

# Verander de kleur

Druk op een toets om de kleur te veranderen



# Verander de kleur



KLAAR VOOR DE START



Of teken een nieuwe

Kies een sprite uit de bibliotheek

PROBEER DEZE CODE

wanneer spatiebalk is 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:

verander kleur effect met 25

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

EXTRA TIP



Druk op het stopteken om de effecten te verwijderen.

# Beweeg op de Beat

Lekker dansen op een drumbeat.



# Beweeg op de Beat



Klik links onderaan  
Voeg een uitbreiding toe



Kies Muziek



Kies een danser  
of een andere afbeelding



KLAAR VOOR DE START

PROBEER DEZE CODE

wanneer op wordt geklikt

herhaal

neem 30 stappen

speel drum (1) Snarentrom gedurende 0.5 maten

neem -30 stappen

speel drum (2) Basdrum gedurende 0.5 maten

Voer dit getal in.

Klik om een drumbeat te kiezen.

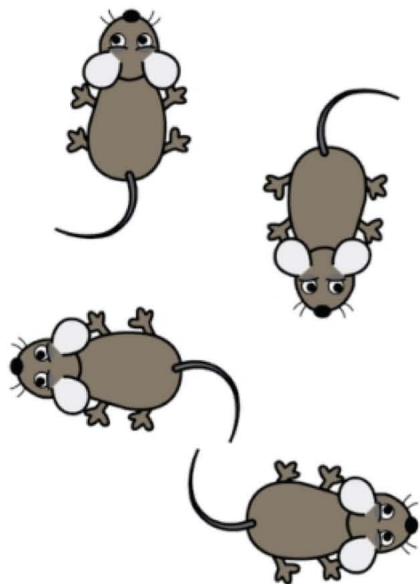


VOER UIT!

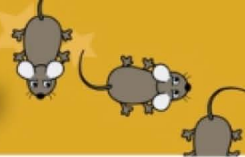
Klik op de groene vlag om te starten.

# Volg de pijlen

Verplaats je sprite met de pijltjestoetsen.



# Volg de pijlen



PROBEER DEZE CODE

wanneer pijltje omhoog is ingedrukt

richt naar 0 graden

neem 10 stappen

wanneer pijltje omlaag is ingedrukt

richt naar 180 graden

neem 10 stappen

wanneer pijltje links is ingedrukt

richt naar -90 graden

neem 10 stappen

wanneer pijltje rechts is 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

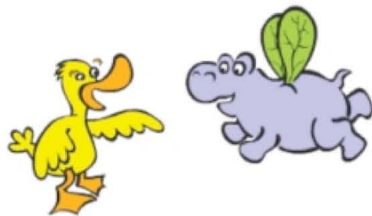
Staat jouw sprite op z'n kop?  
Je kan de draaistijl aanpassen.

# Zeg Iets

Wat laat je je sprite zeggen?



HÉ! Sinds wanneer kunnen nijlpaarden vliegen?



# Zeg Iets



KLAAR VOOR DE START



Kies een sprite

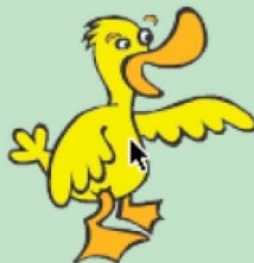
PROBEER DEZE CODE

wanneer op deze sprite wordt geklikt

zeg Hé sinds wanneer kunnen nijlpaarden vliegen? 2 sec.

Voer een tekst in.

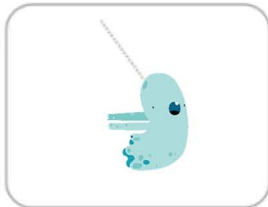
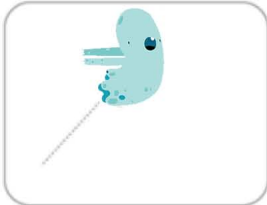
VOER UIT!



Klik op de sprite om te starten.

# Zweven

Beweeg soepel van hier naar daar.



# Zweven



KLAAR VOOR DE START



Importeer een sprite of teken je eigen sprite.

PROBEER DEZE CODE

wanneer op wordt geklikt

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

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

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

Probeer verschillende getallen.

hoe lang

horizontale positie

verticale positie

VOER UIT!

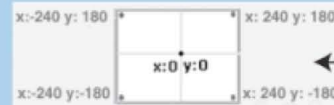


Klik op de groene vlag om te starten.

