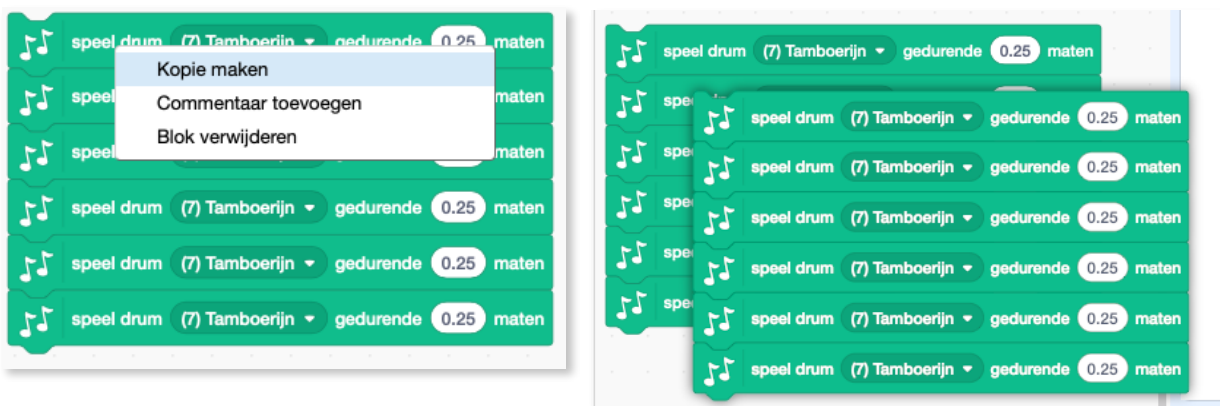


5.3 Gebruik van herhaling

- We gaan een trucje leren dat je kan gebruiken wanneer je dezelfde code meerdere keren achter elkaar moet gebruiken.

◦ Sleep 3 blokjes 'speel drum...' in je programmeer veld en maak er een kort deuntje van. Ga met je muis op het bovenste blokje staan en klik rechts. Klik vervolgens op 'kopie maken'. Je hebt nu dubbel zoveel blokjes. Je deuntje herhaalt zich nu.

◦ Klik nu nog eens op het bovenste blokje en kijk wat er gebeurt. Je kan zo oneindig blijven doorgaan.



◦ Laat nu de drie bovenste blokjes staan en gooi de rest weg.

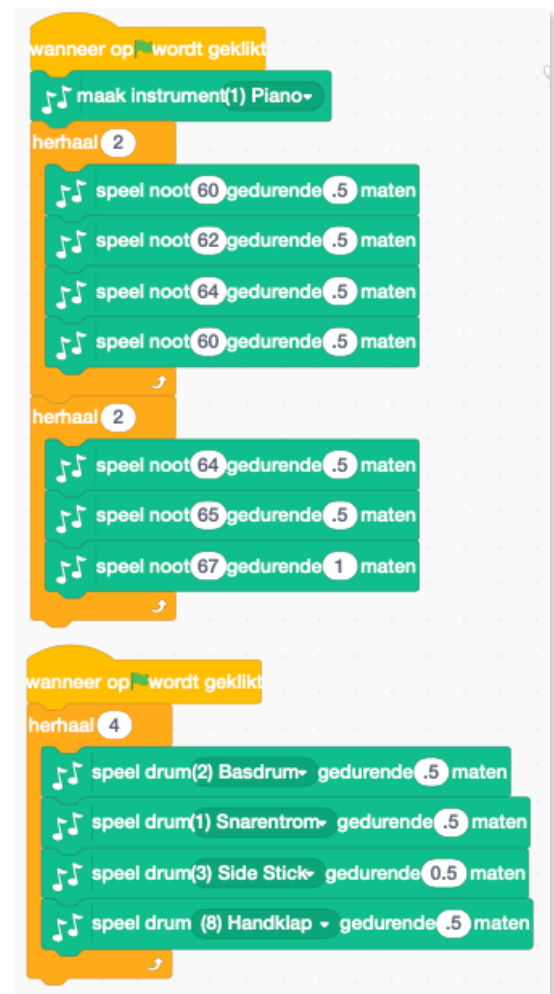
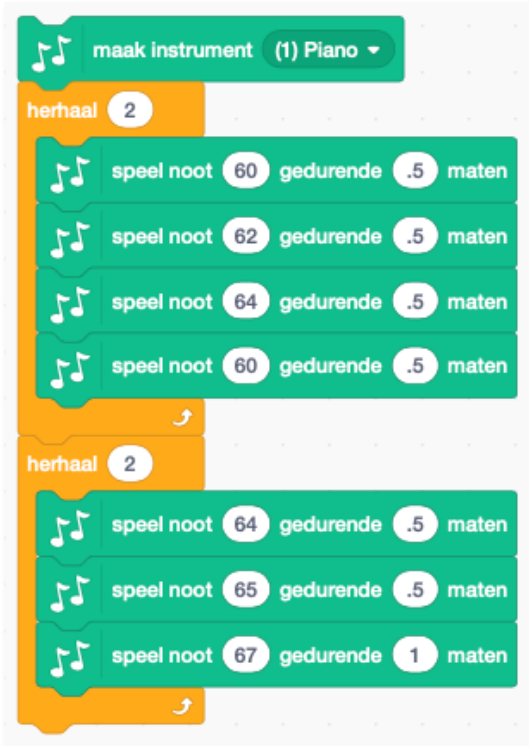
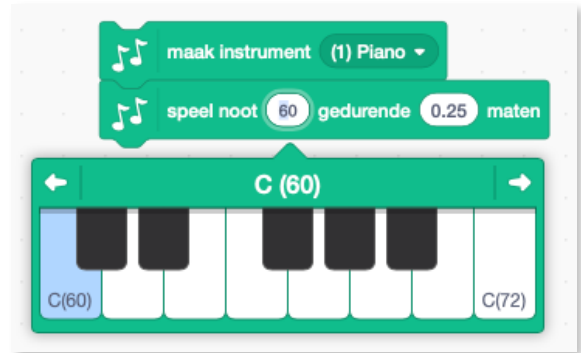
Als we programmeren, willen we steeds zo weinig mogelijk code gebruiken. Anders is er meer kans op een bug. Weet je nog wat een bug is?

