

Les 1

H1L1P1

In deze les, programmeer je je eigen app die je kunt delen met anderen **en die je kunt spelen** spelen op je eigen telefoon.

Je kan de taal naar **het** Nederlands veranderen door op het tandwiel-menu te klikken en daarna op de bovenste optie "Language..." **te** klikken.

Snap! window ,(komma weghalen) op

H1L1P2

Op deze pagina, kies je een uiterlijk voor je sprite, hoe je het uiterlijk verandert, en hoe je het uiterlijk van je sprite verandert wanneer erop geklikt wordt. →

Op deze pagina, ga je leren een uiterlijk uit te kiezen voor je sprite, hoe je het uiterlijk verandert en hoe je het uiterlijk kan laten veranderen wanneer je erop klikt.

Zorg ervoor dat je Snap! **geopend** hebt (<http://snap.berkeley.edu/run>) en dat je bent ingelogd.

De video hieronder laat zien hoe **je dat moet doen**. Onder de video staan **wat** gedetailleerde instructies.

rechtermuisknop(op een Mac, ctrl+klik)

spatie tussen rechtermuisknop en het haakje

(Zoals gedaan wordt in de video hierboven)

voorbeeld in eerdere video

rechtermuisknop(of ctrl-klik)

spatie tussen rechtermuisknop en het haakje

Sleep blokken naar het midden van de Scripts werkblad, om dit Script te bouwen. Voor meer hulp, lees het gele blok hieronder.

Bouw het Script (staat hieronder afgebeeld). Dit doe je door blokken naar het midden te slepen. Voor meer hulp, lees het gele blok hieronder.

klik op *Alonzo* op het **werkblad**

cursieve letters checken

H1L1P3

Op deze korte pagina leer je om je werk op te slaan en wissel je van rol.

Op deze pagina, leer je hoe je het werk opslaat en wat Pair Programming inhoudt

Als je niet ingelogd bent, log dan nu in. **Dan..**

Dan wat? weghalen die dan

Alleen één van de projectpartners hoeft nu op te slaan. Aan het eind van deze les leer je hoe je het project kunt delen met je projectpartner.

Laat één projectpartner alles opslaan. Aan het eind van deze les leer je hoe je het project kan delen.

Een partner zit achter de computer en schrijft de code van het programma, de ander helpt mee met ideeën bedenken en fouten vinden

De ene zit schrijft de code van het programma terwijl de ander ideeën bedenkt en fouten probeert te vinden.

Waarom samenwerken? **Samenwerken** zorgt er voor dat..

Als Tijd Over Is → **Als er nog tijd over is**

H1L1P4

Op deze pagina voeg je code toe zodat Alonzo naar een willekeurig plek springt, elke keer dat er op hem geklikt wordt.

Op deze pagina, leer je de code waarmee Alonzo naar willekeurige plekken springt, als er op hem wordt geklikt.

De blokken die je nodig zult hebben kun je vinden in de paletten Bewegen en Functies.

De blokken die je nodig hebt, kan je vinden in de paletten “Bewegen” en “Functies”.

elk invoerveld

elke invoer

podium

speelveld

Bespreek waarom het handig is om de ruimte waarin Alonzo zich beweegt kleiner te maken dan de volle ruimte van het podium

Bespreek waarom het handiger is om de ruimte waarin Alonzo zich kan bewegen, kleiner te maken dan de volledige ruimte van het speelveld.

Pas je code aan zodat het de gewenste moeilijkheidsgraad krijgt.

Pas je code zodanig aan dat het de gewenste moeilijkheidsgraad krijgt

Als Tijd Over Is → **Als er nog tijd over is**

H1L1P7

delen middels een link en hoe je je app kunt laden op een mobiel apparaat.
delen via een link en hoe je de app kunt laden op een mobiel apparaat

Les 2

H1L2P1

Wat wordt er door de verschillende functieblokken gerapporteerd?
en deel van het wie blok: **Te vervangen door:**

Zie bijvoorbeeld het

Bijvoorbeeld; hier is e

wie blok hieronder:

ander blok **zoals** de voeg toe in kletspraat

Net zoals je in Hoofdstuk 1 Les 1 Pagina 2: Programmeer jouw eigen App een Alonzo uiterlijk hebt gemaakt, kun je ook de grijze sprite een uiterlijk geven. **of :**

Doe elk experiment (A-C) meerdere keren.

