

5.6: Het vliegt!

We gaan een serie veranderende **uiterlijken** programmeren als een animatie. Of met andere woorden: sprites tot leven wekken.

DOELEN

Na deze activiteit zijn de leerlingen:

- + meer bekend met de computationele concepten opeenvolging en lussen door te experimenteren met de Besturen blokken
- + in staat om het verschil uit te leggen tussen sprites en uiterlijken
- + bezig geweest met experimenteren en herhaling tijdens het ontwikkelen van een animatie project

Wat is het verschil tussen sprites en **uiterlijken**? Als jij een sprite zou zijn, kan je je op verschillende manieren kleden (=je uiterlijk veranderen) en kan je verschillende poses aannemen (=je uiterlijk veranderen)

- Kies een sprite met meerdere uiterlijken die kan vliegen (papegaai)

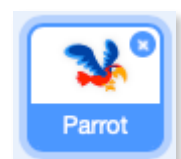
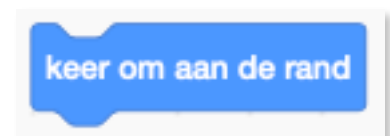
- Kies een mooie achtergrond, eventueel met een luchtzicht

- Zorg ervoor dat je sprite vliegt en zich verplaatst. Denk na over de codeblokken die je daarvoor zou kunnen gebruiken.

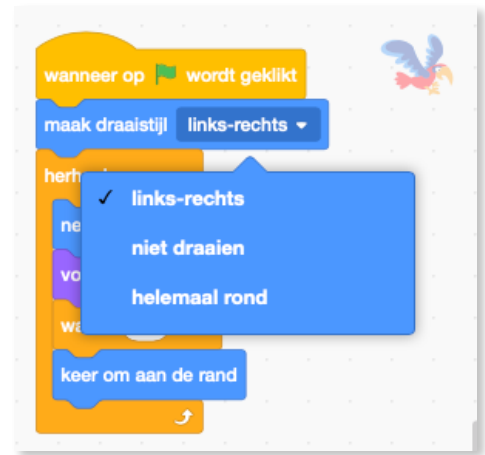
- Laat een leerling door de klas 'vliegen' en brainstorm over hoe je dat zou kunnen programmeren.

- Je sprite blijft steken aan de rand. Bij **Beweging** vind je een blokje waardoor hij zich zal omdraaien aan de rand. Wie vindt het juiste blokje?

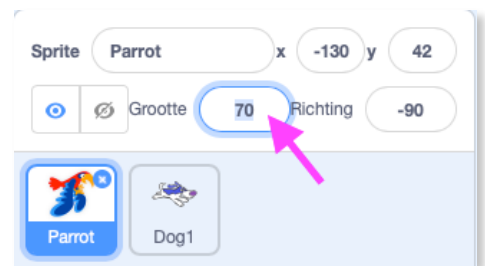
- Je sprite vliegt ondersteboven...hoe lossen we dat op?



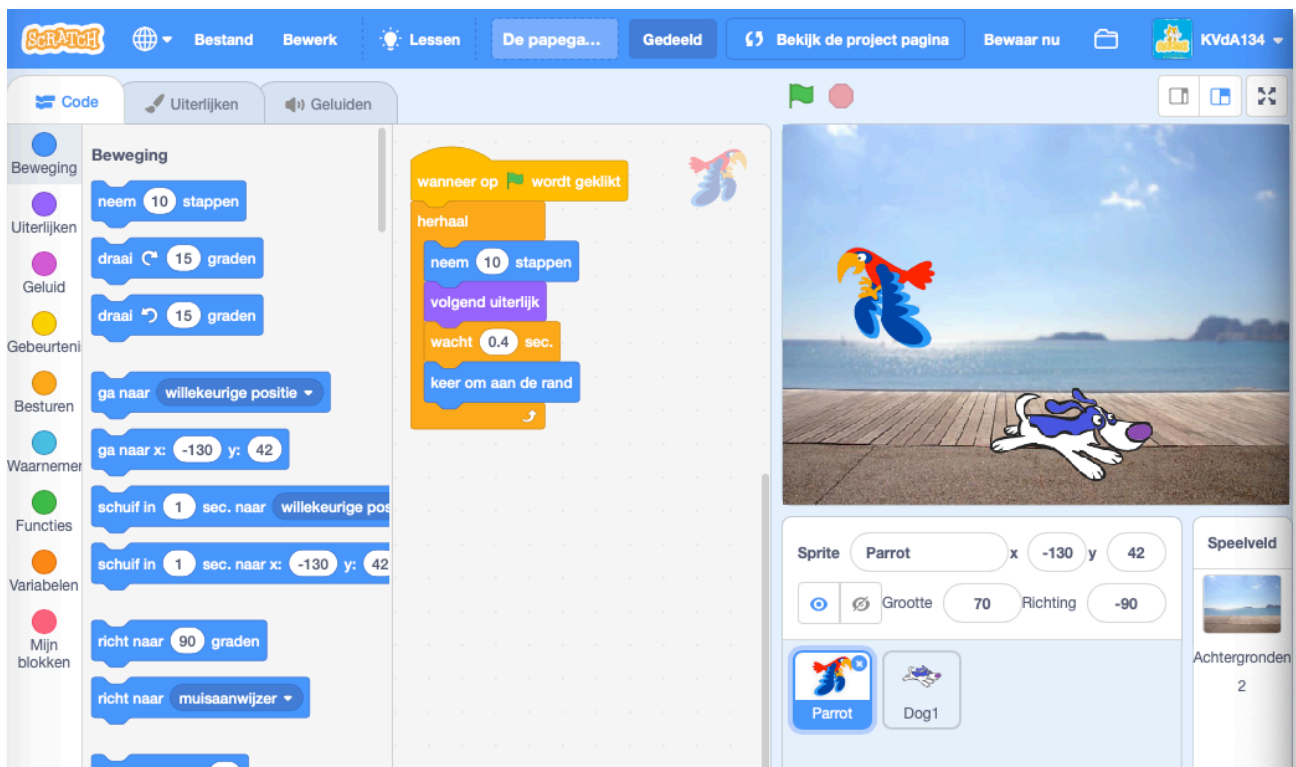
Bij 'maak draaistijl' zie je drie symbooltjes. Test ze eens alle drie uit. Welke is de meest toepasbare voor onze vliegende vriend?



- Maak je sprite kleiner. Verlaag hiervoor het cijfer bij 'Grootte' tot de gewenste grootte.



- Maak nu zelf de code voor een tweede bewegende sprite.



- Laat je sprites bij elke muisklik van kleur veranderen!

- Zorg ervoor dat je sprites iets tegen elkaar zeggen.