

Maak een kaart



1. Vouw de kaart dubbel

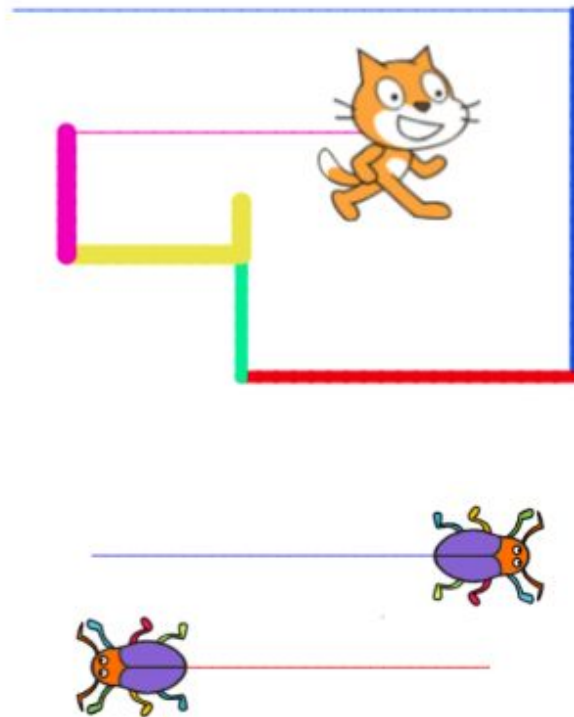


2. Plak de achterkanten



3. knip langs de stippellijn

Pen kaarten



Pen kaarten

Volgorde van de kaarten

1. Terug en vooruit
2. Teken een lijn
3. Speciale effecten
4. Willekeurige tekening
5. Stemmachine
6. Stempel en leg vast

microbit.org/scratch



microbit.org/scratch



Maak een kaart



1. Vouw de kaart dubbel



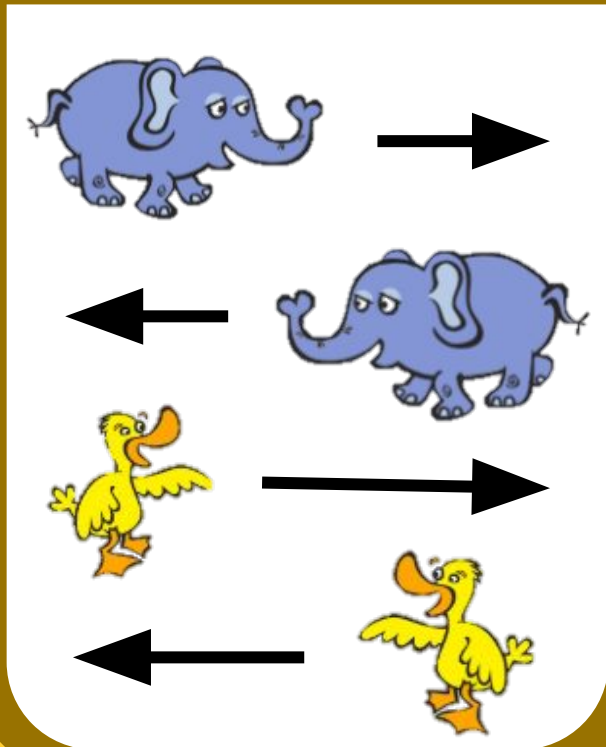
2. Plak de achterkanten



3. knip langs de stippellijn

Terug en vooruit

Gebruik de A en B knoppen om je sprite te bewegen



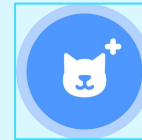
microbit.org/scratch

1

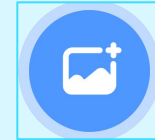


Terug en vooruit

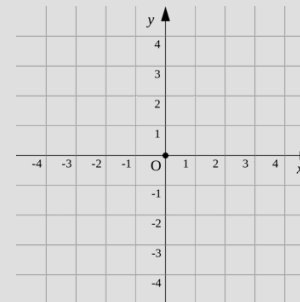
KLAAR VOOR DE START



Voeg een sprite en een achtergrond toe



VOEG DEZE CODE TOE



als knop B ingedrukt is

verander x met -10

als knop A ingedrukt is

verander x met 10

PROBEER HET

Druk op de A en B knoppen om je sprite te bewegen.

