

# Verander de kleur

Druk op een toets om de kleur te veranderen



# Verander de kleur



KLAAR VOOR DE START

Nieuwe sprite:



Kies een sprite uit de bibliotheek.

Of teken een nieuwe.

PROBEER DEZE CODE

wanneer spatiebalk wordt ingedrukt

verander kleur -effect met 25

VOER UIT!



Druk op de spatiebalk om de kleuren te veranderen.

Je kan een ander effect kiezen uit het menu:

EXTRA TIP

verander kleur -effect met 25

Of voer een ander getal in.  
Druk daarna opnieuw op de spatiebalk.



Druk op het stopteken om de effecten te verwijderen.

# Beweeg op de Beat

Lekker dansen op een drumbeat.



# Beweeg op de Beat



KLAAR VOOR DE START

Nieuwe sprite:

Kies een danser of een andere afbeelding.

PROBEER DEZE CODE

```
wanneer  wordt aangeklikt
herhaal
  neem 30 stappen
  speel slagwerk 1 0.5 tellen
  neem -30 stappen
  speel slagwerk 2 0.5 tellen
```

Klik om een drumbeat te kiezen. Voer dit getal in.

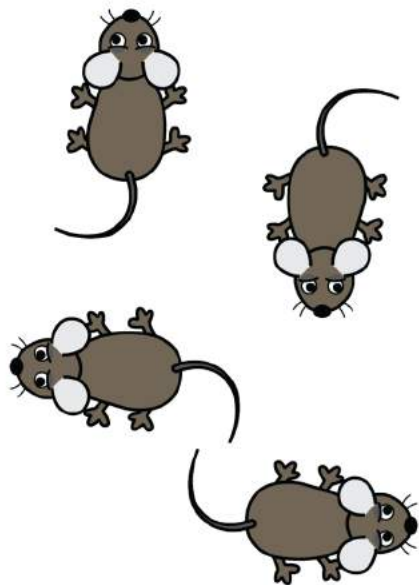


Klik op de groene vlag om te starten.

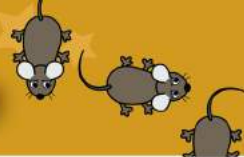
VOER UIT!

# Volg de pijlen

Verplaats je sprite met de pijltjestoetsen.



# Volg de pijlen



PROBEER DEZE CODE

wanneer pijltje omhoog wordt ingedrukt

richt naar 0 graden

neem 10 stappen

wanneer pijltje omlaag wordt ingedrukt

richt naar 180 graden

neem 10 stappen

wanneer pijltje links wordt ingedrukt

richt naar -90 graden

neem 10 stappen

wanneer pijltje naar rechts wordt ingedrukt

richt naar 90 graden

neem 10 stappen



VOER UIT!

Klik op de pijltjestoetsen om te bewegen!

maak draaistijl helemaal rond

links-rechts

niet draaien

helemaal rond

EXTRA TIP

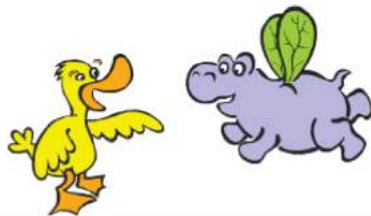
Staat jouw sprite op z'n kop? Je kan de draaistijl aanpassen.

# Zeg Iets

Wat laat je je sprite zeggen?



HÉ! Sinds wanneer kunnen nijlpaarden vliegen?



# Zeg Iets



KLAAR VOOR DE START

Nieuwe sprite: 

Kies een sprite.

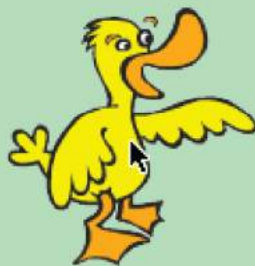
PROBEER DEZE CODE

wanneer op deze sprite wordt geklikt

zeg HÉ! Sinds wanneer kunnen nijlpaarden vliegen? 2 sec.

Voer een tekst in.

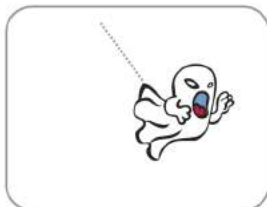
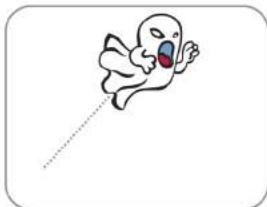
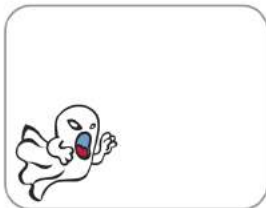
VOER UIT!



Klik op de sprite om te starten.

# Zweven

Beweeg soepel van hier naar daar.



# Zweven




KLAAR VOOR DE START

Nieuwe sprite:



Importeer een sprite of teken je eigen sprite.

wanneer  wordt aangeklikt

PROBEER DEZE CODE

schuif in 1 sec. naar x: 20 y: 80

Probeer verschillende getallen.

schuif in 1 sec. naar x: 10 y: -20

schuif in 2 sec. naar x: -110 y: -100

hoe lang


horizontale positie

verticale positie

VOER UIT!



