

Steeds kleiner!

De ballon zweeft weg en wordt steeds kleiner.



Steeds kleiner!



Kies een sprite.

Bijvoorbeeld de ballon.



Kies een sprite



Maak het programma hiernaast.

Druk op het vlaggetje om te starten.

wanneer op wordt geklikt

maak grootte 300 %

wacht 1 sec.

neem 100 stappen

maak grootte 200 %

wacht 1 sec.

neem 100 stappen

maak grootte 100 %

wacht 1 sec.

maak grootte 50 %

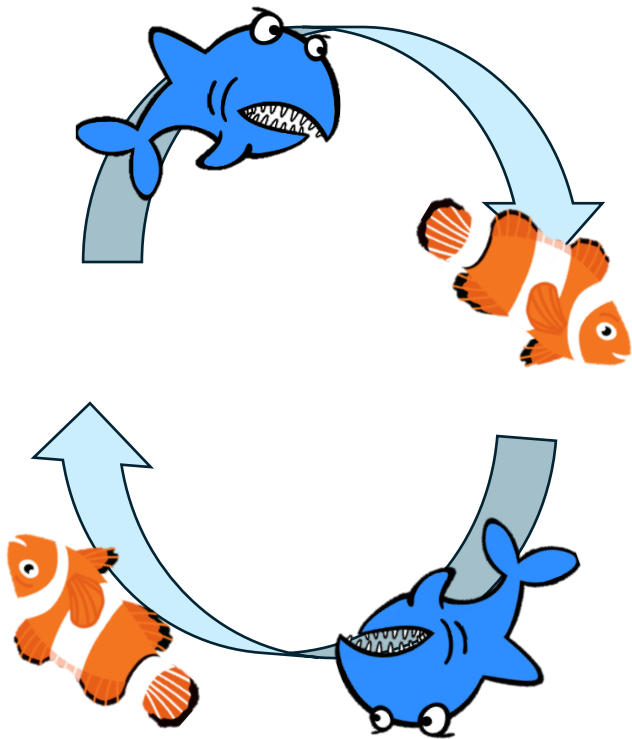
neem 100 stappen

schuif in 1 sec. naar x: -200 y: 0

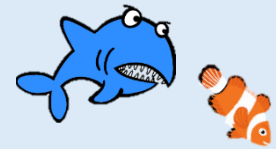


Pas op Nemo!

De haai probeert Nemo te pakken!



Pas op Nemo!



Shark 2



Fish

Maak twee sprites.

Kies een haai en een vis.

Kies een sprite



Zet de haai en de vis naast elkaar.

Een beetje onderaan in het scherm.

Zoals hiernaast.



Geef de haai en de vis elk een eigen programma:

wanneer spatiebalk ▼ is ingedrukt

neem 40 stappen

draai 20 graden



wanneer spatiebalk ▼ is ingedrukt

neem 30 stappen

draai 15 graden



Druk op de spatiebalk en kijk wat er gebeurt.

Druk hem ook langer in!

Speel muziek!

Maak muziek met de letters A – S en D !



A S D



Speel muziek!



Drum-snare



Guitar-ele...



Saxophone

Maak drie sprites.

Kies een drum, een gitaar en een saxofoon.

Kies een sprite



Plaats de sprites op een mooie plaats in het scherm.

Bijvoorbeeld zo:



Geef elke sprite zijn eigen programma:

wanneer a ▼ is ingedrukt

start geluid tap snare ▼



wanneer s ▼ is ingedrukt

start geluid D Elec Guitar ▼



wanneer d ▼ is ingedrukt

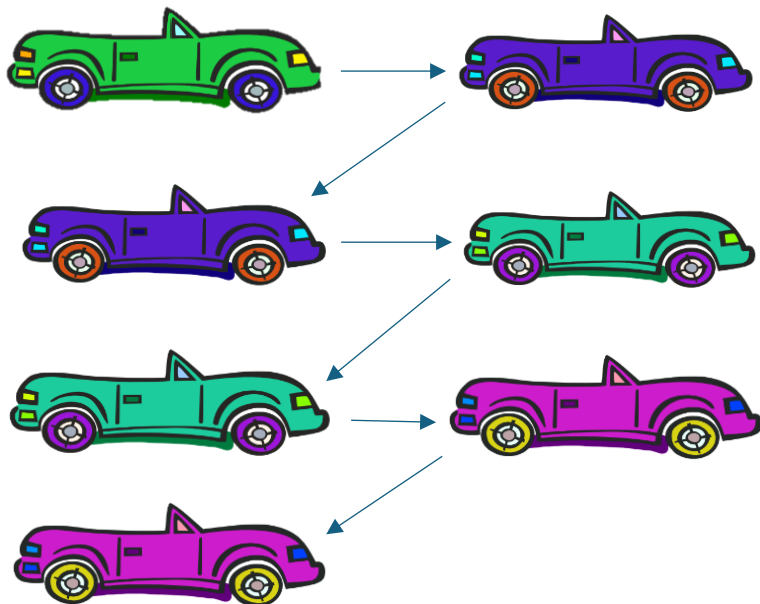
start geluid C2 Sax ▼



Druk nu op de toetsen A – S – D en speel een mooi liedje!

