

Starting from Scratch

Doelen

Programmeren

- De leerlingen kunnen de onderdelen van het Scratch-programma correct benoemen.

Benodigheden

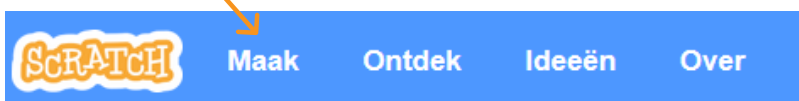
- Computer
- Online Scratch

Wat is wat?

Een nieuw project starten

Ga naar [Scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu).

Klik op 'Maak'.

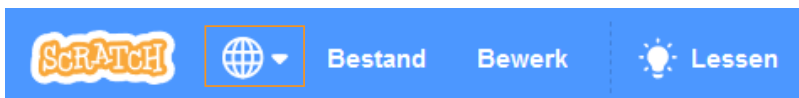


Je hebt nu een nieuw project gestart.

Taal veranderen

Soms staat het programma nog in het Engels.

Je kan de taal van het programma aanpassen door op de wereldbol te klikken.



Scratch verkennen

Voordat je begint met programmeren, moet je weten hoe alles heet. De verschillende onderdelen en mogelijkheden van Scratch hebben een naam.

De sprite

Het personage of het object waar je mee speelt, heet een sprite.

Bijvoorbeeld:

