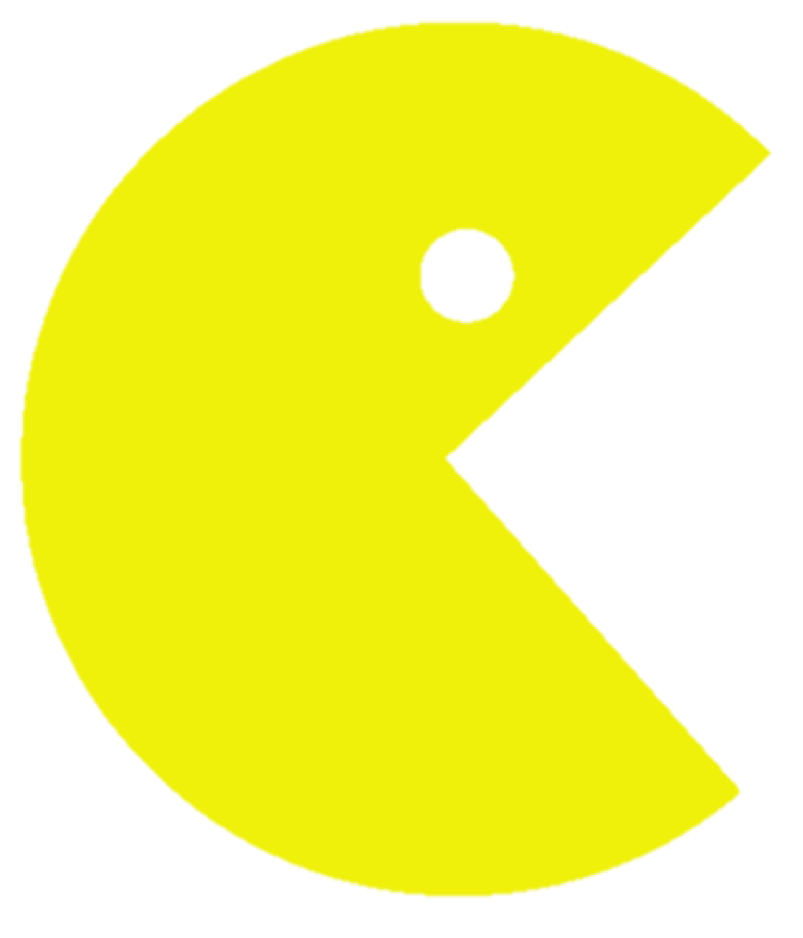
**Gamemaker**



Pacman



Naam:

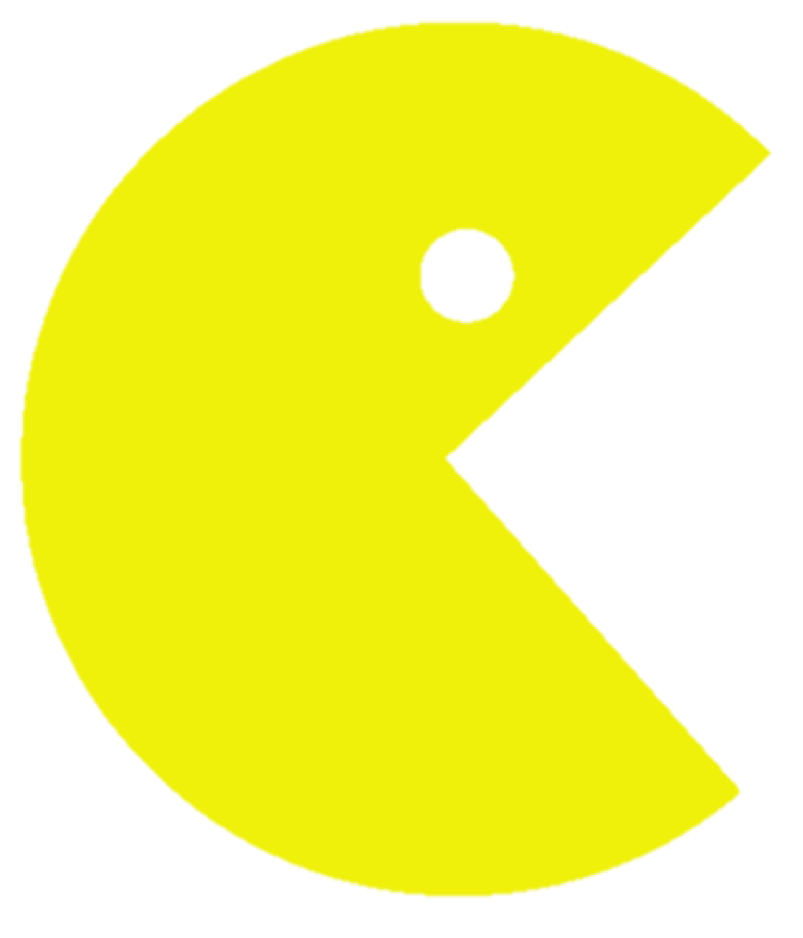
………………………………………………………………………………………..