◦ Ga naar **Besturen** en neem er een 'herhaal 10 keer' blok. Dit blokje zal je in de toekomst heel wat programmeer tijd besparen. Je kan bij de '10' ook een ander cijfer plaatsen. Enkel als je '0' plaatst, gebeurt er niets. De computer doet enkel wat jij vraagt/programmeert!



◦ Onder **Muziek** vind je ook de blokjes:

° Als je op de '60' klikt, zie je dat dat getal gelijk is aan een noot. Namelijk de do. Programmeer het liedje 'Broeder Jacob'. (Do, re, mi, do)2 + (mi, fa, sol)2 en de laatste noot (sol) moet 1" duren.



° Plaats 'wanneer de groene vlag wordt aangeklikt' boven zowel je slagwerk als je noten. Klinkt alles goed of moeten we nog wat bijsturen? Wie vindt de bug?

Bug: Het slagwerk gaat sneller dan de noten...pas dit aan.

° Plaats een 'Herhaal 2 keer' blok rond je werk. Wat gebeurt er nu? (Het geheel wordt 2 x 2 keer gespeeld) Wat als je '0' als cijfer gebruikt? (niets: $0 \times 2 = 0$)

1.6 Hoe kan je je project delen met anderen?

- Via Scratch kan je een link maken, die je achteraf naar iemand kan mailen of op een site plaatsen,....

Hoe doe je dat?

- Klik op de 'Delen'knop



Nadien opent zich onderstaande scherm. Bij 'Instructies' kan je typen hoe dat anderen met je spel kunnen spelen. (bv: Klik eerst op de groene vlag en gebruik nadien de pijltjestoetsen om te bewegen)

Bij opmerkingen schrijf je wie je geholpen heeft bij het maken van dit spel.

Als je op 'Voeg toe aan studio' klikt, kan je je project toevoegen aan onze klasstudio. Gewoon doen voor de fun of omdat de juf je een huistaak gaf.

Als je het spel leuk vindt, kan je op het hartje klikken. Je kan het ook favoriet maken door op de ster te klikken.

Als je klikt op 'Kopieer link', dan vind je de link naar je project. Je kan deze naar iemand mailen of op een site plaatsen.

Bij het oog zie je hoeveel personen naar je spel gekeken hebben.

Als je op de 'Bekijk van binnen'knop klikt, ga je terug naar je code blad. Daar vind je trouwens ook zo'n blauwe knop. Als je daar op klikt, keer je terug naar dit blad.

Bij 'opmerkingen' kan je chatten met de maker van het spelletje waar je mee aan't spelen bent. Of kunnen anderen chatten met jou! Gebruik hier altijd een nickname en geef nooit persoonlijke gegevens vrij zoals je gsm nummer of straatnaam.