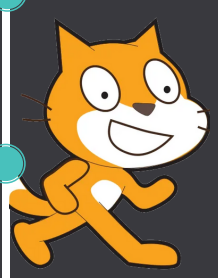
Programmeren in Scratch

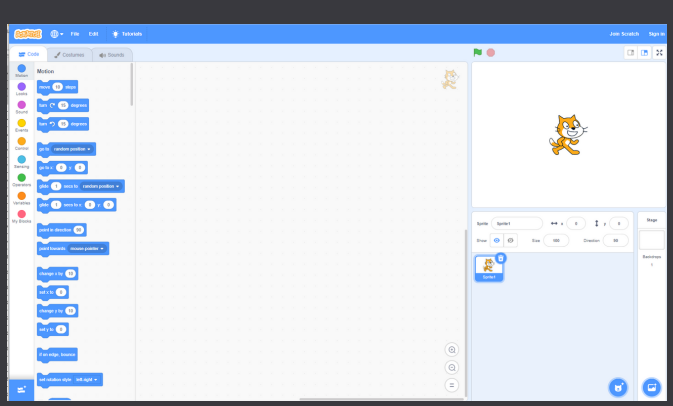
SCRATCH LATEN WANDELEN

SINT-JOZEF
petrus & paulus

SCRATCH OPENEN

Open het internet.
Typ *"Scratch"* in je zoekmachine
Klik op de eerste link



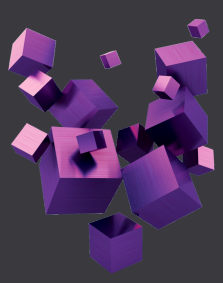


EEN SPEL MAKEN

In de linkerbovenhoek zie je *"Maak"* staan. Klik hier op!
Nu lijkt jouw scherm op die hiernaast.

TAAL AANPASSEN

Momenteel staat het programma in het Engels. We kunnen dit aanpassen door op de wereldbol te klikken. Doe dit en zoek in de lijst naar "Nederlands"

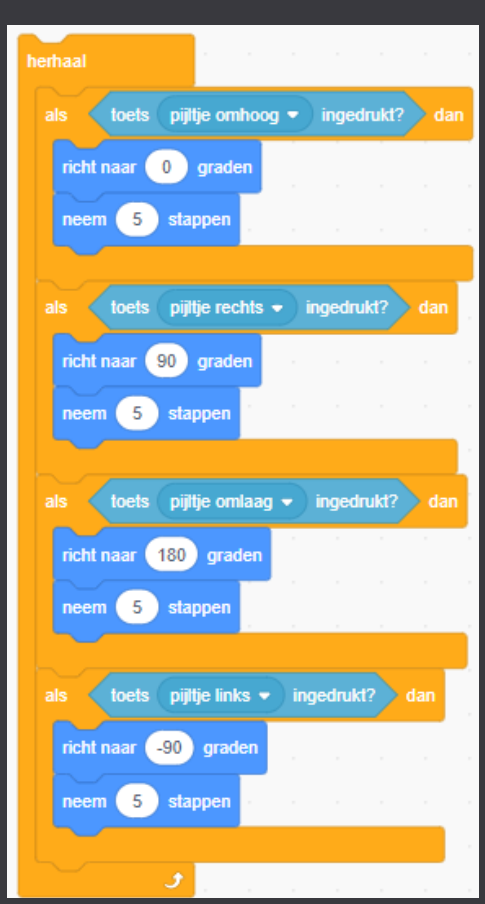


PROGRAMMEREN

De blokjes kan je slepen naar het grote witte vlak. Je kan de opdracht samen met mij volgen via het filmpje. Toch krijg je van mij kleine hits aan de hand van een afbeelding! Shhh! Tegen niemand zeggen hé!

HET SPEL LATEN WERKEN

Om het spel te laten werken moeten we duidelijk maken dat het moet STARTEN. Dit doen we met een gele blok. Tip: kijk hiernaast hoe die er uit ziet!



DE KAT LATEN WANDELEN

Om hem te laten wandelen moeten we 3 zaken duidelijk maken.
-Richting
-De snelheid
-Wanneer hij een stap moet nemen

Volg de stappen even mee op het filmpje. Controleer daarna of het klopt met de afbeelding hiernaast.

KLAAR!

Het werkt! Probeer nu eens zelf een super cool spel te maken en stuur deze door naar onze school! Misschien win jij een van onze prijzen!