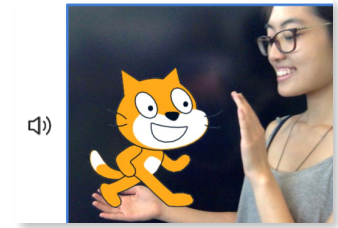


5.20 Videodetectie (thuisles)

1. Aai de kat

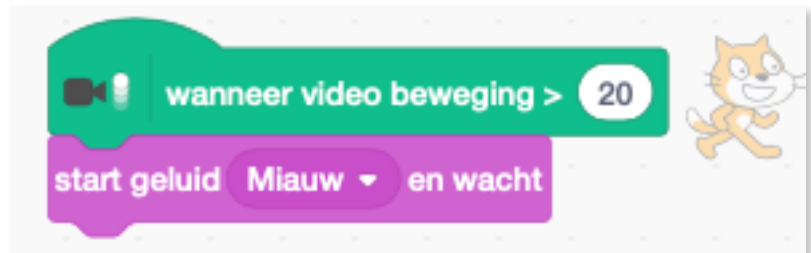
Laat de kat miauwen als je hem aanraakt.



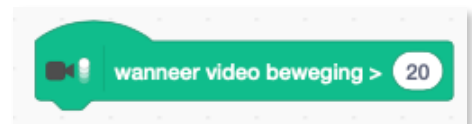
- Klik op de uitbreidingsknop (links, onder de blokken)
- Kies de 'Video'kader door erop te klikken. Je hebt nu toegang tot 4 nieuwe video blokken.



- Neem de volgende twee blokken:




- Zet je camera aan indien nodig.
- Dit blok begint wanneer het video bewegingen op een sprite detecteert.
- Typ er een nummer tussen 1 en 100 in om de gevoeligheid te veranderen. Eén start met heel weinig beweging en 100 heeft een heel pak beweging nodig.
- Probeer het uit. Beweeg je hand om de kat te aaien.

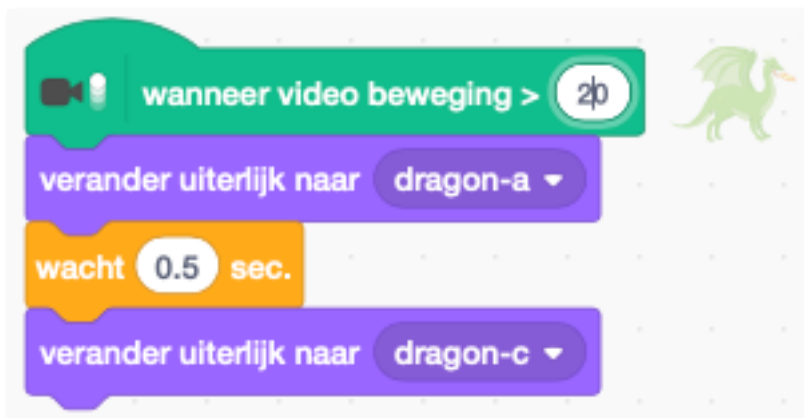


2. Animeren

Beweeg en breng je sprite tot leven



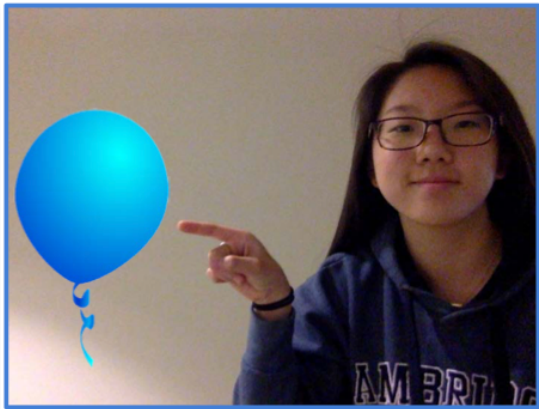
- Herneem de eerste twee stappen van pagina 1 indien nodig.
- Kies een sprite met meer dan één verschillend 'Uiterlijk'. 
- Als je in de sprite bibliotheek met je muis op een sprite gaat staan en deze beweegt, dan zit je goed!
- Voeg de volgende code toe:



De draak (dragon) zal van 'Uiterlijk a' naar 'Uiterlijk c' veranderen als je hand voor de camera beweegt.

Probeer het maar eens uit: beweeg met je hand om je sprite te animeren.

3. Por een ballon met je vinger



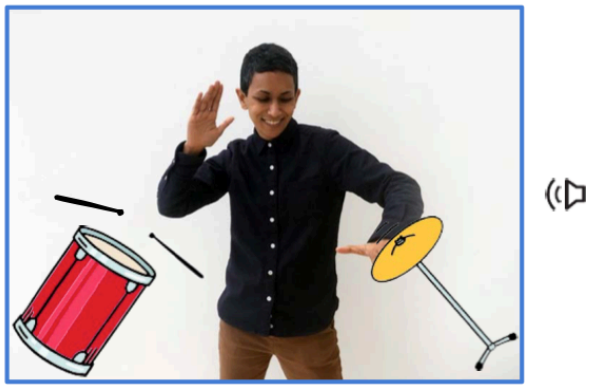
- Herneem de eerste twee stappen van pagina 1 indien nodig.
- Kies als sprite 'Balloon1'.
- Voeg de volgende code toe:



Gebruik een groter nummer om het je moeilijker te maken.