EXTRA TIP

Sprite Ghost  $\leftrightarrow$  x -110  $\updownarrow$  y -100  
Toon Grootte 100 Richting 90

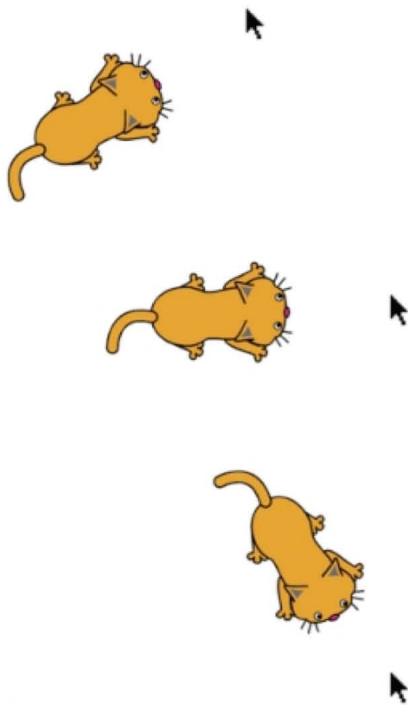
De x, y-positie zie je hier



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

# Volg de Muis

Volg de muisaanwijzer.



# Volg de Muis



KLAAR VOOR DE START



Kies de kat of een andere sprite.

PROBEER DEZE CODE

wanneer op  wordt geklikt

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

Kies een afbeelding of een persoon om te laten dansen.

Code Uiterlijken Geluiden Slagwerk



Code Uiterlijken Geluiden

1 Geluid Human Beatbox2 2.86

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

PROBEER DEZE CODE

wanneer op vlag wordt geklikt

herhaal

zet draaikolk effect op 50

wacht 0.25 sec.

zet draaikolk effect op 0

wacht 0.25 sec.

Kies draaikolk uit het menu

Een animatiescript en een muziekscript

wanneer op vlag wordt geklikt

herhaal

start geluid Human Beatbox2 en wacht

VOER UIT!



Klik op de groene vlag om te starten.



# Interactieve Draai

Verdraai een foto met je muis.



# Interactieve Draai



KLAAR VOOR DE START






Kies de eekhoorn of een andere foto om te verdraaien.

PROBEER DEZE CODE

wanneer op  wordt geklikt

herhaal

zet  draaikolk  effect op 

Kies "draaikolk" uit het menu.

Plaats het **muis x**-blok hier.

VOER UIT!



Klik op de groene vlag om te starten.

EXTRA TIP



Zie hoe de getallen veranderen als je de muis verplaatst.

Sprite  Mouse1  x -82  y -128



# Animeren Maastricht

Maak een eenvoudige animatie.



# Animeren Maastricht

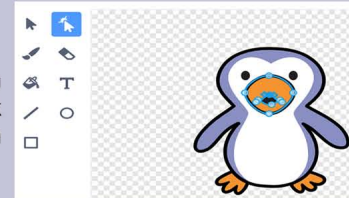


KLAAR VOOR DE START



Klik met de rechtermuisknop op de sprite om het uiterlijk te dupliceren

Gebruik de tekengereedschappen om het nieuwe uiterlijk te veranderen



PROBEER DEZE CODE



VOER UIT!



Klik op de groene vlag om te starten.

# Bewegende Animatie

Animeer een bewegend figuur.



# Bewegende Animatie

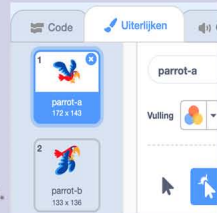


KLAAR VOOR DE START



Klik hier om de spritebibliotheek te openen.

Kies een sprite die twee of meer uiterlijken heeft.



PROBEER DEZE CODE

```
wanneer op  wordt geklikt
herhaal
  volgend uiterlijk
  wacht 0.5 sec.
  neem 5 stappen
  keer om aan de rand
```

```
wanneer op  wordt geklikt
maak draaistijl links-rechts
   links-rechts
   niet draaien
   helemaal rond
```

EXTRA TIP

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

# Spannende Knop

Maak je eigen knop.



# Spannende Knop



Klik links onderaan  
Voeg een uitbreiding toe

Kies Muziek



Kies een trommel  
uit de categorie Muziek

KLAAR VOOR DE START

Je kan de naam van  
je sprite veranderen

Sprite Drum Knop

Toon Grootte



PROBEER DEZE CODE

wanneer op deze sprite wordt geklikt

verander kleur effect met 25

speel drum willekeurig getal tussen 1 en 18 gedurende 0.25 maten

verander kleur effect met -25

Plaats het willekeurig getal -blok hier.

VOER UIT!



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

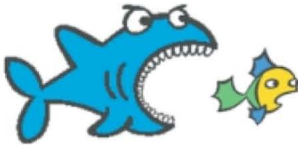
# Score Bijhouden

Hou de score bij in je game.