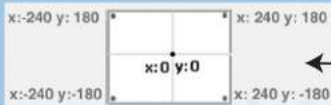
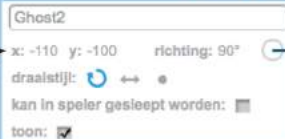
Klik op de groene vlag om te starten.

Om de huidige x, y-positie te zien:  
Klik op .

EXTRA TIP



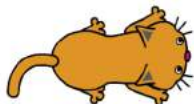
De x, y-positie zie je hier.



Dit zijn de x, y-posities in het speelveld.

# Volg de Muis

Volg de muisaanwijzer.



# Volg de Muis



KLAAR VOOR DE START

Nieuwe sprite:



Kies de kat of een andere sprite.

PROBEER DEZE CODE

wanneer  wordt aangeklikt

herhaal

richt naar muisaanwijzer

neem 3 stappen

VOER UIT!



Klik op de groene vlag om te starten.



# Lekker Draaien



Speel een geluids-clip en draai met de heupen.



# Lekker Draaien



KLAAR VOOR DE START

Nieuwe sprite:



Kies een afbeelding of een persoon om te laten dansen.

Scripts

Uiterlijken

Geluiden

Nieuw geluid:



human beatbox2

Kies een geluid of neem een geluid op.  
Hou het kort!

PROBEER DEZE CODE

```
wanneer d wordt ingedrukt
start geluid human beatbox2 en wacht
zet effect draaikolk op 50
wacht 0.25 sec.
zet effect draaikolk op 0
wacht 0.25 sec.
```

Kies draaikolk uit het menu.

VOER UIT!

D

Druk de toets in om te starten.

# Interactieve Draai

Verdraai een foto met je muis.



# Interactieve Draai



KLAAR VOOR DE START

Nieuwe sprite:



Kies de eekhoorn of een andere foto om te verdraaien.

PROBEER DEZE CODE

wanneer  wordt aangeklikt

herhaal

zet effect draaikolk op muis x

Plaats het muis x -blok hier.

Kies "draaikolk" uit het menu.

VOER UIT!



Klik op de groene vlag om te starten.

EXTRA TIP

Zie hoe de getallen veranderen als je de muis verplaatst.

x: 150 y: -100

Nieuwe sprite:





# Animeren M&M

Maak een eenvoudige animatie.



# Animeren M&M



**KLAAR VOOR DE START**



Klik op kopie maken (stempel).



Klik op de sprite om het uiterlijk te kopiëren.

Gebruik de tekenhulpjes om het nieuwe uiterlijk te veranderen.

**PROBEER DEZE CODE**

```
wanneer wordt aangeklikt  
herhaal  
  verander uiterlijk naar penguin1  
  wacht 0.5 sec.  
  verander uiterlijk naar penguin2  
  wacht 0.5 sec.
```

**VOER UIT!**



Klik op de groene vlag om te starten.

# Bewegende Animatie

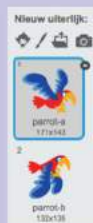
Animeer een bewegend figuur.



# Bewegende Animatie



KLAAR VOOR DE START



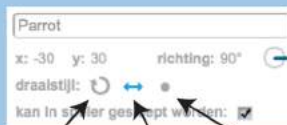
Nieuwe sprite:



Klik hier om de spritebibliotheek te openen.

Kies een sprite die twee of meer uiterlijken heeft.

PROBEER DEZE CODE



Klik op

helemaal rond links - rechts niet draaien

EXTRA TIP

Ziet jouw sprite er ondersteboven uit? Je kan de draaistijl veranderen.

# Spannende Knop

Maak je eigen knop.



# Spannende Knop




KLAAR VOOR DE START

Nieuwe sprite:



Kies een trommel (uit de categorie "voorwerpen").

Je kan de naam van je sprite veranderen.

Klik op 



Drum knop

x: -7 y: -4 richting: 90°

draalstijl: 

PROBEER DEZE CODE

wanneer op deze sprite wordt geklikt

verander kleur -effect met 25

speel slagwerk willekeurig getal tussen 1 en 18 0.2 tellen

verander kleur -effect met -25

Plaats het willekeurig getal -blok hier.

VOER UIT!



Klik om te zien (en te horen) wat er gebeurt.

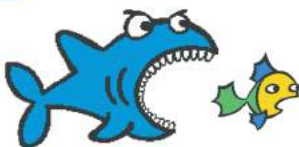
# score Bijhouden

Hou de score bij in je game.

score 0



score 0



score 1



# score Bijhouden

score 1



KLAAR VOOR DE START



Kies Data.

Klik op [Maak een variabele].

Voer "score" in als naam voor de variabele en klik op OK.



PROBEER DEZE CODE



Gebruik het keuzemenu en kies de sprite die je achterna zit.

Verhoogt de score met 1.

VOER UIT!



Klik op de groene vlag om te starten.