verander y met -10

UITDAGING: Kun jij je sprite omhoog en omlaag laten bewegen in plaats van heen en weer?

verander y met 10

Maak een kaart



1. Vouw de kaart dubbel



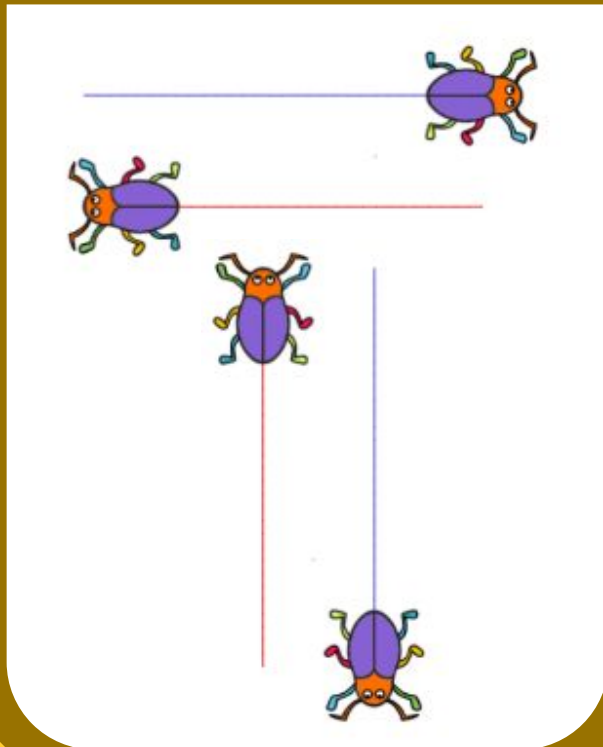
2. Plak de achterkanten



3. knip langs de stippellijn

Teken een lijn

Teken een lijn met je sprite terwijl hij beweegt.



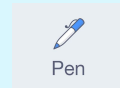
microbit.org/scratch

2



Teken een lijn

KLAAR VOOR DE START



Verbind de Pen uitbreiding.

VOEG DEZE CODE TOE

wanneer op wordt geklikt

maak penkleur

pen neer

Laat je pen op het speelveld zien.

als knop ingedrukt is

verander x met

als knop ingedrukt is

verander x met

PROBEER HET

Druk op de A en B knoppen om je sprite te bewegen. Tekent het een lijn?

UITDAGING: Kun je een RESET blok toevoegen om de lijn te wissen?



Maak een kaart



1. Vouw de kaart dubbel



2. Plak de achterkanten



3. knip langs de stippellijn

Speciale effecten

Verander de kleur en dikte van je pen.



microbit.org/scratch

3



Speciale effecten

KLAAR VOOR DE START

wanneer op  wordt geklikt



maak penkleur 

Activeer de pen. →



pen naar

VOEG DEZE CODE TOE



als knop **A** ingedrukt is



als knop **B** ingedrukt is



verander pen kleur met 10



verander pendikte met 1

PROBEER HET


Druk op de A en B knoppen om de pen te veranderen..



maak pendikte 1

UITDAGING: Kun jij de code toevoegen waarmee de pen terug gaat naar zijn originele instellingen?



