec.
als keuze-kat = 3 dan
zeg Schaar 2 sec.

wanneer vlag wordt aangeklikt
maak keuze-eend willekeurig getal tussen 1 en 3
als keuze-eend = 1 dan
zeg Steen 2 sec.
als keuze-eend = 2 dan
zeg Blad 2 sec.
als keuze-eend = 3 dan
zeg Schaar 2 sec.
```

2 Oplossing stap 2

```
wanneer vlag wordt aangeklikt
maak keuze-eend willekeurig getal tussen 1 en 3
zend signaal eend-gekozen

als keuze-eend = 1 dan
zeg Steen 2 sec.
als keuze-eend = 2 dan
zeg Blad 2 sec.
als keuze-eend = 3 dan
zeg Schaar 2 sec.

wanneer ik signaal kat-gekozen ontvang
verander signalen-ontvangen met 1

wanneer ik signaal eend-gekozen ontvang
verander signalen-ontvangen met 1

wanneer vlag wordt aangeklikt
maak signalen-ontvangen 0
wacht tot signalen-ontvangen = 2
wacht 1 sec.
als keuze-kat = keuze-eend dan
zeg Gelijk! 2 sec.
anders
als keuze-kat = 1 en keuze-eend = 3 dan
zeg Kat wint!! 2 sec.
anders
als keuze-eend = 1 en keuze-kat = 3 dan
zeg Eend wint!! 2 sec.
anders
als keuze-kat = keuze-eend + 1 dan
zeg Kat wint!! 2 sec.
anders
zeg Eend wint!! 2 sec.
```

3 Oplossing stap 3



4 Oplossing stap 4

