



3 De code

Open het project "potentiometer.sb2" en klik op 

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

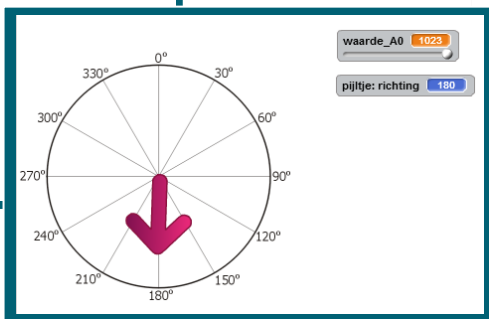
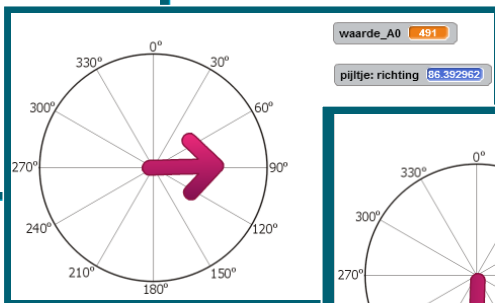
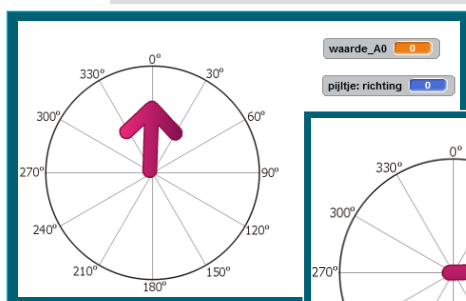


Scratch code blocks:

- when green flag clicked
- repeat loop:
 - set waarde_A0 to Analog read pin 0
- when green flag clicked
- go to x: 8 y: -85
- repeat loop:
 - turn right $\text{Analog read pin 0} / 1023 * 180$ 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!"