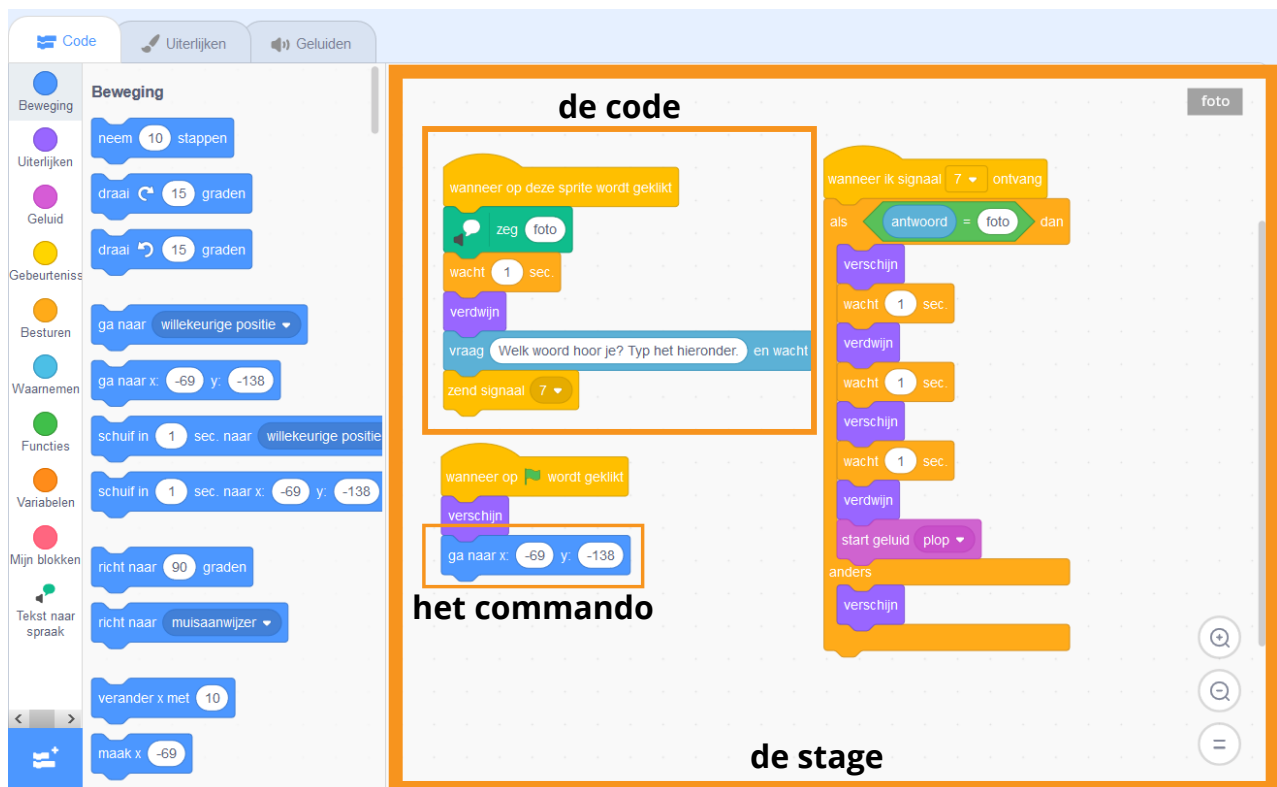


SCRATCH

De stage

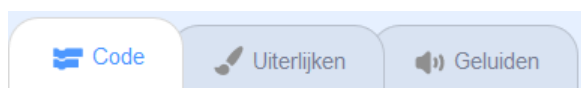
Hierin kan je het programma maken. Je kan de codes die je maakte, in de stage terugvinden.

Om te programmeren heb je **codes** nodig. Codes bestaan uit kleine blokjes die in elkaar kunnen passen. Deze blokjes heten **commando's**. Verschillende commando's aan elkaar gelinkt, vormen één code.



Je kan verschillende tabs openen: 'Code', 'Uiterlijken' en 'Geluiden'.

Om te programmeren, klik je op de tab 'Code'.



Gemaakt door:

Aerts Kelly - Aerts Yitse - De Meutter Kaat - D'hondt Laurien - Keurntjes Christiaan - Koyen Alexander - Meeus Lars - van de Heijning Francien

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

SCRATCH

Er zijn verschillende onderdelen of types waaruit je commando's kan slepen:



Uitbreiding toevoegen

Je kan ook zelf uitbreidingen invoegen in deze balk. Klik dan op dit symbool en kies voor de uitbreiding die je wilt.



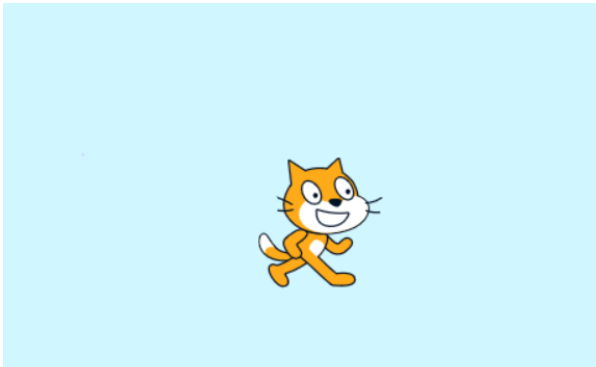
Bijvoorbeeld:



SCRATCH

Spelen in het speelveld

Dit is het speelveld. Hier wordt uitgevoerd wat je hebt gemaakt in de stage.



Gebruik de pijltjes om het speelveld te vergroten.



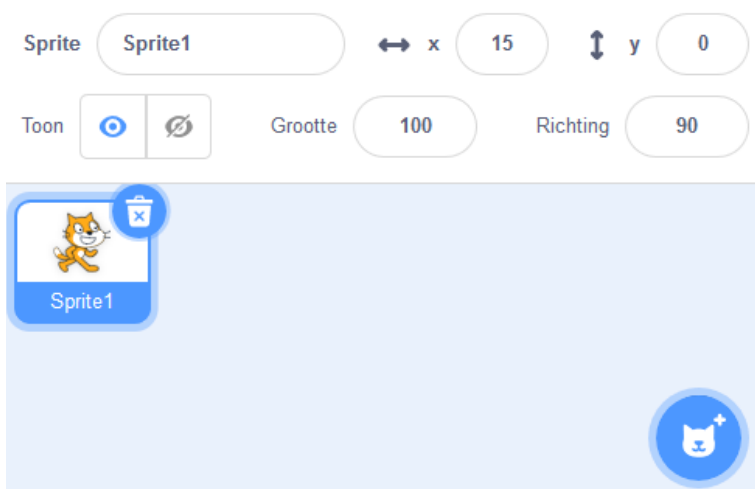
Door op de groene vlag te klikken, kan je wat je hebt geprogrammeerd, laten uitvoeren in het speelveld.



Wanneer je op het stopbord klikt, stop je het spel.

Een sprite bewerken

Om de sprite te kunnen bewerken, moet je op de sprite klikken.



