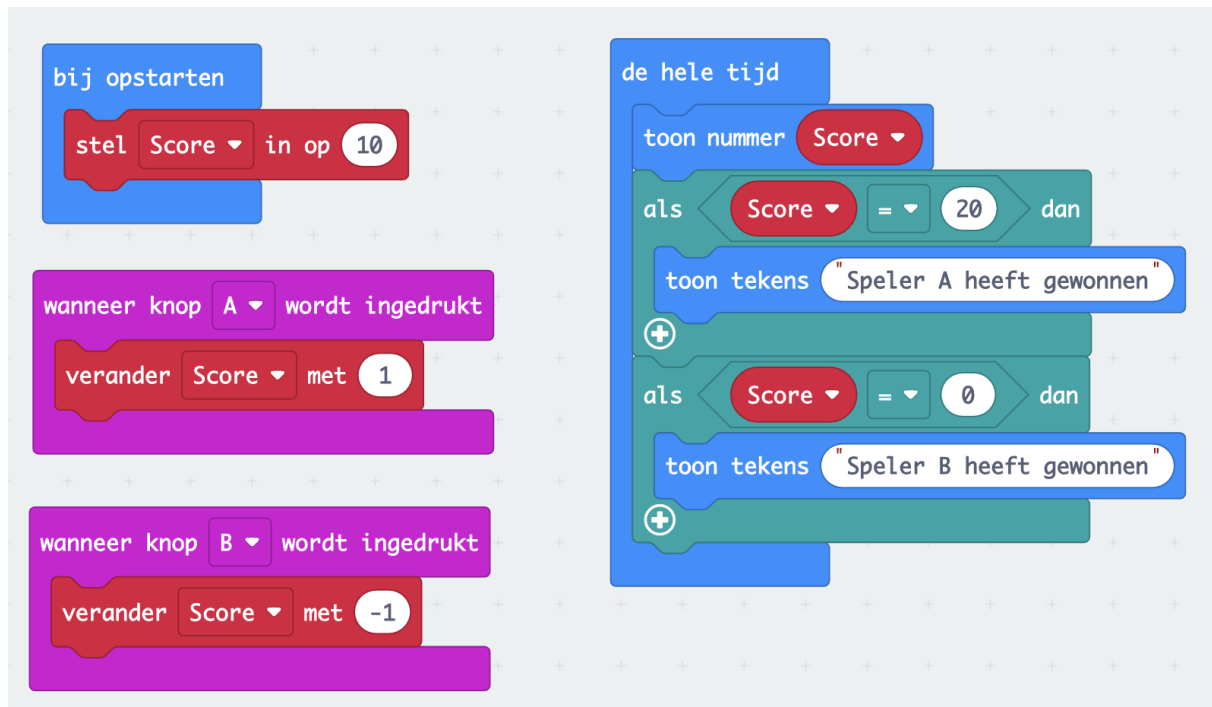


Antwoordblad opdracht les A6 Extra uitdaging

Een mogelijke oplossing is deze code:



Uitleg

Je hebt twee keer een **ALS-DAN** blok nodig om ervoor te zorgen dat de computer weet dat het bij *Score = 0* en *Score = 20* iets moet doen.

Bij *Score = 20* laten de LED-lichtjes zien *Speler A heeft gewonnen*.

Bij *Score = 0* laten de LED-lichtjes zien *Speler B heeft gewonnen*.

De *toon nummer Score* programmeerblokken heb je nodig zodat de tekst in beeld kan komen.