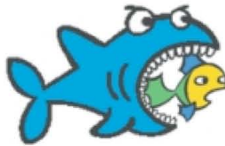
score 0



score 0



score 1



# score Bijhouden

score 1



KLAAR VOOR DE START

Nieuwe variabele

Nieuwe variabelenaam:

score

Voor alle sprites  Alleen voor deze sprite

Cloud variabele (opgeslagen op de server)

Annuleren OK

Kies Variabelen

Klik op [Maak een variabele]

Voer 'score' in als naam en klik op OK

Variabelen

Maak een variabele

PROBEER DEZE CODE

wanneer op vlag wordt geklikt

maak score 0

herhaal

draai willekeurig getal tussen 1 en 10 graden

neem 10 stappen

als raak ik Fish dan

verander score met 1

start geluid Water drop en wacht

neem -100 stappen

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

Verhoogt de score met 1.

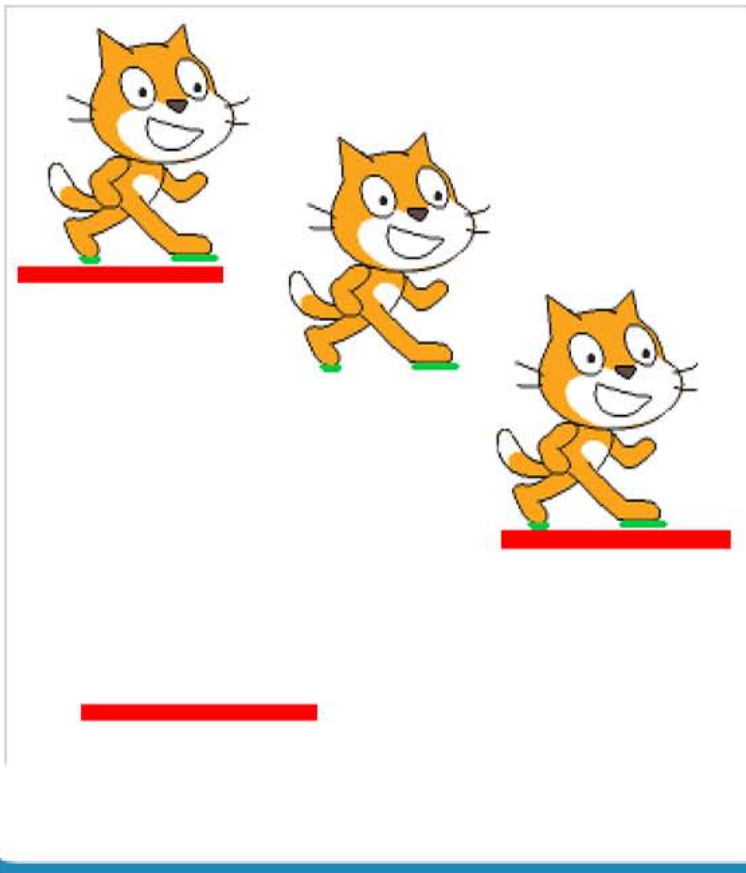
VOER UIT!



Klik op de groene vlag om te starten.

# Zwaartekracht

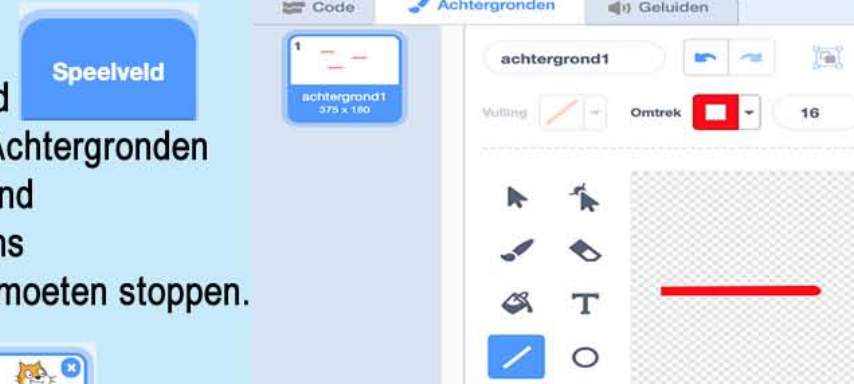
Laat een sprite vallen tot hij iets raakt.



# Zwaartekracht

## VOORBEREIDING

Klik Speelveld  
Klik tabblad Achtergronden  
Teken de grond  
of de platforms  
die de sprite moeten stoppen.



