

## Opdracht 4: Blad, steen en schaar

### Verhaal:

Vertrek van het startbestand die terug vind in Smartschool.

Kies in scratch voor 'uploaden van je computer'.

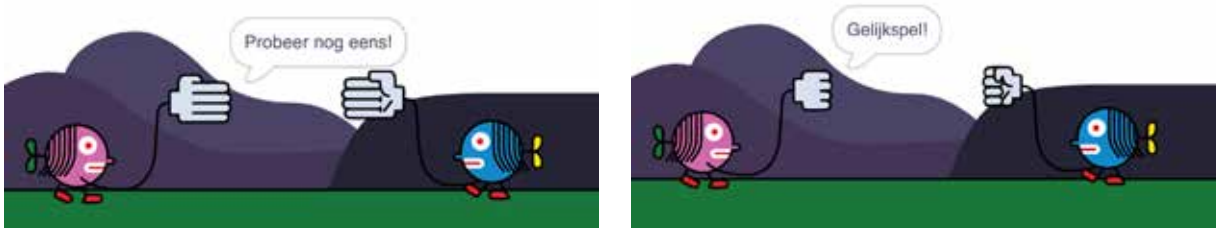
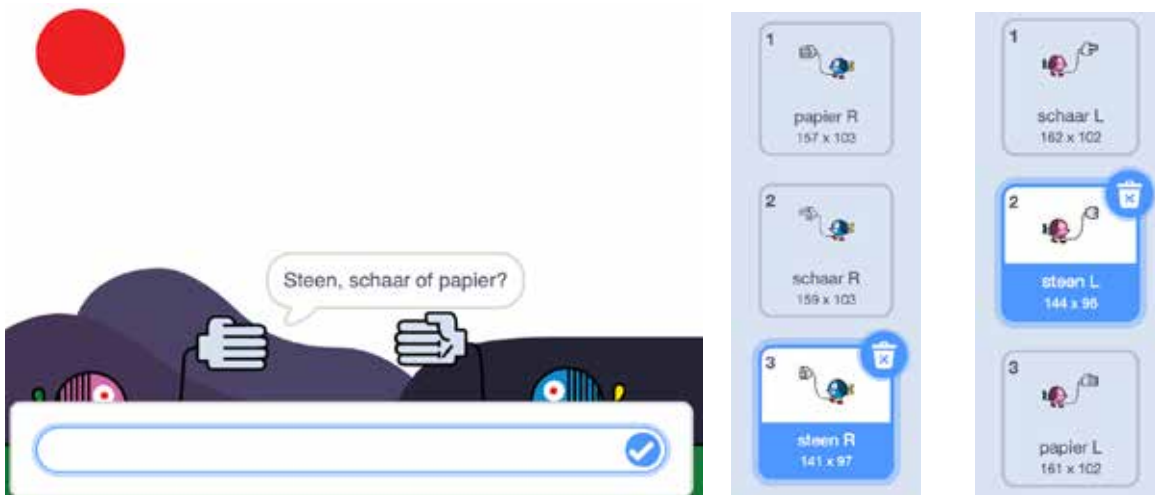
De sprites hebben telkens 3 soorten uiterlijken blad, steen of schaar.

Kort nog eens de spellingsregels:

- steen wint tegen schaar
- schaar wint tegen papier
- papier wint tegen steen

Je speelt tegen de computer. Maak een **variabele** aan '**computerResultaat**'. Deze variabele geef je een **willekeurig waarde** mee tussen **1 en 3**. **Getal 1 is steen, 2 schaar** en **3 papier**. Je zend na de vergelijking een **signaal** uit naar de **sprite 'ComputerSpeler'** zodat zijn **uiterlijk** wordt aangepast.

Voor de speler vergelijk je het **antwoord = steen** dan verander je het **uiterlijk** naar steen. Doe dit ook voor schaar en steen. Nadien controleer je uw **antwoord** met de waarde van **computerResultaat**.



### Diagram: 'computerSpeler'

Gebeurtenis 'wanneer ik signaal 'computersteen' ontvang

verander uiterlijk naar steen R

Gebeurtenis 'wanneer ik signaal 'computerschaar' ontvang

verander uiterlijk naar schaar R

Gebeurtenis 'wanneer ik signaal 'computerpapier' ontvang

verander uiterlijk naar papier R

## Diagram: 'Speler'

Klik op de groene vlag

Herhaal oneindig

Vraag 'Steen, schaar of papier?' en wacht

als 'antwoord' = 'steen' of 'antwoord' = 'schaar' of 'antwoord' = 'papier'

maak variabele 'computerResultaat' willekeurig getal tussen 1 en 3

als variabele 'computerResultaat' = 1 dan

zend je signaal 'computersteen' en wacht

als variabele 'computerResultaat' = 2 dan

zend je signaal 'computerschaar' en wacht

als variabele 'computerResultaat' = 3 dan

zend je signaal 'computerpapier' en wacht

als 'antwoord' = steen dan

verander uiterlijk naar steen L

als variabele 'computerResultaat' = 1 (steen) dan

zeg je 'Gelijkspel!'

als variabele 'computerResultaat' = 2 (schaar) dan

zeg je 'Gewonnen!'

als variabele 'computerResultaat' = 3 (papier) dan

zeg je 'Verloren!'

als 'antwoord' = schaar dan ... (doe de volledige stap van hierboven na)

als 'antwoord' = papier dan ... (doe de volledige stap van hierboven na)

anders

zeg 'Jammer! Het goede antwoord is' en 'uitkomst' wacht 4 sec.  
wacht 1 sec.