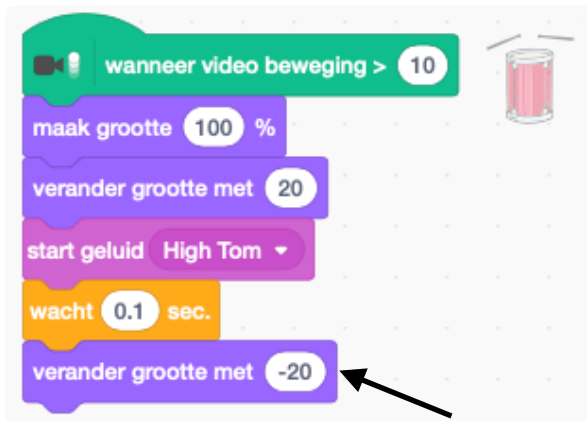
Probeer het maar eens uit: gebruik je vinger om de ballon te porren.

4. Speel de drums



Speel met sprites die muziek spelen.

- Herneem de eerste twee stappen van pagina 1 indien nodig.
- Kies als sprites 'Drum' en 'Drum-cymbal'.
- Voeg de volgende code toe: Selecteer eerst een drum en voeg dan de code toe.



Typ een minteken om kleiner te worden

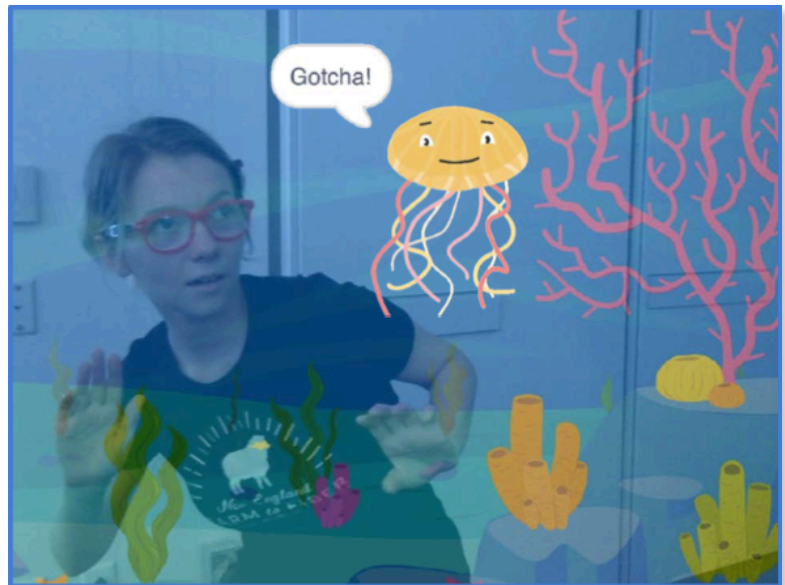


Kies een ander uiterlijk

Gebruik je handen om te drums te bespelen!

5. Beweeg rond de sprite om hem te vermijden

- Herneem de eerste twee stappen van pagina 1 indien nodig.
- Kies een achtergrond zoals 'Ocean'.
- Kies een sprite zoals 'Jellyfish'
- Voeg de volgende code toe:



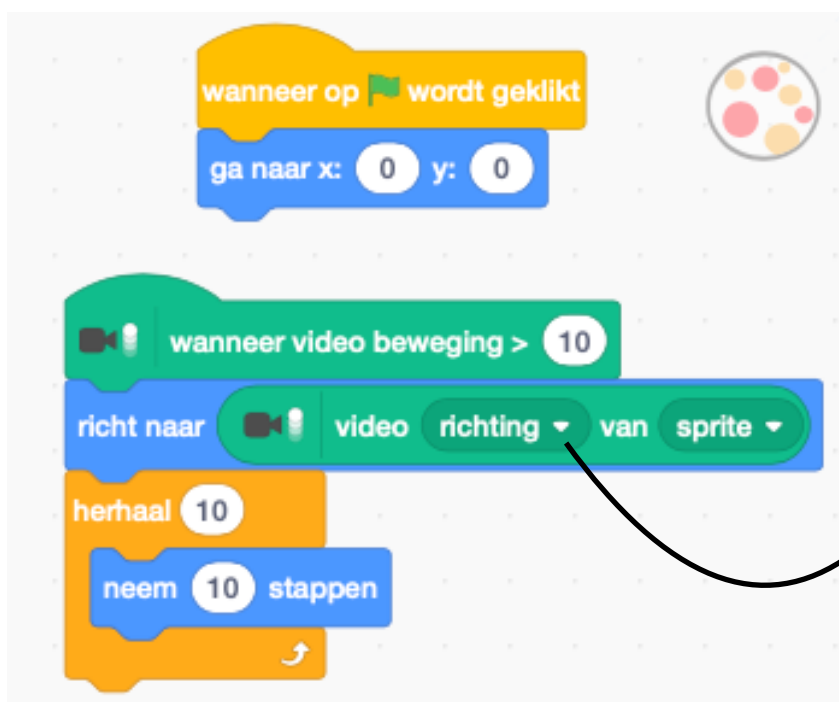
Typ een nummer tussen 0 en 100. (0 om de video te laten zien, 100 om de video transparant te maken).

Probeer het eens uit: beweeg rond 'Jellyfish' zonder hem te raken.

6. Speel met de bal

Gebruik je lichaam om de sprite over het scherm te laten bewegen.

- Herneem de eerste twee stappen van pagina 1 indien nodig.
- Kies een sprite zoals 'Beachball'
- Voeg de volgende code toe:



Kies in het menu voor 'richting'.

Probeer het spel uit: gebruik je handen om de bal te laten bewegen over je scherm. Speel dit spel met een vriend.

7. Start een avontuur!

Ga in interactie met je verhaal door je handen te bewegen.



- Herneem de eerste twee stappen van pagina 1 indien nodig.
- Kies een achtergrond zoals 'Winter'.
- Kies een sprite zoals 'Fox'. Kijk of hij verschillende 'Uiterlijken' heeft.
- Voeg de volgende code toe:



Klik op de groene vlag en wuif om de vos wakker te maken.

