

5.12 Scratch en kunst:

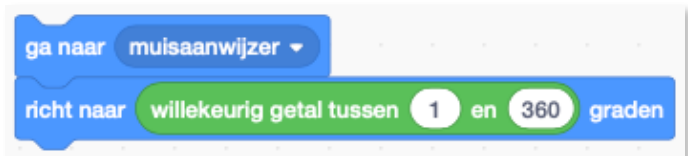
<https://scratch.mit.edu/projects/185748783/>

Concept: Werken met 'herhaal tot' blok, 'ga naar muisaanwijzer' blok, 'willekeurig getal' en stempel.

1.1 We maken een kunstwerk waarbij we via de muis zelf het resultaat bepalen. Maar niet helemaal. We gaan de computer immers laten bepalen hoe de Sprite zich zal richten.

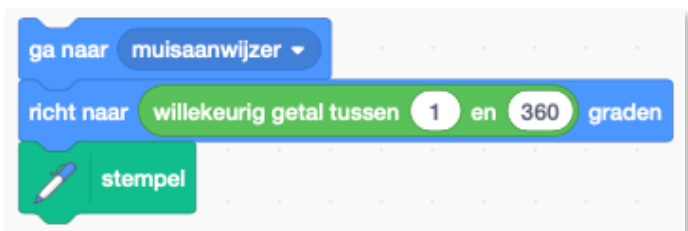


- We hebben dus al drie blokjes nodig: een blokje die ervoor zal zorgen dat onze sprite verschijnt als de muisaanwijzer beweegt.
- Een blokje dat er voor zorgt dat onze sprite zich zal draaien.
- Een blokje die de sprite willekeurig laat draaien.



Omdat een cirkel 360° heeft, gaan we onze sprite willekeurig laten draaien tussen 1° en 360° . Enfin...wij gaan dat niet zelf beslissen, ons programma gaat dat random doen door het Functie blokje 'willekeurig getal tussen 1 en 360 graden'.

1.2 Bij Pen vind je een 'stempel' blokje. Jullie weten wel wat stempelen betekent. Onze programma gaat net als in het echt, elke keer een stempel plaatsen van onze sprite. In dit geval op alle plaatsen waar we met onze muis langskomen. Plaats dit blokje onder de vorige blokjes.



1.3 Neem nu bij Besturen een 'herhaal tot' blok. Dat is een nieuw blokje. We gaan dat gebruiken omdat we willen dat het stempelen stopt op het moment dat wij dat willen.



We willen dat het stempelen stopt op het moment dat je de spatiebalk indrukt. Je kan hier ook voor een andere toets kiezen. Plaats de eerder gemaakte blokje in het 'herhaal tot' blok.

1.4 Net onder het 'herhaal tot' blok plaatsen we het 'wacht 0.5 sec' blokje. Dat moet niet echt. Ons programma werkt ook zonder dit, maar hierdoor krijgen we telkens een halve seconde de tijd om onze muis ergens te plaatsen waar wij dat willen.

Als we deze blokjes niet plaatsen, dan wordt onze sprite aan een hels tempo gestempeld.



1.5 Tenslotte plaatsen we het blokje 'wanneer vlag wordt aangeklikt met daar net onder het blokje 'wis alles'. Dat laatste blokje is handig. Hierdoor wordt telkens als op de vlag wordt geklikt, het vorige kunstwerk verwijderd. Het is altijd leuker om op een leeg blad te kunnen starten.



1.6 Extra: maak een nieuwe sprite die je over je kunstwerk kan leggen. Teken deze zelf bij Uiterlijken. Zo kan je bijvoorbeeld een kerstkaartje, verjaardagskaartje maken. Deze nieuwe sprite wordt dus een voorgrond!!! Geen achtergrond!

- Maak verschillende voorgronden zodat je kaart interactief wordt.
- Zorg dat de kleuren van je stempelsprite van kleur veranderen.
- Heb je zelf nog ideeën?

