




3

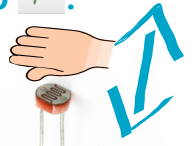
De code

A



Eerst gaan we kijken wat er gebeurt. Maak de code hiernaast na en druk op .

Beweeg je hand boven de lichtsensor.



B

De volgende code vind je ook in het bestand "formule". Je kan dit toevoegen in je project door op  te klikken.

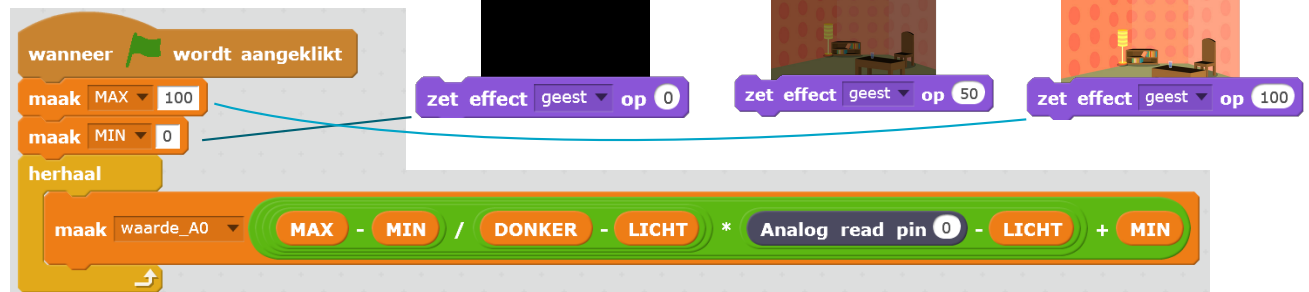


Je krijgt dan een volledig zwarte sprite bij. Kies een kamer als achtergrond.

We moeten eerst de waarde die we daarjuist zagen omzetten naar iets bruikbaar. De formule is gegeven maar we moeten nog een paar variabele invullen.

1) We moeten weten wat de waarde is wanneer er veel licht is: druk hiervoor op "p" en we moeten de waarde weten wanneer het donker is, hou je hand dicht tegen de lichtsensor en druk op "o".

2) We gaan gebruik maken van het effect geest. We zoeken de grootste en kleinste waarde:



Nu kunnen we dit gebruiken!



4

Nu jij!



Sluit een knopje aan en zorg ervoor dat je een licht kan aandoen



Gebruik waarde_A0 om een sprite op en neer te laten bewegen.