



3 De code

Open het project "potentiometer.sb2" en klik op 

Eens kijken wat er gebeurd als we aan de potentiometer draaien...

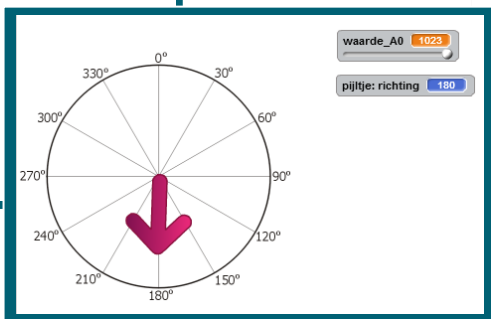
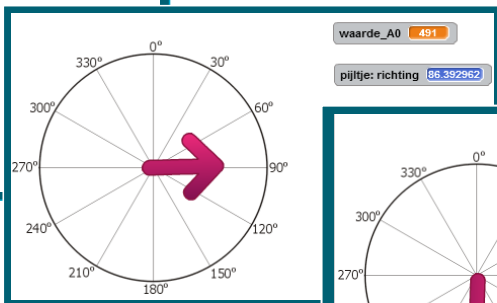
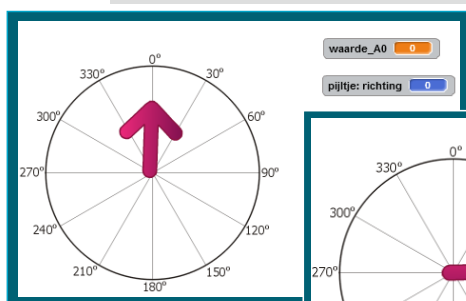


Scratch code blocks showing the logic for reading the potentiometer value and converting it to degrees.

```
when green flag clicked
repeat
  make waarde_A0 Analog read pin 0
when green flag clicked
go to x: 8 y: -85
repeat
  richt naar (Analog read pin 0 / 1023 * 180) graden
```

waarde_A0 verandert tussen 0 en 1023

een beetje wiskunde...



dit doet denken aan het blokje

richt naar 90 graden
(90) rechts
(-90) links
(0) omhoog
(180) omlaag

4 Nu jij!



Sla het resultaat van de formule op in een variabele.



zie kaartje: "Botsen!"