Heen en terug...

Elke keer als de auto aan de overkant is, verandert zijn kleur!



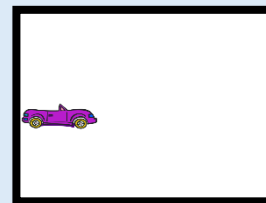
Heen en terug...



Kies een auto sprite.

Bijvoorbeeld deze groene.

Kies een sprite



Plaats de auto links in beeld.

In het midden van de zijkant.

Zoals hiernaast.

wanneer op wordt geklikt

herhaal 3

schuif in 1 sec. naar x: 158 y: 0

zet kleur effect op willekeurig getal tussen 1 en 100

wacht 1 sec.

schuif in 2 sec. naar x: -158 y: 0

wacht 1 sec.

Maak dit programma voor de auto.

Druk op de groen vlag om te starten.



Hoe heet jij?

Klik op meisje en zeg hoe de jongen heet.
Klik op de jongen en hij zegt zijn naam!

antwoord gerrit



Hoe heet je?



gerrit



Hoe heet jij?



Abby



Dee

Voeg twee mensen toe.

Zet ze naast elkaar.

Kies een sprite



Zet bij de blokken voor
'waarnemen' het vinkje aan bij
'antwoord'.



Besturen



Waarnemen

vraag Hoe heet je? en wacht



antwoord

Maak bij elk
figuurtje een
programmaatje.

Zoals hiernaast.



wanneer op deze sprite wordt geklikt

vraag Hoe heet je? en wacht



wanneer op deze sprite wordt geklikt

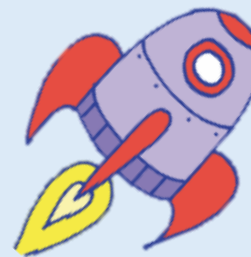
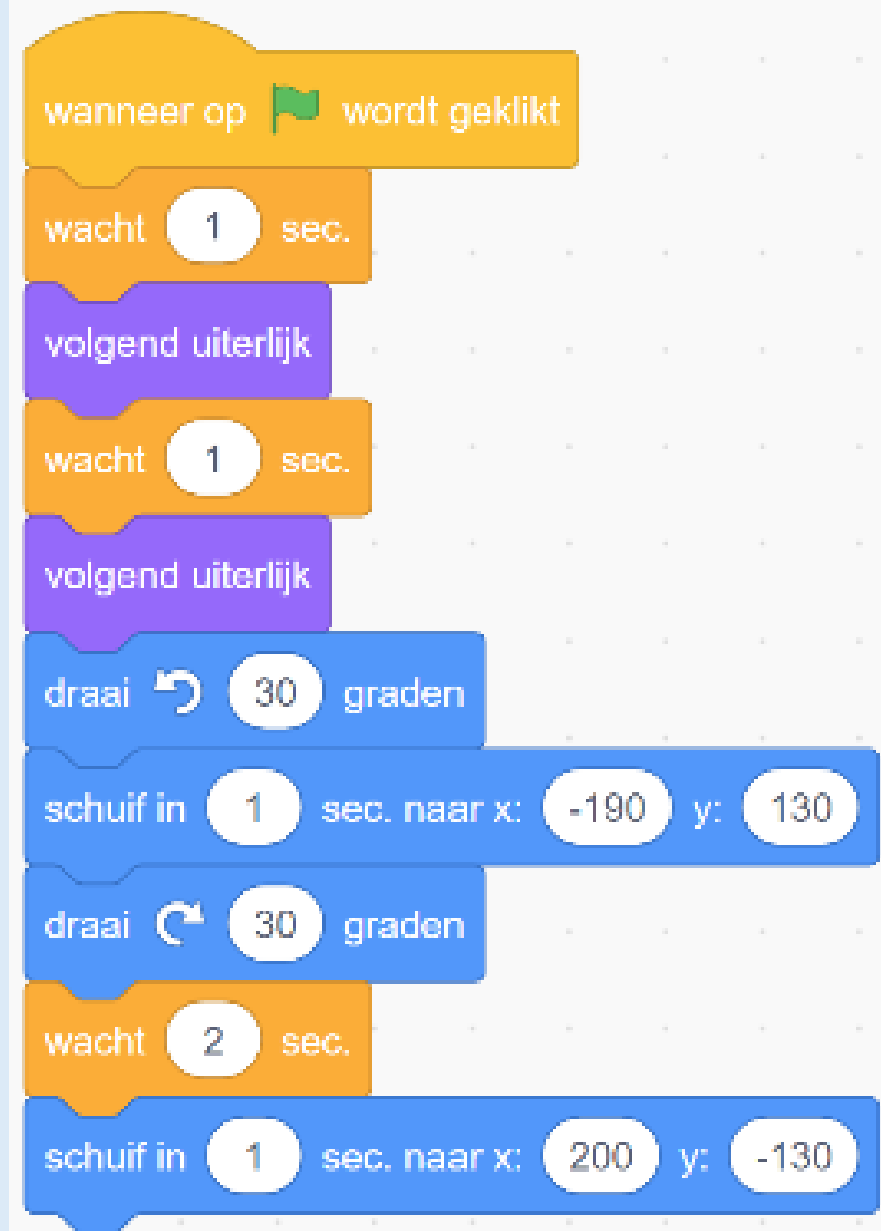
zeg antwoord