Correctere vertaling: voer elk experiment(A-C) meerdere keren uit.

H1L2P2

Op deze pagina, ga je

en problemen debuggen.

Vervang door: en leer je problemen op te lossen(debuggen).

Vind het blok in het werkblad of de gekleurde paletten aan de linkerkant.

Je vindt het blok in het werkblad of bij de gekleurde paletten aan de linkerkant.

Control-klik

Ctrl + klik

Rechts-klik

Rechtermuisknop

(Instructies staan al binnen het blok.)

(instructies staan al in het blok).

We gebruiken de term debuggen voor het testen, vinden van problemen en het oplossen hiervan.

voor het testen en vinden van problemen en het oplossen hiervan.

er voor

ervoor

Test elk blok afzonderlijk, en ook het gehele programma.

Test elk blok afzonderlijk en dan pas het hele programma.

met gebruik van

door gebruik te maken van

Je wilt misschien ook de draaistijl van je sprite aanpassen met de knoppen in de linkerbovenhoek van je werkveld.

... aanpassen. Dit doe je met de knoppen ...

Op deze pagina, ga je een blok maken dat ervoor zorgt dat het programma wat meer op een gesprek lijkt door zinnen als "Ik hoorde het," "Wat maakt dat uit!" of "Hee, raad eens" in plaats van altijd "Oh, maar."

... wat meer op een gesprek lijkt. Dit doe je door zinnen als ... toe te voegen.

Als je het nog niet geopend hebt, open je H1L2-Kletspraat-project.

Wanneer je het H1L2-Kletspraat-project nog niet geopend hebt doe dit dan nu.

Control-klik

ctrl + klik

gedeelte

overbodig

een titel, en een script

overbodige komma

Voor dit project, op het pijltje naa

Voor dit project: klik op het pijltje ...

In veel programmeertalen, of wat Snap! een rapporteur noemt (blokken met een ovale vorm zoals) wordt een functie genoemd en wat Snap! een commando noemt (blokken met een puzzel achtige vorm zoals) wordt een procedure genoemd.

Less

Wat Snap! een rapporteur noemt(blokken met ...) wordt in veel programmeertalen een functie genoemd en wat Snap! een commando noemt(blokken met ...) heet vaak een procedure

andes
anders

Herbekijk hoe je een blok moet aanpassen in Hoofdstuk 1 Les 2 Pagina 2: Aanpassen en Debuggen, Als dat nodig is.

Als je er niet uit komt zie hoofdstuk X om te zien hoe je een blok moet aanpassen

fix alle bugs.
los alle bugs(of problemen) op.

hebben
bevatten

Bewerk kletspraat en kletspraat2 zodat soms, niet te vaak, dingen gezegd worden als "John en Paul" gebruikmakend van twee van de namen in de lijsten wie of wie2.
Bewerk kletspraat en kletpraat 2 zodanig dat er soms dingen gezegd worden als bijvoorbeeld "John en Paul" gebruikmakend van twee van de namen in de lijsten wie of wie2.

Als je programma twee namen gebruikt aan het begin van de zin, moet je een meervoudig werkwoord gebruiken in plaats van een enkel werkwoord. Je kunt twee versies hebben van doet wat met verschillende lijsten, of je kunt proberen een werkwoord te pakken gerapporteerd door doet wat en een set regels gebruiken ("als het woord eindigt in x verander het in zz") om een werkwoord in meervoud te zetten.

Dit is niet de begrijpen, zodanig dat ik ook geen andere formulering weet.

Op deze pagina, ga je een groet speler script maken dat gebruikers begroet en hun namen onthoudt zodat eerste bezoekers verschillende begroeting krijgen van terugkerende bezoekers.
zodat ... naar zodanig dat nieuwe bezoekers een andere begroeting krijgen dan terugkerende bezoekers.

op de manier die wilt dat het werkt
op de manier dat je wil dat het werkt.

of het werkt naar behoren
of het naar behoeren werkt.

