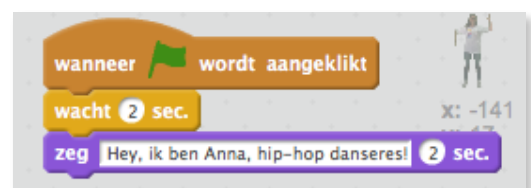


## 5.8 Dansen met signalen

**Lesdeel één, Unplugged:** Drie dansers stellen zich één voor één voor. Nadien geeft danser één een signaal aan de andere twee: start met dansen. Alle drie de dansers voeren hun dans uit.

### 2.3.2.2 Programmeer gedeelte:

- Zoek in de bib drie dansers en een leuke achtergrond.
- Zorg er voor dat de drie dansers zich één voor één voorstellen.



- Als iedereen klaar is, zegt Kobe: "We gaan samen voor jullie dansen".



- Nadien zendt Kobe een signaal naar de twee andere dansers.

Wat is dat 'zend signaal' dansen' ?

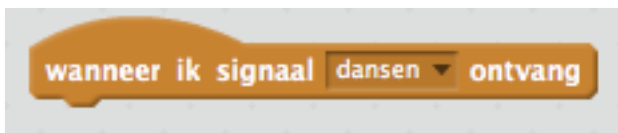
**Theorie:** Signalen zijn een handig hulpmiddel om de computer stukjes code op het juiste moment te laten uitvoeren. Met signalen kun je voor de gebruiker van je programma onzichtbare berichtjes sturen, bijvoorbeeld van de ene naar de andere sprite. Maar het kan ook handig zijn om binnen de code van één sprite signalen te

gebruiken. Op die manier kun je twee stukken code tegelijk van start laten gaan.

**Bijvoorbeeld:** de juf stelt een vraag en de leerlingen steken hun hand op. Als je je hand opsteekt, geef je aan de juf het signaal dat je wilt antwoorden. Jij zend dus een signaal uit. De juf ziet dat (= ontvangt je signaal). Hierdoor gaat de code in de juf haar hersenen aan de slag en duidt zij je aan om te antwoorden.

Toen de juf haar vraag stelde, kregen alle leerlingen op hetzelfde moment het signaal dat ze hun hand moesten opsteken als ze het antwoord op de vraag wisten. Een onzichtbare boodschap dus...

- Het signaal blokje vind je bij Script-Gebeurtenissen-zend signaal
- I.p.v. 'nieuw bericht' kan je 'dansen' typen. Dat is handig omdat je dan weet waarvoor het signaal dient.
- Om de boodschap van Kobe te doen aankomen, moeten de twee andere dansers het signaal nog ontvangen. Geef hen elk het blokje:



- Het blokje op zich doet natuurlijk niets. We moeten er nog een actie onder programmeren. Onze drie sprites moeten namelijk dansen.
- Dansen = van Uiterlijk veranderen. Maar ook heel de tijd dansen. Je wachtblokje is nodig om de muziek te kunnen horen op een aangenaam tempo.

Hiernaast zie je de code van Kobe. Die is iets anders dan de twee andere dansers, omdat hij het signaal geeft terwijl de twee anderen het ontvangen.



- Hiernaast zie je welke code de twee andere dansers ontvangen.
- Test je animatie maar eens



- Is deze animatie klaar? Of vind je dat er nog muziek bij moet?
- Zoek de sprite 'Speaker' in de bib en zorg dat deze begint te spelen als de dansers beginnen te dansen...



- Experimenteer met meerdere dansers, meerdere signalen, verschillende achtergronden, ...