Klik nu op het meisje. Vul een naam in.

Klik nu op de jongen. Hij zegt zijn naam!

Doe dit een paar keer met verschillende namen!

Achterkant kaart :Opstijgen!





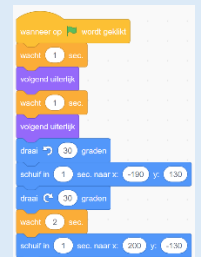
Kies de sprite 'Rocketship' en kies als achtergrond het maanlandschap.

**Maak de Sprite kleiner, door de 'grootte' van 100 naar 50 te veranderen.
Zet de Sprite rechts in beeld zoals hieronder.**

Maak voor de raket het programma hiernaast.

Hier is het een beetje klein, op de achterkant van deze kaart staat hij wat groter.

(Probeer later eens andere getallen in te voeren...)



Verander de kleur

Druk op een toets om de kleur te veranderen



Verander de kleur



KLAAR VOOR DE START

Kies een sprite uit de bibliotheek



Of teken een nieuwe

PROBEER DEZE CODE

wanneer spatiebalk is ingedrukt
verander kleur effect met 25

VOER UIT!



Druk op de spatiebalk om de kleuren te veranderen.

Je kan een ander effect kiezen uit het menu:

EXTRA TIP

verander kleur effect met 25

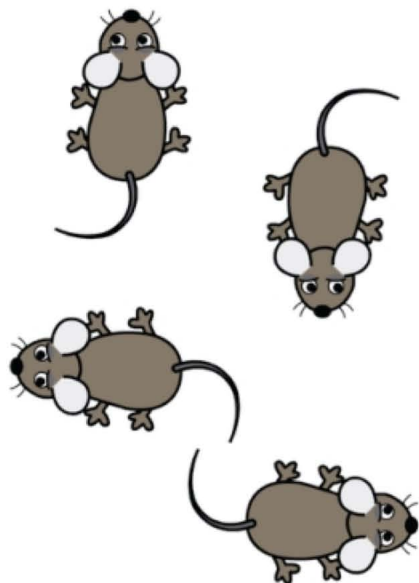
Of voer een ander getal in.
Druk daarna opnieuw op de spatiebalk.



Druk op het stopteken om de effecten te verwijderen.

Volg de pijlen

Verplaats je sprite met de pijltjestoetsen.



Volg de pijlen



PROBEER DEZE CODE

wanneer pijltje omhoog is ingedrukt

richt naar 0 graden

neem 10 stappen

wanneer pijltje omlaag is ingedrukt

richt naar 180 graden

neem 10 stappen

wanneer pijltje links is ingedrukt

richt naar -90 graden

neem 10 stappen

wanneer pijltje rechts is ingedrukt

richt naar 90 graden

neem 10 stappen

VOER UIT!