maak penkleur 

Maak een kaart



1. Vouw de kaart dubbel



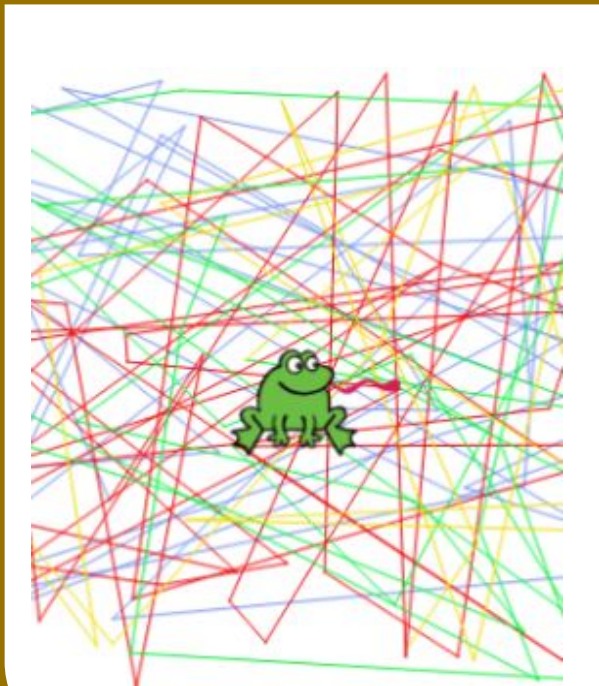
2. Plak de achterkanten



3. knip langs de stippellijn

Willekeurige tekening

Laat je sprite terwijl hij willekeurig over het speelveld beweegt.



microbit.org/scratch

4



Willekeurige tekening

KLAAR VOOR DE START



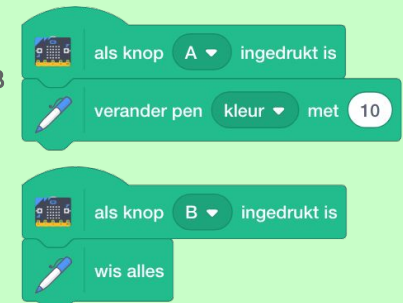
VOEG DEZE CODE TOE



PROBEER HET

Stel het allemaal samen. Voeg de A en B knoppen toe om de effecten te veranderen.

Kun jij je sprite laten tekenen?



Maak een kaart



1. Vouw de kaart dubbel



2. Plak de achterkanten



3. knip langs de stippelijijn

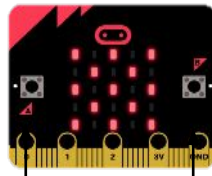
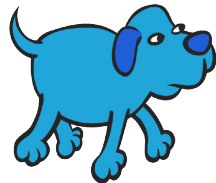
Stemmachine

Gebruik je micro:bit om de antwoorden te tellen.

Katten 0

Honden 0

Katten of honden?



A

B

microbit.org/scratch

5

micro:bit

Stemmachine

KLAAR VOOR DE START

Variabelen

Maak een variabele

Honden

Katten

Kies in het blokken palet

Maak 2 variabelen en zet de vinkjes aan zodat ze op het speelveld staan.

VOEG DEZE CODE TOE

als knop A ingedrukt is

verander Katten met 1

display

als knop B ingedrukt is

verander Honden met 1

display

Variabelen zullen meer worden bij elke druk op de knop

PROBEER HET

Verander de variabelen door te drukken op de A knop of B knop. Wat zie je op je micro:bit?

UITDAGING: Kun je een RESET script maken om de getallen weer terug te zetten naar nul?

wanneer op vlag wordt geklikt

maak Katten 0

maak Honden 0

Maak een kaart



1. Vouw de kaart dubbel



2. Plak de achterkanten



3. knip langs de stippelijijn

Stempel en leg vast

Gebruik de stempel functie om sprites toe te voegen als de stem machine verder telt.



microbit.org/scratch

6



Stempel en leg vast

KLAAR VOOR DE START

Variabelen
Kies in het blokken palet

Maak een variabele



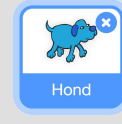
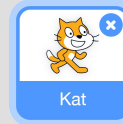
Honden



Katten

Maak 2 variabelen en zet de vinkjes aan zodat ze op het speelveld staan.

VOEG DEZE CODE TOE



```
als knop A ingedrukt is
  verander Katten met 1
  stempel
  ga naar willekeurige positie
```

```
als knop B ingedrukt is
  verander Honden met 1
  stempel
  ga naar willekeurige positie
```

PROBEER HET

Voeg een RESET code toe en probeer het uit.
Verdwijnen de gestempelde sprites?

```
wanneer op vlag wordt geklikt
  maak Katten 0
  maak Honden 0
  wis alles
```