………………………………………………………………………………………..



**1) Pacman plattegrond** *– Personages vinden*

Bekijk de plattegrond van Pacman.   
Schrijf hieronder waar de figuurtjes zich bevinden op de plattegrond.

****



**1**



**3**



**2**

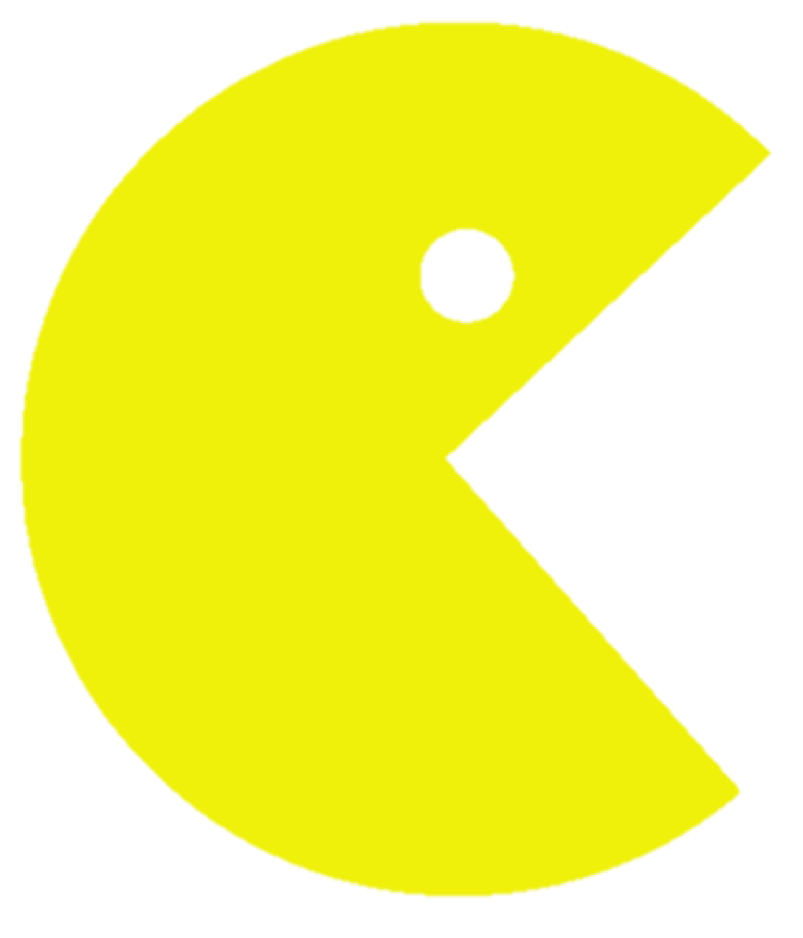
(X, Y) = (……, ……..)

(X, Y) = (……, ……..)

(X, Y) = (……, ……..)

(X, Y) = (……, ……..)