Klik sprite  
Klik tabblad Uiterlijken  
Teken onderaan een andere kleur



## PROBEER DEZE CODE



Spritekleur  
Kleur van platform of grond

## TEST HET

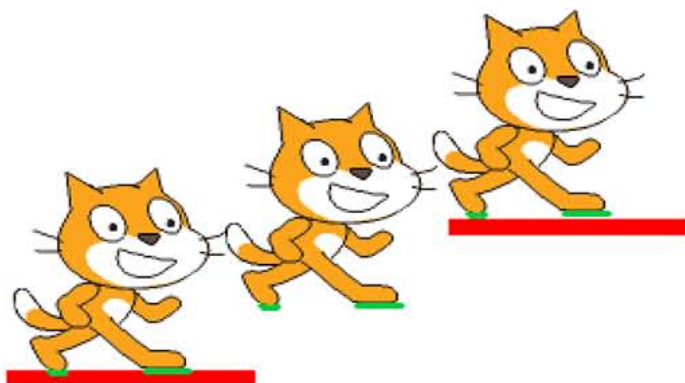
Klik op de groene vlag





# Springen

Laat een sprite springen  
vanaf een platform



# Springen

## VOORBEREIDING

Teken de platforms en kleur de onderkant van je sprite

Geef de sprite ook de zwaartekrachtcode.  
(zie kaart 13)

## PROBEER DEZE CODE

The code consists of two event-driven blocks. The first block is triggered by the spacebar being pressed. It contains an 'if' block that checks if the bottom color of the sprite is green. If it is, it enters a loop that repeats 10 times, changing the y-coordinate by 10. The second block is triggered by the right arrow key being pressed. It sets the rotation style to 'left-right', rotates the sprite 90 degrees, and changes the x-coordinate by 10. The third block is triggered by the left arrow key being pressed. It rotates the sprite -90 degrees and changes the y-coordinate by 10.

Verander het getal  
als de platforms  
ver uit elkaar liggen

## TEST HET

Klik op de groene vlag  
en gebruik de toetsen





# Een ander level

Gebruik signalen om naar een ander level te gaan



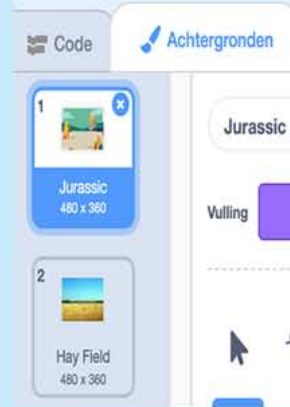
# Een ander level

## VOORBEREIDING

Klik Speelveld

Maak meerdere achtergronden

Laat het Speelveld een nieuw bericht ontvangen



wanneer ik signaal bericht1 ontvang

Nieuw bericht

Nieuwe berichtnaam:

volgende level

Annuleren OK

Laat het Speelveld veranderen.

wanneer ik signaal volgende level ontvang

volgende achtergrond

## PROBEER DEZE CODE

wanneer op vlag wordt geklikt

maak score 0

herhaal

als score = 3 dan

zend signaal volgende level

wanneer op deze sprite wordt geklikt

verander score met 1

Als de sprite het level heeft gehaald, zendt hij het signaal naar het Speelveld.



## TEST HET

Klik op de groene vlag en klik op de sprite

# Gooi een bal

Druk op een toets om een bal te gooien



# Gooi een bal

Kies een sprite



## VOORBEREIDING

Kies een speler  
Kies een bal

## PROBEER DEZE CODE

wanneer spatiebalk is ingedrukt

ga naar x: -110 y: 9

verschijn

richt naar willekeurig getal tussen 45 en 90 graden

herhaal 100

neem 10 stappen

als raak ik rand ? dan

verdwij

stop dit script



De bal gaat naar de hand van de speler

De bal beweegt onder een hoek naar rechts.

Als de bal de rand raakt, verdwijnt hij en stopt het script.

## TEST HET

Druk op de spatiebalk



# Andere sporen

Je sprite laat telkens een ander spoor achter, als je op een toets drukt.



# Andere sporen

## VOORBEREIDING



Kies een sprite  
en kies uitbreiding Pen



## PROBEER DEZE CODE

wanneer op wordt geklikt

wis alles

Alle sporen worden gewist.

wanneer spatiebalk is ingedrukt

pen neer

maak penkleur

Bepaal kleur en  
dikte van het spoor

maak pendikte

herhaal

De sprite neemt 10 keer  
max.10 stappen

herhaal

neem willekeurig getal tussen en stappen

keer om aan de rand

richt naar willekeurig getal tussen en graden

Druk op de spatiebalk.

TEST HET

Maak het Speelveld schoon

door op de groene vlag te klikken