

SCHOOLOPDRACHT CREATIVE MASTER SCRATCH

NAAM:

PROGRAMMEER JE EIGEN ONLINE WENSKAART IN SCRATCH

Scratch is een makkelijke en leuke manier om te leren programmeren. Via verschillende - op elkaar gestapelde - programmeerblokken geef je opdrachten aan de computer. Vervolgens test je ze; doet de computer wat jij wilt of moet je de code verbeteren.

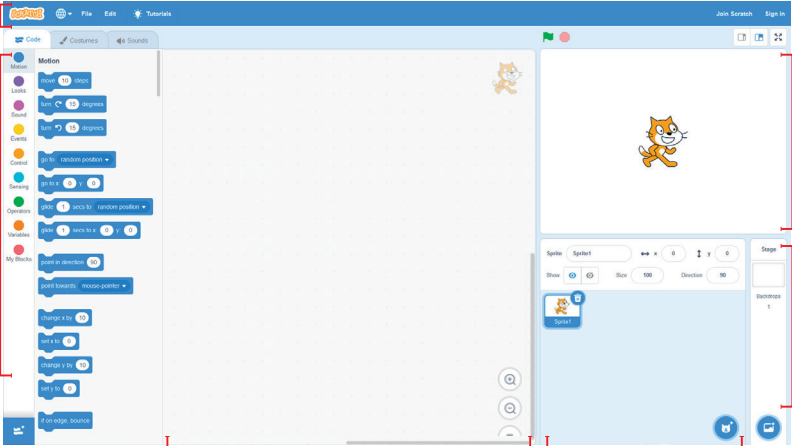
▶ VOLG DEZE STAPPEN:

- 1 GA NAAR WWW.SCRATCH.MIT.EDU EN MAAK JE EIGEN PROFIEL AAN.
- 2 SCROLL NAAR HET EINDE VAN DE PAGINA EN PAS DE TAAL AAN NAAR NEDERLANDS.

Hier zie je alvast een beknopte Scratch-wegwijzer die je kunt raadplegen als je even niet weet waar je een bepaalde actie kunt vinden.

Menu

Hier vind je de programmeer blokken



Dit is het voorbeeld scherm

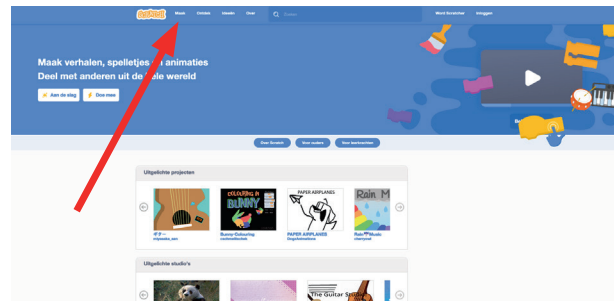
Dit is het speelveld, hier vind je de achtergronden of Backdrops

Dit is het programmeer scherm, hier sleep je de blokken die je wilt gebruiken naar toe

Hier vind je de Sprites, je karakters

The image shows a screenshot of the Scratch web interface. On the left is a menu with categories like Motion, Looks, Sound, Events, Control, Operators, Variables, and My blocks. The main area is divided into three sections: a script area on the left for code blocks, a stage area on the right for the character (Sprite) and background (Backdrop), and a top bar with file and tutorial options. Red lines and text boxes point to these specific areas.

3 KLIK NU OP **MAAK IN DE BLAUWE BALK BOVENAAN EN BEKIJK DE KORTE TUTORIAL.**



LET OP! OP HET SCHERM ZIE JE BIJ SPRITE DE POES AL INGESTELD STAAN ALS STANDAARD KARAKTER. ALS JE DE POES NIET WILT GEBRUIKEN, VERWIJDER JE 'M MET EEN KLIK OP DE PRULLENBAK.

4 KLIK NU EERST BIJ **SPEELVELD OP HET BLAUWE ICOONTJE OM EEN ACHTERGROND VOOR JE WENSKAART TE KIEZEN.**

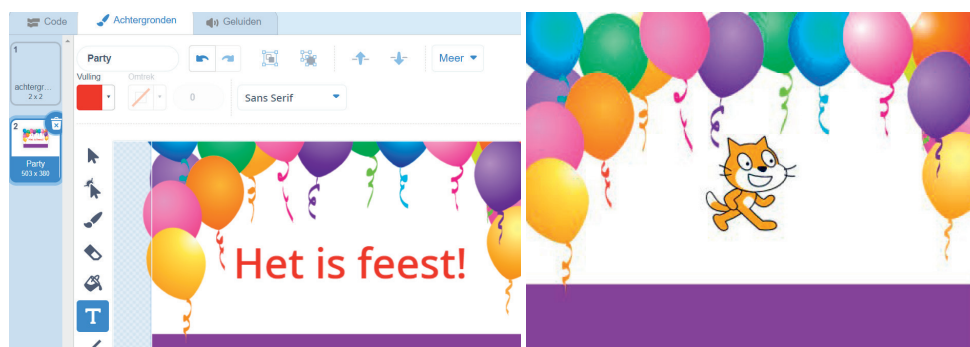


TIP: ALS JE JE KEUZE WILT VERWIJDEREN, KLIK DAN OP EEN ANDER SPEELVELD.

