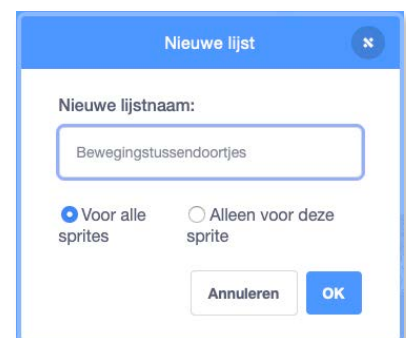
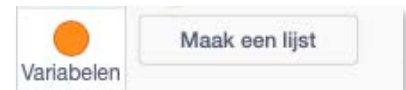


5.22 Werken met data in Scratch: bewegingstussendoortjes

Je kan in Scratch verschillende lijsten maken (klaslijst, ...). Wij gaan eentje maken met bewegingstussendoortjes.

1. Verwijder de kat en plaats 'sprite Hannah' in de plaats.
2. Ga bij code naar 'Variabelen' en klik op 'Maak een lijst'.
3. Typ als lijstnaam: 'bewegingstussendoortjes' en klik op 'OK'



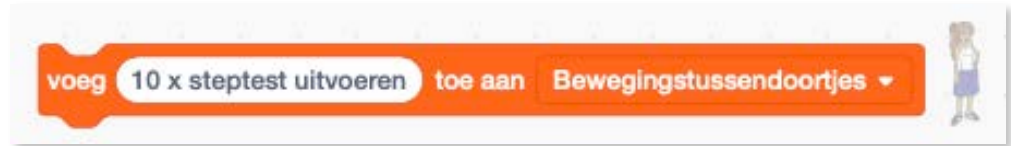
4. Je ziet nu bij 'Data' een heleboel nieuwe blokjes bijkomen.

Er verschijnt ook een lichtblauw vlak op het speelveld. Daar zal de nieuwe lijst in verschijnen.

Hieronder is deze lijst nog leeg.

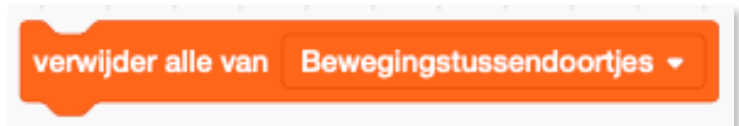


5. Neem bij 'Variabelen' het blokje "voeg 'ding' toe aan 'bewegingstussendoortjes'" en typ '10 x de step test uitvoeren' ipv 'thing'.



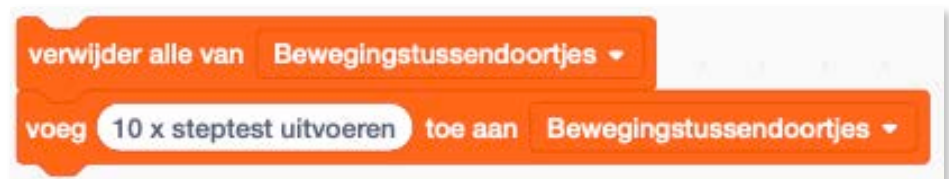
Klik maar eens enkele malen op dit blokje. Je ziet dat het grijze vak vol komt te staan met dezelfde blokjes en dat willen we niet.

6. Plaats het volgende blokje in het programmeervlak.



Als je nu op dit blokje klikt, ga je zien dat in het lichtblauwe kadertje alle vorige bewegingsblokjes verdwijnen.

7. Plaats nu het blokje 'verwijder alle...' bovenop het blokje 'voeg ... toe aan...' zoals hieronder beschreven. Hierdoor zal je geen verdubbelingen meer krijgen in de toekomst.



8. We gaan nu meerdere bewegingstussendoortjes toevoegen aan onze lijst. Dit kan door telkens een 'voeg toe aan' blokje toe te voegen.

Een kortere manier van werken is: maak een rechtermuisklik op een 'voeg toe aan' blokje en nadien klik je op 'kopie maken'.



Er verschijnt dan een nieuw blokje die je onderaan de lijst kan bevestigen. Hiernaast deden we dit met drie blokjes tegelijkertijd.

