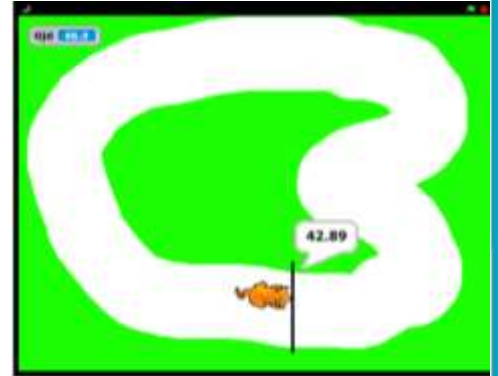




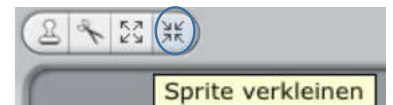
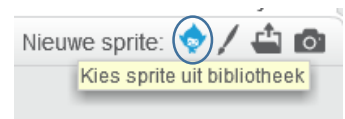
## Racebaan

Rijden op een racebaan is spannend. In deze opdracht maak je zelf een racebaan waar je met een auto kan op rondrijden. De tijd wordt bijgehouden zodat je kan zien hoe snel je bent. Maak de achtergrond hiervan volledig groen. Het kleuren van de achtergrond kan je doen door gebruik te maken van een emmer groene verf. Nadien neem je de gum, maak die dik, en teken er de racebaan mee. De laatste stap in de voorbereiding is het tekenen van de finish, dit doe je door een zwarte streep te plaatsen.



### «1» Racemachine kiezen

Voor je kan beginnen met programmeren, moet je eerst nog kiezen wat er over je racebaan gaat scheuren. Je kan hiervoor de standaard sprite gebruiken of je mag er een andere kiezen uit de bibliotheek. Maak de sprite zeker klein genoeg, zodat deze volledig op de baan past. Je kan een sprite verkleinen door te klikken op de vier pijltjes.



### «2» In de starblokken

Plaats je sprite op de startpositie, achter de finish. Elke keer als de race begint, moet er gestart worden vanaf deze positie. Om dit te realiseren gebruik je de blok `ga naar x: 72 y: 116`. De getallen die je bij X en Y moet invullen vindt je bij de naam van de sprite.



## «3» Tijd bijhouden

Als echte racer wil je natuurlijk ook weten hoe snel je bent. Om de tijd weer te geven zet je bij *waarnemen* een vinkje voor *tijd*.  
Vergeet er ook niet voor te zorgen dat de tijd op nul wordt gezet in het begin van elke race.



## «4» De besturing

Als racer wil je natuurlijk je voertuig kunnen besturen. Daarom ga je nu de pijltjes links en rechts programmeren voor een kleine draaiing.

Je zorgt ervoor dat je racevoertuig 6 graden naar links/rechts draait wanneer je op het linkse of rechtse pijltje drukt.



## «5» Ontspoord

Zorg ervoor je voertuig vooruit gaat. Maar pas op want wanneer je van de baan gaat, en dus het groene raakt, word je teruggestuurd naar start. De tijd blijft dan gewoon doorlopen.



## «6» Finish

Wanneer je sprite de finishlijn raakt, moet de tijd stoppen. Je sprite zegt dan ook je tijd.



## «7» Uitbreiding

Misschien is het je opgevallen dat het niet uitmaakt van welke kant je door de finish gaat... Hoe kan je dit oplossen?