

# Welkom in het Yoast pretpark!

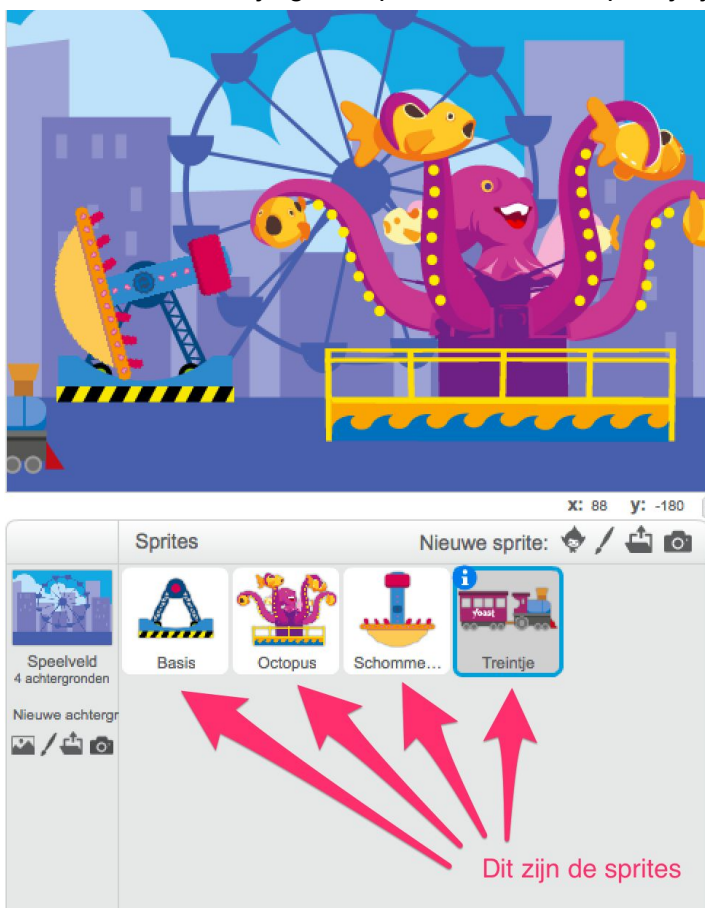
Vandaag ga je ervoor zorgen dat alle attracties in het pretpark gaan bewegen. Hiervoor ga je Scratch gebruiken. Met Scratch kun je opdrachten geven aan de computer. De computer voert die opdrachten daarna uit.

## Scripts

Een lijstje van opdrachten dat je aan de computer geeft, heet een script. Elk script bestaat uit een aantal blokjes. Elk blokje geeft een opdracht aan de computer.

## Sprites

Plaatjes in Scratch heten sprites. Je gaat straks alle plaatjes los van elkaar laten bewegen. Je moet daarom altijd goed opletten voor welk plaatje je een script aan het schrijven bent.



De eerste attractie in het pretpark is het treintje. Je gaat het treintje van links naar rechts over het scherm laten rijden.

- 


- wanneer**  **wordt aangeklikt**

- 


- neem 10 stappen

6. Het ziet er dan zo uit:




7. Klik bovenaan op . Het treintje rijdt een stukje naar rechts.
8. We willen de beweging naar rechts blijven herhalen totdat de trein uit het scherm verdwenen is. Daarvoor bestaat het herhaal-blokje.
9. Klik op Besturen:




10. Sleep  tussen de twee andere blokjes aan de rechterkant.
11. Het ziet er dan zo uit:



12. Klik bovenaan op . Het treintje rijdt nu helemaal naar rechts. Het is je gelukt!

13. Klik op  en sleep het treintje terug naar links.

14. Het treintje gaat een beetje te snel. Verander  naar



15. Klik bovenaan op . Het treintje rijdt nu langzamer.

16. Klik op .

Lees verder op de volgende pagina voor het schommelschip!

## Het schommelschip

Een schommelschip moet natuurlijk schommelen. Dit schommelschip kan zelfs over de kop!


1. Klik linksonder op de sprite van het schommelschip.



2. We beginnen weer met dit blokje: Sleep het naar het grijze vlak.




3. Klik op Beweging en zoek dit blokje: Sleep het blokje onder het oranje blokje in het grijze vlak.

4. Klik op . Het schommelschip beweegt een beetje. Dat is natuurlijk niet genoeg.
5. Probeer een blokje te vinden dat ervoor zorgt dat het schommelschip blijft draaien.  
Hint: Weet je nog wat we bij het treintje hebben gedaan?

Als het niet lukt, dan kun je op de volgende bladzijde spieken voor de oplossing.



6. We kunnen weer  gebruiken. Sleep dat blokje tussen de twee andere blokjes. Het ziet er dan zo uit:



7. Klik op  om het schommelschip te laten draaien.

8. Klik op  om het draaien weer te stoppen.

9. Het schip gaat wel erg snel! Daar kun je gelukkig iets aan doen. Sleep



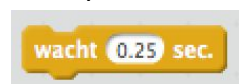
naar onder het blauwe blokje. Het ziet er dan zo uit:



10. Klik op  . Het schommelschip draait nu een stuk langzamer.

11. Klik op  om het draaien weer te stoppen.

12. Je kunt de snelheid aanpassen door het getal in het wacht-blokje aan te passen. Als



je er bijvoorbeeld van maakt, dan draait het schip weer sneller. Probeer maar eens!

## De octopus

De octopus heeft even pauze. Zelfs dan moeten de lampjes blijven knipperen.

1. Klik linksonder op de sprite van de octopus.



2. We beginnen weer met dit blokje:
3. Om de lampjes te laten knipperen, gebruiken we twee uiterlijken voor de octopus. De twee uiterlijken kun je zien als je op Uiterlijken klikt.




4. Klik op Scripts om terug te gaan naar de scripts.




5. Om het uiterlijk van de octopus aan te passen, kun je gebruiken.
6. Klik op Uiterlijken:



7. Sleep  onder het oranje blokje. Het ziet er dan zo uit:




8. Klik op . De lampjes knipperen 1 keer.
9. Als je nog eens op  klikt, knipperen de lampjes nog een keer.
10. De lampjes moeten blijven knipperen. Welk blokje kan daarvoor zorgen?  
Hint: Denk terug aan het treintje en het schommelschip.

Weet je het even niet? Spiek op de volgende bladzijde spieken voor de oplossing!




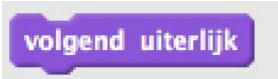
11. Je kunt weer  gebruiken. Sleep dat blokje om  heen.

12. Klik op . De lampjes knipperen nu heel snel.

13. Klik op  om het knipperen te stoppen.

14. Voeg een blokje toe om de lampjes langzamer te laten knipperen.  
Hint: denk terug aan het schommelschip

Weet je het even niet? Op de volgende bladzijde staat het juiste blokje!

15. Met  kun je de lampjes langzamer laten knipperen. Voeg dat blokje toe na . Dat ziet er zo uit:



16. Klik op . De lampjes knipperen nu langzamer.
17. Klik op  om het knipperen te stoppen.
18. Laat de lampjes weer iets sneller knipperen. Verander het getal in  om dit te doen.
19. Klik op . De lampjes knipperen nu weer wat sneller.
20. Klik op  om het knipperen te stoppen.

Dit was de laatste opdracht. Goed gedaan! Roep een van de begeleiders erbij om je project op te slaan. Dan kun je thuis verder programmeren.