9. Typ nu bij 'ding' telkens een ander bewegingstussendoortje.

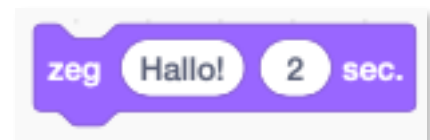


10. Hoe kunnen we nu iets uit een lijst halen? Hiervoor nemen we bij 'variabelen' het ronde blokje:

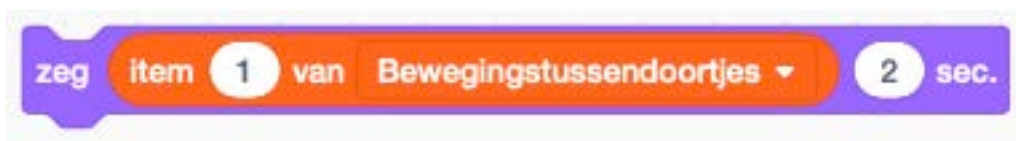


Dit blokje kunnen we niet ergens aan vastplakken. We gaan het dus ergens moeten insteken. We gaan het plakken in een 'zeg' blokje.

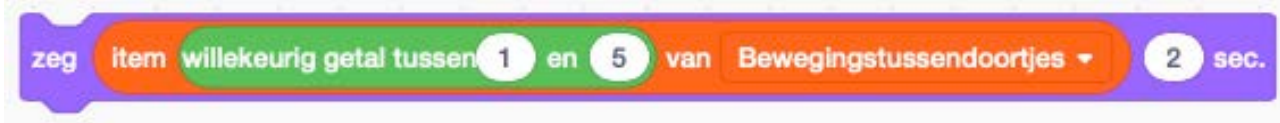
Hiervoor ga je bij Scripts naar 'Uiterlijken'. Daar neem je een 'zeg' blokje en plaatst dat bovenaan je reeds bestaande blokjes.



Plaats nu het ronde blokje "item '1' van 'bewegingstussendoortjes'" in de plaats van 'Hallo!' Zoals hieronder weergegeven.

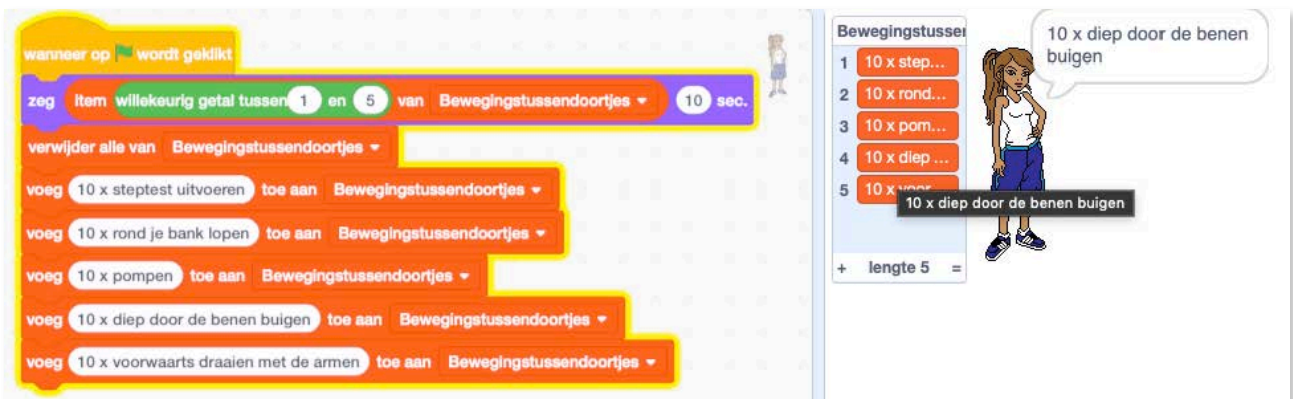


We willen dat 'Hannah' willekeurig een bewegingstussendoortje kiest ipv enkel het eerste. Daarom nemen we bij Functies het blokje 'willekeurig getal tussen 1 en 10'. We veranderen de 10 in '5' omdat we maar 5 bewegingstussendoortjes hebben gemaakt. Steek de drie blokjes in elkaar.



11. We zijn er bijna! Neem bij 'gebeurtenissen' het bovenste blokje met de groene vlag en plaats deze bovenaan je script.

Vanaf nu kan je deze lijst met bewegingstussendoortjes gebruiken in je les. Veel plezier ermee!



Rechtstreekse [link](#) naar dit script: