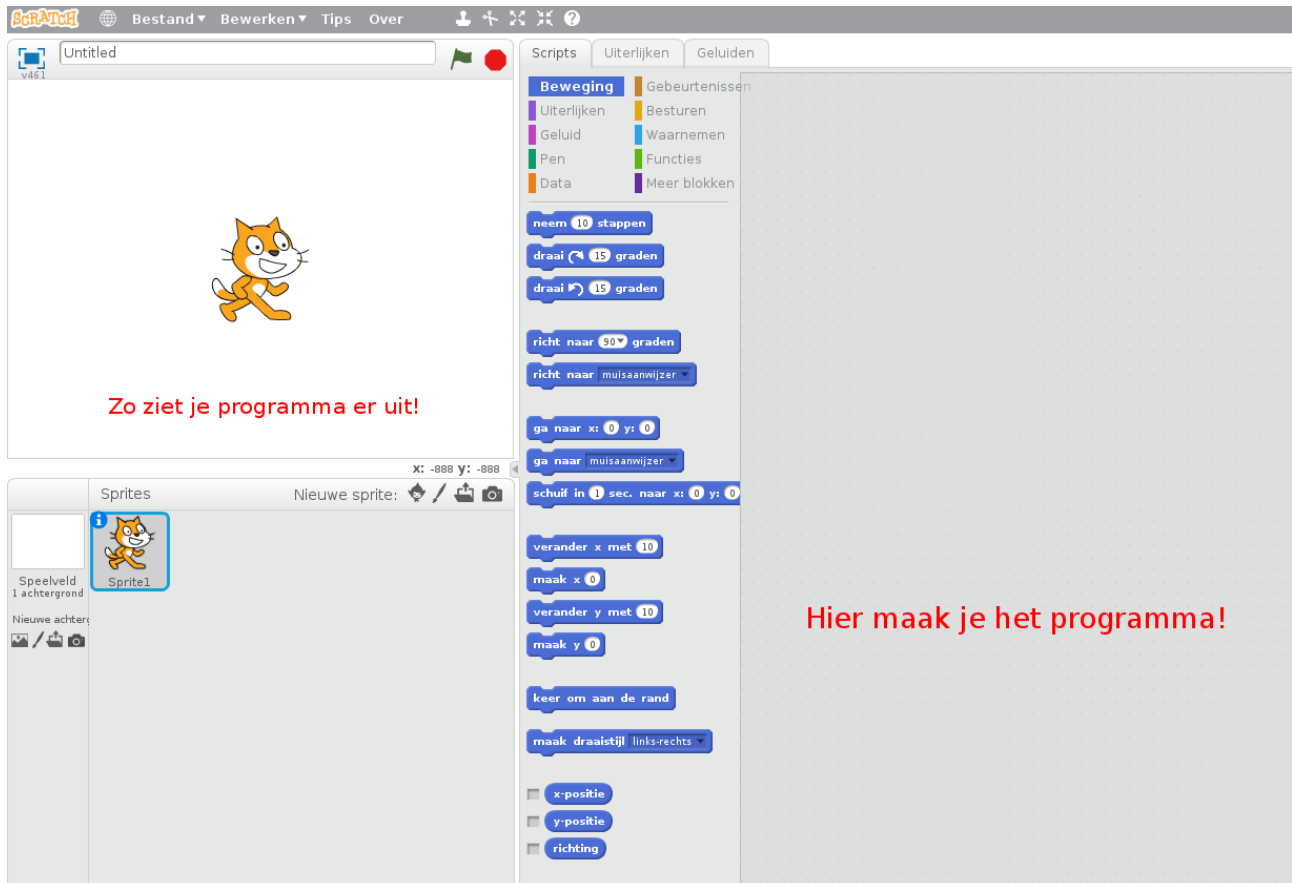


Opdracht 1: Rennen met Scratch

Op het scherm zie je een kat, zijn naam is Scratch. We gaan Scratch heen en weer laten rennen! Op je scherm zie je het volgende:



Maar nu doet Scratch nog niets. Sleep dit blokje naar rechts, naar het programma.



Dubbelklik eens op het blokje, zie je Scratch een stapje zetten?

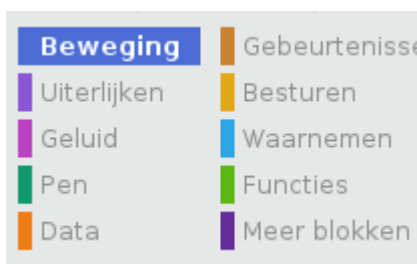
Maar één stapje is nog niet rennen, we gaan een **herhaal** functie gebruiken om Scratch te laten rennen.

Sleep het **herhaal** blok om het andere blok zoals hieronder is afgebeeld.



Als we nu dubbelklikken op het **herhaal** blokje, gaat Scratch naar rechts rennen! Maar hij blijft aan de rechterkant..

Bij **Beweging** staat een blokje **keer om aan de rand**. Sleep deze onder **neem 10 stappen** en kijk wat er gebeurt.



Scratch rent soms ondersteboven! Dat is natuurlijk niet de bedoeling! Het volgende blok zorgt ervoor dat dit niet meer gebeurt, sleep het in het herhaal blok.



Nu rent Scratch heen en weer!

Kan je Scratch sneller of langzamer laten rennen?