Klik op de pijltjestoetsen om te bewegen!

maak draaistijl helemaal rond

links-rechts

niet draaien

✓ helemaal rond

EXTRA TIP

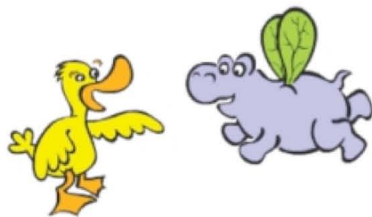
Staat jouw sprite op z'n kop?
Je kan de draaistijl aanpassen.

Zeg Iets

Wat laat je je sprite zeggen?



HÉ! Sinds wanneer
kunnen nijlpaarden
vliegen?



Zeg Iets



KLAAR VOOR DE START



Kies een sprite

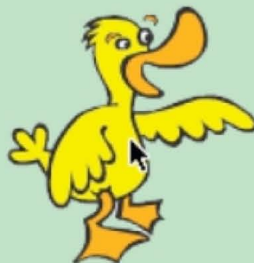
PROBEER DEZE CODE

wanneer op deze sprite wordt geklikt

zeg Hé sinds wanneer kunnen nijlpaarden vliegen? 2 sec.

Voer een tekst in.

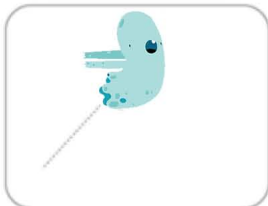
VOER UIT!



Klik op de sprite om te starten.

Zweven

Beweeg soepel van hier naar daar.



Zweven



KLAAR VOOR DE START



Importeer een sprite of teken je eigen sprite.

wanneer op wordt geklikt

schuif in 1 sec. naar x: 20 y: 80

schuif in 1 sec. naar x: -10 y: -20

schuif in 2 sec. naar x: -110 y: -100

hoe lang

horizontale positie

verticale positie

PROBEER DEZE CODE

Probeer verschillende getallen.

VOER UIT!



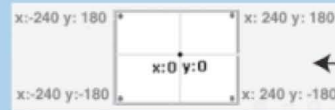
Klik op de groene vlag om te starten.

EXTRA TIP

Sprite: Ghost ↔ x: -110 ↑↓ y: -100

Toon: Grootte: 100 Richting: 90

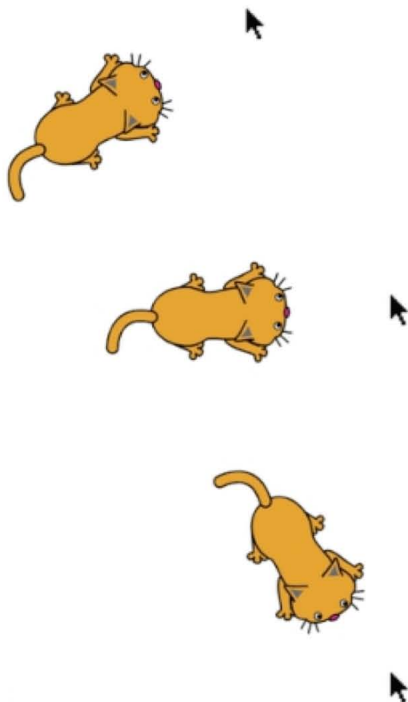
De x, y-positie zie je hier



Dit zijn de x, y-posities in het speelveld.

Volg de Muis

Volg de muisaanwijzer.



Volg de Muis



KLAAR VOOR DE START



Kies de kat of een andere sprite.

PROBEER DEZE CODE

wanneer op  wordt geklikt

herhaal

richt naar  muisaanwijzer ▾

neem 3 stappen



VOER UIT!



Klik op de groene vlag om te starten.

Interactieve Draai

Verdraai een foto met je muis.



Interactieve Draai



KLAAR VOOR DE START



Kies de eekhoorn of een andere foto om te verdraaien.

PROBEER DEZE CODE

wanneer op wordt geklikt

herhaal

zet draaikolk effect op muis x

Plaats het muis x-blok hier.

Kies "draaikolk" uit het menu.

VOER UIT!



Klik op de groene vlag om te starten.

EXTRA TIP



Zie hoe de getallen veranderen als je de muis verplaatst.

Sprite Mouse1

x

-82

y

-128

Bewegende Animatie

Animeer een bewegend figuur.



Bewegende Animatie

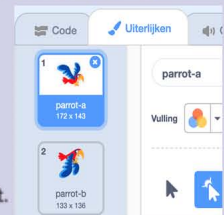


KLAAR VOOR DE START



Klik hier om de spritebibliotheek te openen.

Kies een sprite die twee of meer uiterlijken heeft.



PROBEER DEZE CODE



EXTRA TIP

Ziet jouw sprite er ondersteboven uit? Je kan de draaistijl veranderen.