

```

wanneer  wordt aangeklikt
ga naar x: -210 y: -150
richt naar 90 graden
maak grootte 40 %

```

Maak:

```

wanneer  wordt aangeklikt
ga naar x: -210 y: -150
richt naar 90 graden
maak grootte 40 %
herhaal
als  toets pijltje rechts ingedrukt? dan
richt naar 90 graden
verander x met 5
volgend uiterlijk

```

Test dit deel. Bouw daarna:

Schuif de laatste drie als-dan-blokken die je had los zoals hier is gedaan. Test of dit deel wel werkt. Zo ja, breid je programma dan weer uit. Zet de andere als-dan-blokken dan weer één voor één in de herhaal-lus en test het opnieuw. Zo doen echte programmeurs dat ook!

Het doolhof tekenen

Om het spel te maken, moet je de stappen die hierna volgen één voor één uitvoeren en nabouwen. Anders gaat het mis! De volgende spelelementen die je maakt zijn opgeknipt in stukjes. Met een moeilijk programmeerwoord heet dat **decompositie**.



Decompositie het opknippen in kleinere deeltjes, in ons geval: in deelprogramma's