**2) Pacman plattegrond** *– Route bepalen*

****



**1**

Verander ………. met …………



**2**



**1**

Verander ………. met …………

Verander ………. met …………



**3**



**2**

Verander ………. met …………



**3**



**2**

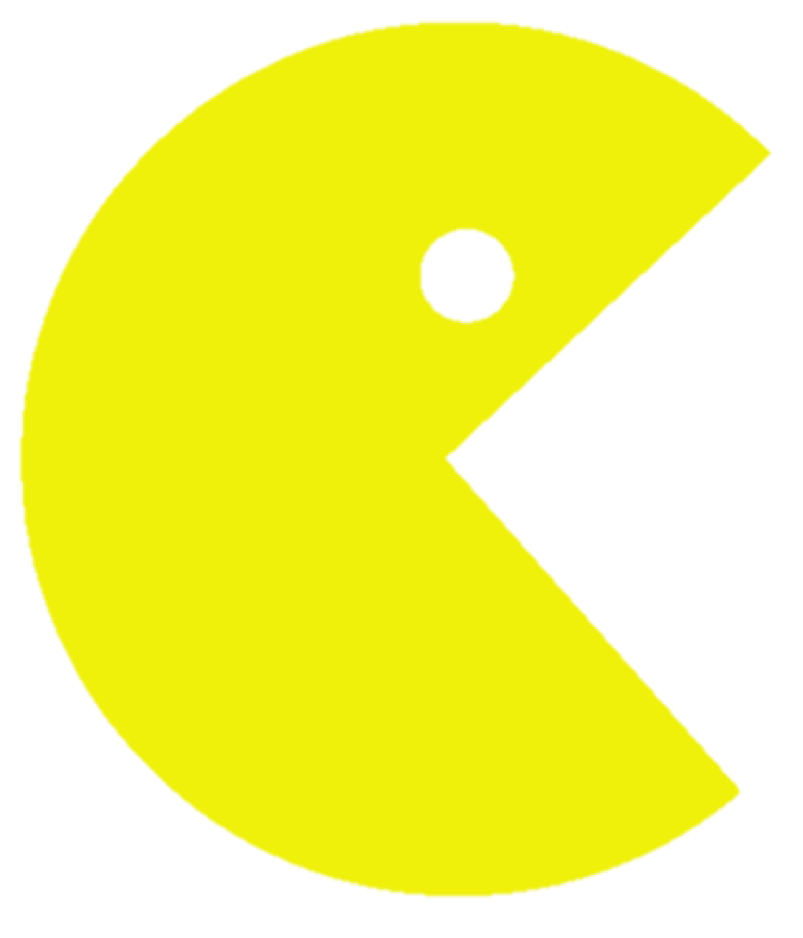
Verander ………. met …………

Verander ………. met …………

**3) Pacman plattegrond** *– Route volgen*

We starten altijd vanuit het startpunt van Pacman.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Routenummer** | **Stappen** | **Coördinaten bestemming** |
| 1 | D, D, D, D, D, A, A, A, D, D, D, B, B, B |  |
| 2 | C, A, A, C, C, A, A, A, A, A, A, D, D, D |  |
| 3 | D, A, A, D, D, A, A, A, A, D, D, A, A, A, A |  |
| 4 | ……. |  |
| 5 |  |  |

****

**4) Pacman Scratch –** *Pacman gaat naar onder*

Je wil dat Pacman naar onder gaat als je op pijltje omlaag klikt.

Vul de verplaatsing in:

Verander ………. met …………

Vul het programma hieronder verder aan:

…………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………..

…………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

……………………………………………………………………………………………………………………………..

…………………………………………………………

**5) Pacman Scratch –** *Pacman besturen*

Je wil dat Pacman naar boven gaat als je op pijltje omhoog klikt.

Vul de verplaatsing in:

Verander ………. met …………

Je wil dat Pacman naar links gaat als je op pijltje links klikt.

Vul de verplaatsing in:

Verander ………. met …………

Je wil dat Pacman naar rechts gaat als je op pijltje rechts klikt.

Vul de verplaatsing in:

Verander ………. met …………



**6) Pacman Scratch –** *Herken de randen van het doolhof*

Zorg dat Pacman de zwarte lijn herkent en op dat moment steeds op dezelfde plaats terechtkomt.

*Tip: hij zet sowieso de stap voor de verplaatsing dus hij gaat ook de stap terug moeten zetten in dezelfde beweging.*

Vul het programma hieronder verder aan:

…………………………………………………………………………………………..

…………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

……………………………………………………………………………………………………………………………..

…………………………………………………………………………………………..

…………………………………………………………

…………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

……………………………………………………………………………………………………………………………..

…………………………………………………………

**7) Pacman Scratch –** *Pacman door de doolhof*

Gids Pacman door het doolhof.