Gemaakt door:

Aerts Kelly - Aerts Yitse - De Meutter Kaat - D'hondt Laurien - Keurntjes Christiaan - Koyen Alexander - Meeus Lars - van de Heijning Francien

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

SCRATCH

Hier kan je de naam van de sprite aanpassen.

Sprite

Hier kan je de positie van de sprite in het speelveld aanpassen.

↔ x ↑↓ y

Hier kan je de grootte van de sprite wijzigen.

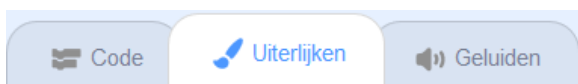
Grootte

Hier kan je de richting van de sprite aanpassen.

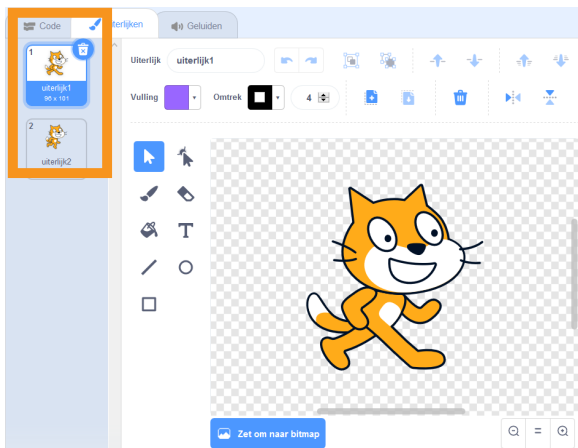
Richting

In het speelveld kan je de sprites terugvinden die je hebt toegevoegd.

Om het uiterlijk van een sprite te veranderen, klik je op de tab 'Uiterlijken'.



Wanneer je op de sprite klikt, kan je het **uiterlijk** veranderen of aanpassen. Sommige sprites hebben meerdere uiterlijken, maar je kan er zelf ook maken.

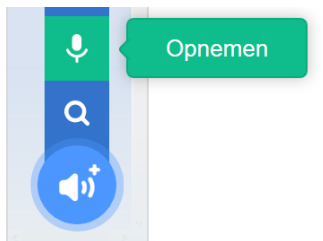


SCRATCH

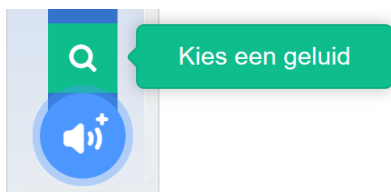
Om het geluid van een sprite aan te passen, klik je op 'Geluiden'.



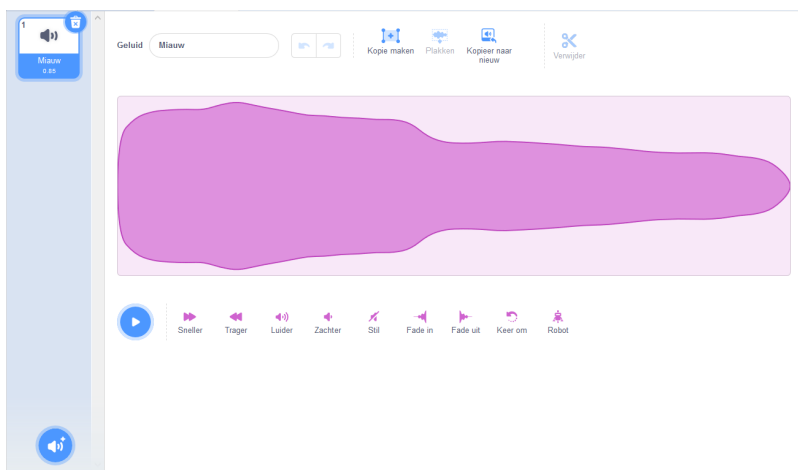
Je kan een **geluid opnemen** voor de geselecteerde sprite. De computer zal hier toestemming voor vragen.



Je kan een **geluid toevoegen** voor de geselecteerde sprite.



Je kan het toegevoegde **geluid bewerken**.



Gemaakt door:

Aerts Kelly - Aerts Yitse - De Meutter Kaat - D'hondt Laurien - Keurntjes Christiaan - Koyen Alexander - Meeus Lars - van de Heijning Francien

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