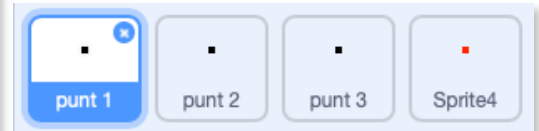
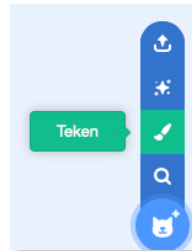


5.24 Kleurenpalet: We laten drie punten willekeurig op het scherm bewegen en zich omkeren als ze de rand raken. Een vierde punt (sprite4) gaat deze drie punten via een getekende lijn met elkaar verbinden. Hierdoor zal er zich een wondermooi schouwspel afspelen.

Url: <https://scratch.mit.edu/projects/218098987/>

1.1 Teken bij Kies een sprite drie verschillende punten en geef ze de naam punt 1, punt 2 en punt 3. Teken nadien nog een vierde punt en noem deze sprite4. Let op: je moet telkens een nieuwe sprite maken!

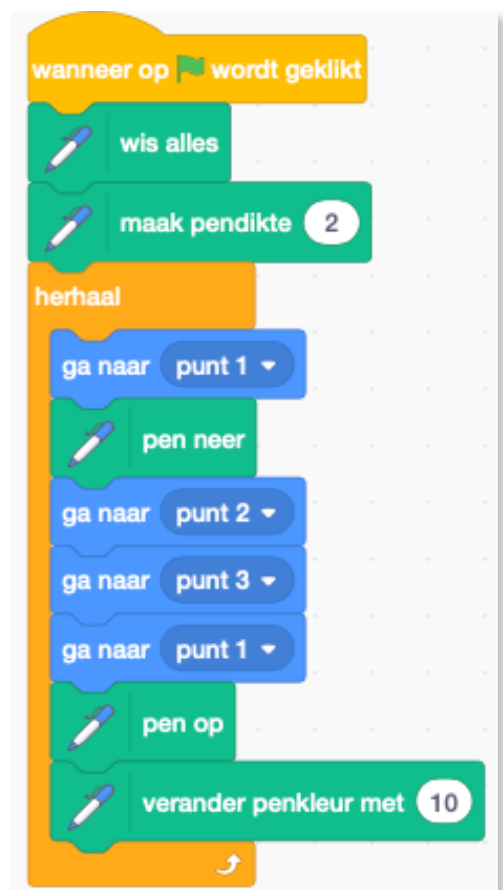


1.2 Selecteer de sprite 'punt 1' en geef hem het script zoals hiernaast. Via dit script zal je punt in alle richtingen rondvliegen op je speelveld en aan de randen omkeren.



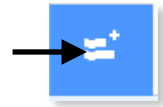
1.3 Sleep de vorige code naar de sprites: punt 2 en punt 3. Zo krijgen ze alledrie exact dezelfde code. Klik eens op de vlag en volg de bewegingen van de drie punten. Ze bewegen wel, maar tekenen niets.

2.1 Sprite4 gaat met zijn code zorgen voor de magie. We gaan hem eerst zonder te tekenen naar punt 1 laten gaan. Nadien plaatsen we de **pen** op het speelveld en laten we sprite4 de drie punten achtereenvolgens met elkaar verbinden. Als dat gedaan is, mag de **pen** terug op. We zorgen er ook voor dat de **pendikte 2** is. We veranderen de penkleur met 10. Plaats onder het blok 'wanneer de groene vlag wordt geklikt' een 'wis alles

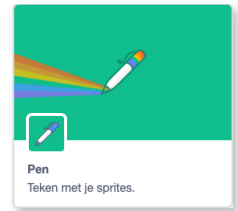


blok'. Zo kan je telkens met een proper blad vertrekken.

- De **pen** blokjes vind je bij **Uitbreiding**. Klik links onderaan



Klik nadien bij uitbreidingen op **Pen**. De pen blokjes verschijnen nadien onderaan bij de codeblokken.



2.2 Je kan de tekening oneindig lang laten doorgaan of je zorgt ervoor dat je speelveld om de 10 seconden terug maagdelijk wit wordt. Hiervoor gebruik je de volgende blokken:



Taak: probeer wat meer variatie in je tekening te krijgen.

- Maak nog meer punten en kijk wat er gebeurt.
- Zoek bij **Pen** naar meer mogelijkheden om variatie in je tekening te krijgen.
- Gebruik de Turbomodus eens.