Les 3

H1L3P1

door

van

aanelkaar

aan elkaar

Analiseer

Analyseer

H1L3P2

Lees

leer

,wat

en wat

H1L3P3

,

en

En het helpt

Ook helpt het

H1L3P4

ga

leer

Branches

Dit is een functie woord dat niet vertaald is, de daadwerkelijke afgesproken vertaling krijg ik niet gevonden

,

en

, en druk

. Druk vervolgens

zoals de veranderingen in je experiment hierboven.

zoals je hem hebt aangepast hierboven.

super

weghalen

en

en van

makkelijkst

gemakkelijkst of makkelijkste

je blokken te organiseren en (verticaal) goed te zetten.

je blokken verticaal te organiseren.

je

de

definitie

definitief

,

:

en

een

an

een

H1L3P5

hebben

dienen

,

;

en

en dat

het vak

in de informatica klinkt beter naar mijn idee

meer

weg halen of wat meer

,

overweeg
overweeg dan

als je een stuk script wil kopiëren van een stuk naar een ander
als je een stuk script wil kopiëren van het ene script naar het andere

,

H1L3P6

, en je kunt
. Ook kan je

Bijvoorbeeld, het herhaalblok laat je lange scripts simplificeren zoals:
Je kan bijvoorbeeld met het herhaalblok lange scripts versimpelen zoald hieronder staat
weergegeven

het
het naar

het
je het

.

paar
tweetal

en je
om een

een
het

dat aftelt van 100 tot 0, met stappen van 10 (dat is dus, 100, 90, 80, etc.).
dat met stappen van 10((dat is dus, 100, 90, 80, etc.) aftelt van 100 tot 0.

ga
leer

je

Iets te veel je's nu :) weghalen lijkt mij

gebruiken
gebruikt

paar
tweetal

Les 4

H1L4P1

en jouw gewoontes om gegevens te delen op het internet.
en over jouw gewoontes zoals het delen van gegevens op het internet

Besprek: Wat voor soort digitale informatie is er beschikbaar over jou?
Ben jij bewust over jouw persoonlijke digitale informatie?

Zoek informatie over jezelf
Zoek informatie over jezelf op

H1L4P2

ga je bespreken waarom het goed is om je privacy te beschermen, gevaren voor je privacy ontdekken en nadenken over redenen voor het opgeven van privacy.
ga je leren waarom je je privacy moet beschermen, hoe je gevaren voor je privacy kan ontdekken en ga je nadenken over redenen voor het opgeven van privacy.

vermijdt
voorkomt ?

Waarom heb jij besloten dat de voordelen zwaarder wegen dan de nadelen?
Met welke redenen heb je je privacy opgegeven?

slechteriken
mensen met kwade bedoelingen

geschiktheid
echtheid

H1L4P3
en leren
en ga je leren

explosion of bits

word in de tekst vertaald naar "revolutie van bits"

Politie

politie (geen hoofdletter)

De politie zou meteen de locatie van een telefoon moeten mogen nagaan om een vermist persoon te vinden, misschien met een regel dat ze de informatie niet voor andere doeleinden mogen gebruiken of aan andere mensen vertellen, zonder toestemming van een rechter.

De politie moet het recht hebben om een vermist persoon direct te traceren. Deze informatie mag dan niet voor andere doeleinden gebruikt worden, of aan andere mensen verteld worden, zonder toestemming van een rechter.

H1L4P4

bedreigen deze innovaties privacy

bedreigen deze innovaties privacy

Vertel de andere leden van je groep wat je geleerd hebt in de stukken tekst die je gelezen hebt.

Discussieer wat je hebt geleerd tijdens het lezen

uitdagingen

de uitdagingen

Les 5

H1L5P1

het doet?

het gaat doen?

Hoed blokken

Hoedblokken

wel

weghalen

H1L5P2

je kan iedere taal gebruiken die je kan typen.

weghalen