5 KLIK DAN LINKSBOVEN OP HET TABBLAD **ACHTERGRONDEN EN SCHRIJF EEN WENS MET DE TEKSTTOOL.**

Maak je wens zo persoonlijk mogelijk door de kleur en het lettertype aan te passen.

6 KLIK DAARNA BIJ **SPRITE OP HET BLAUWE ICOONTJE OM EEN KARAKTER VOOR JE WENSKAART TE KIEZEN.**



TIP: ALS JE JE KEUZE WILT VERWIJDEREN, KLIK DAN OP HET PRULLENBAKJE.

Bij de volgende stap ga je dit karakter programmeren. Maar doe om te oefenen eerst even deze opdracht.

7 KIES BIJ **SPRITE DE POES EN KLIK LINKSBOVEN OP DE HET TABBLAD **CODE**. ZOEK DEZE BLOKKEN BIJ ELKAAR EN SLEEP ZE NAAR HET PROGRAMMEERVELD.**



KLIK RECHTSBOVEN IN HET **VOORBEELDSCHERM OP DE POES OM DE CODE TE TESTEN.**

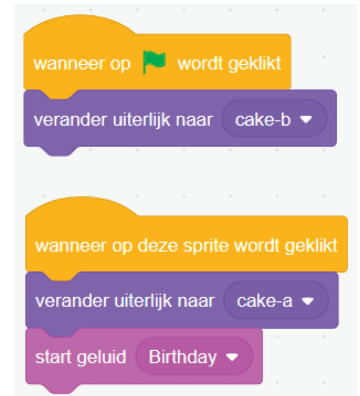
SLEEP DE BLOKKEN NU WEER TERUG NAAR HET TABBLAD **CODE OM ZE TE VERWIJDEREN EN VERWIJDER DE POES BIJ **SPRITE** ALS JE DEZE NIET WILT GEBRUIKEN.**

Vraag: Wat wil je dat jouw karakter gaat doen?

8 KLIK OP JOUW KARAKTER BIJ **SPRITE EN KLIK LINKSBOVEN OP DE HET TABBLAD **CODE**. KIES DE JUISTE BLOKKEN EN SLEEP ZE NAAR HET PROGRAMMEERVELD.**

LEUK! SOMS KUN JE HET UITERLIJK VAN EEN KARAKTER MET DE CODEBLOKKEN VERANDEREN. BEKIJK DUS ALTIJD EERST WELKE VERSCHILLENDE 'UITERLIJKEN' HET DOOR JOU GEKOZEN KARAKTER HEEFT.

- 9 KIES OM TE OEFENEN MET HET AANPASSEN VAN HET 'UITERLIJK' VAN EEN KARAKTER BIJ **SPRITE** EVEN DE TAART EN KLIK DAARNA LINKSBOVEN OP HET TABBLAD **UITERLIJKEN**. ZOEK DEZE BLOKKEN BIJ ELKAAR EN SLEEP ZE NAAR HET PROGRAMMEERVELD.**



KLIK RECHTSBOVEN IN HET **VOORBEELDSCHERM EERST OP DE GROENE VLAG EN DAARNA OP DE TAART OM DE CODE TE TESTEN.**

Vraag: Zie je dat het uiterlijk van de taart verandert?

SLEEP DE BLOKKEN NU WEER TERUG NAAR HET TABBLAD **CODE OM ZE TE VERWIJDEREN EN VERWIJDER DE TAART BIJ **SPRITE** ALS JE DEZE NIET WILT GEBRUIKEN.**

- 10 GA NAAR **SPRITE** EN KIES JOUW KARAKTER. KLIK DAN LINKSBOVEN OP HET TABBLAD **UITERLIJKEN** OM TE KIJKEN OF DIT KARAKTER MEERDERE UITERLIJKEN HEEFT. GA DAARNA NAAR HET TABBLAD **CODE** EN PROGRAMMEER JE KARAKTER.**

LEUK! JE KUNT ZO VEEL KARAKTERS TOEVOEGEN ÉN PROGRAMMEREN ALS JE ZELF WILT.

- 11 MAAK JE WENSKAART HELEMAAL AF.**

- 12 KLIK ALS JE ALLE ONDERDELEN HEBT GEPROGRAMMEERD OP DE ORANJE BUTTON **DELEN**.**

- 13 GEEF JE KAART EEN TITEL EN LEG BIJ **INSTRUCTIES** UIT WAAR DE ONTVANGER OP MOET KLIKKEN OM DE GEPROGRAMMEERDE ONDERDELEN TE KUNNEN ZIEN; BIJVOORBEELD KLIK OP DE GROENE VLAG OF OP HET KARAKTER. EN NATUURLIJK SCHRIJF JE OOK EEN PERSOONLIJK BERICHT BIJ **OPMERKINGEN EN CREDITS**.**

- 14 KLIK NU RECHTS ONDERIN OP DE BLAUWE BUTTON **KOPIEER LINK** EN DEEL DEZE MET DE GELUKKIGE ONTVANGER.**

