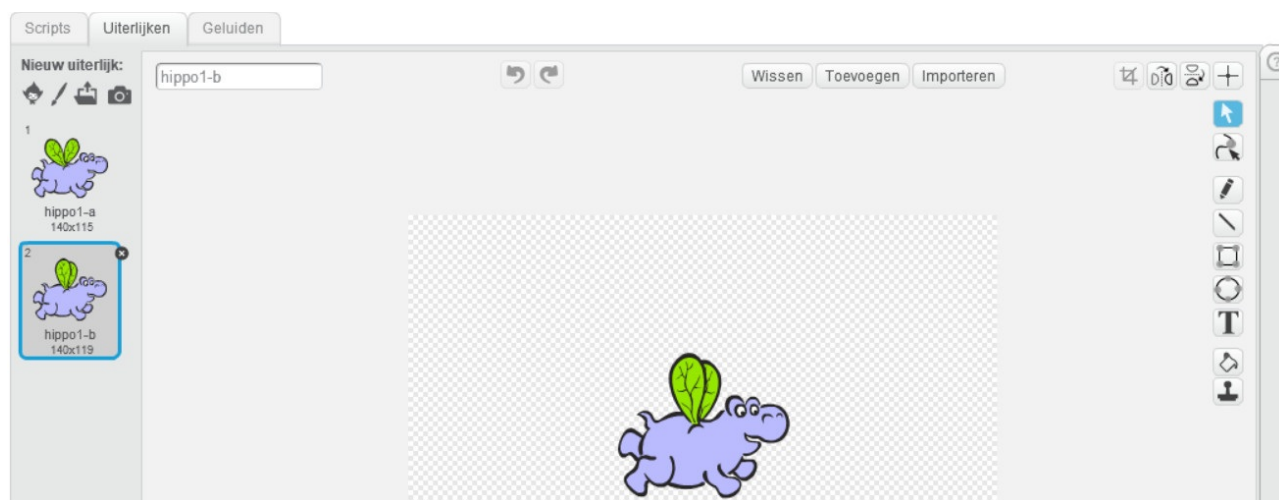


Inhoudsopgave

1	Vliegende Beestjes	1.1
---	--------------------	-----

- 1 In dit project ga je vliegende nijlpaarden laten bewegen! Open Scratch en maak een nieuw project aan.
- 2 Laten we eerst de kat veranderen in iets met vleugels. Klik op de kat en ga naar het tabblad **Uiterlijken**. Klik op het poppetje **Nieuw uiterlijk** en kies een kostuum uit de bibliotheek.
- 3 Zoek het **vliegende nijlpaard**. Er zijn er twee: kies er één en klik op **OK**. Voeg het andere kostuum op dezelfde manier toe. Verwijder de twee katkostuums door op het kleine kruisje te klikken (x).



- 4 Laat nu het nijlpaard vliegen! Klik in het Sprite paneel op je sprite en voeg deze code toe:



- 5 Klik op de groene vlag en zie de vleugels bewegen!

6 Voeg nu de volgende code toe:



7 Klik weer op de groene vlag. Je animatie is compleet!

8 Er ontbreekt nog wel een achtergrond. Links onderin zie je het Speelveld staan. Klik op het eerste icoontje bij Nieuwe achtergrond en kies er één uit de bibliotheek. Je kunt ook je eigen achtergrond maken. Als je dat wilt klik je op het icoontje **penseel**.



Om een achtergrond te verwijderen, klik je op het **schaar** icoontje boven in je scherm en vervolgens op de achtergrond die je wilt weghalen.

9 Zullen we meer dingen laten vliegen? Klik op het **kopie maken** icoon (naast de schaar) en klik op je sprite. Nu heb je er twee! Kopieer er zoveel als je wilt. Je kunt de **schaar** ook gebruiken om sprites te verwijderen.

10 Als je het nijlpaard hebt gekopieerd, kun je de uiterlijken van deze sprites veranderen. Denk eraan dat je twee uiterlijken kiest die veel op elkaar lijken zodat de vliegbeweging goed werkt.

- 11 Probeer je eigen uiterlijken eens te tekenen! Bijvoorbeeld een bij in plaats van een nijlpaard. Klik daarna op het kopie maken icoon en klik op het uiterlijk dat je net gemaakt hebt. Verander in het tweede uiterlijk de vleugels zo dat ze in een andere positie staan.

