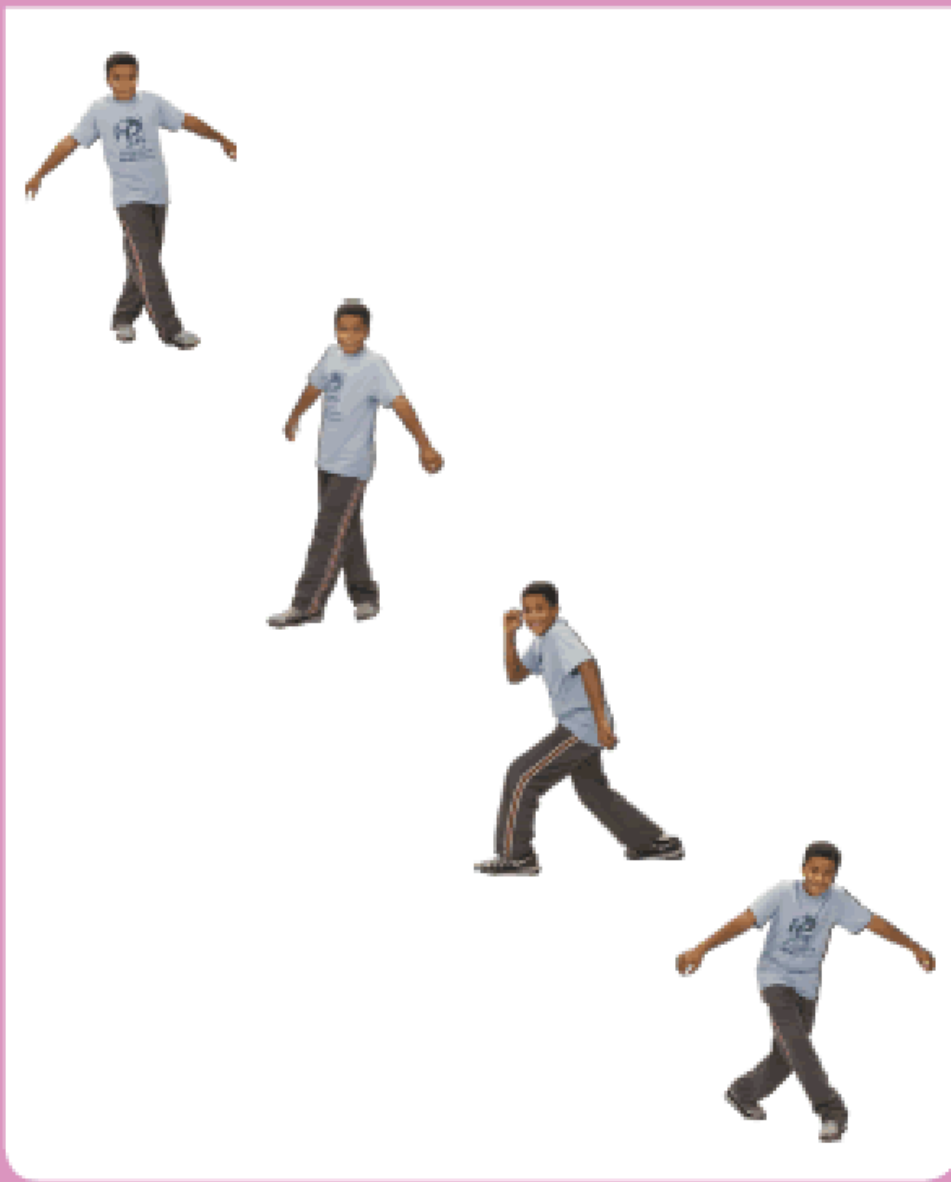


Dans volgorde

Programmeer een animatie



scratch.mit.edu/dance

Vertaald door Cobie van de Ven

A

SCRATCH

Dans volgorde



Vorbereiding

Kies een danser

Nieuwe sprite:



Kijk bij Muziek en dans

Probeer deze code



Kies een beweging

Typ hoe lang
hij moet wachten

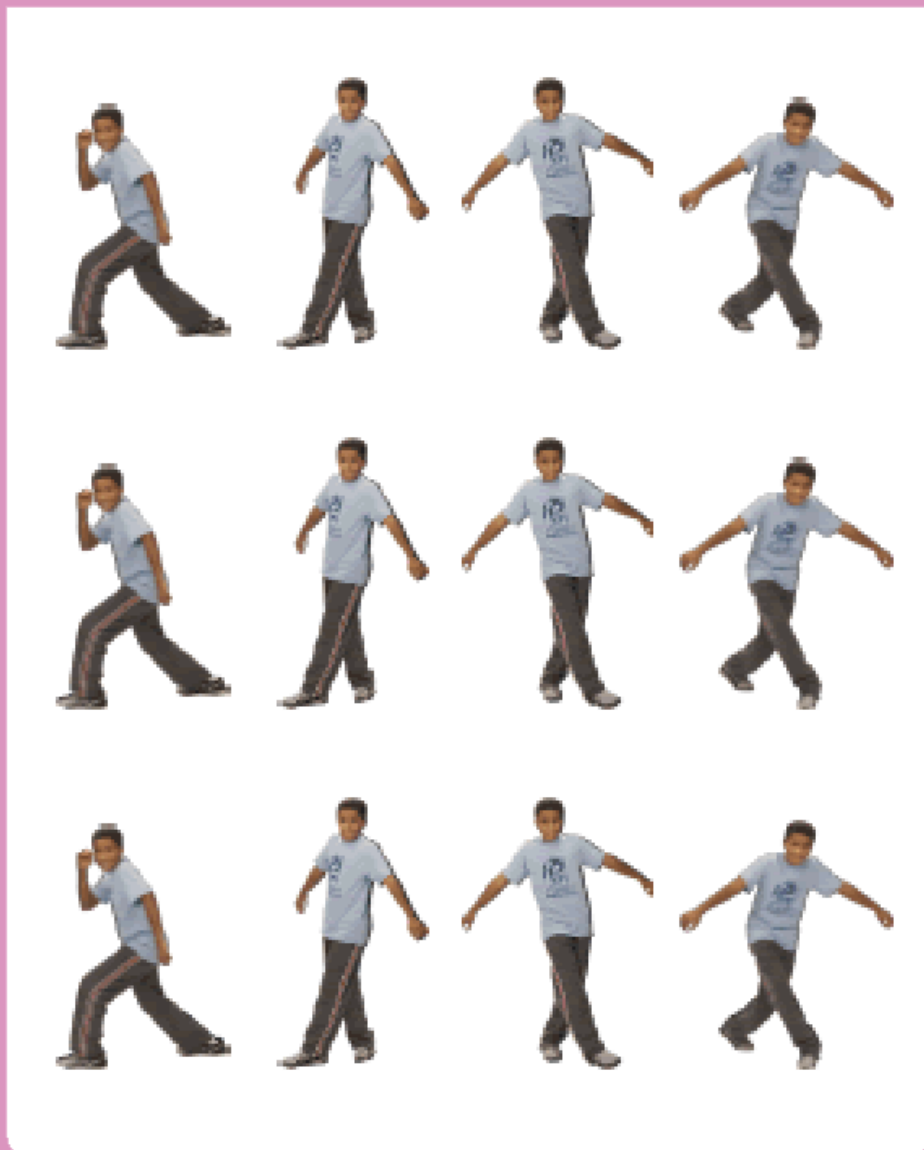
Uitproberen

Klik op de groene vlag



Dans herhaling

Herhaal een serie danspassen



Dans herhaling



Vorbereiding

Kies een danser

Nieuwe sprite:



Kijk bij Muziek en dans

Probeer deze code



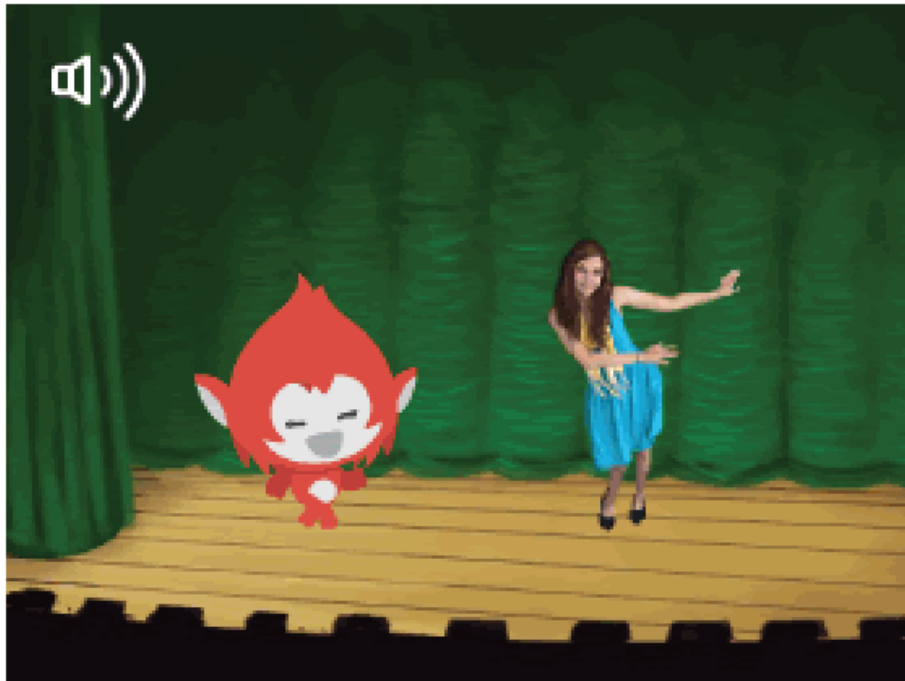
Typ hoeveel keer het moet worden herhaald.

Extra tips

Vouw de mond van het **Herhaal** blok om alles wat je wil herhalen

Speel muziek

Speel muziek herhaald af



Speel muziek

Voorbereiding

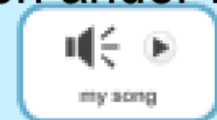
Kies dansmuziek
in Muziekherhaling



Nieuw geluid:



Of gebruik een mp3
of een ander formaat



Probeer deze code

wanneer  wordt aangeklikt

herhaal 10 keer

start geluid dance celebrate en wacht

Typ hoe vaak je het wil
herhalen

Gebruik deze

start geluid dance celebrate en wacht

Niet deze

start geluid dance celebrate

Anders wordt de muziek onderbroken

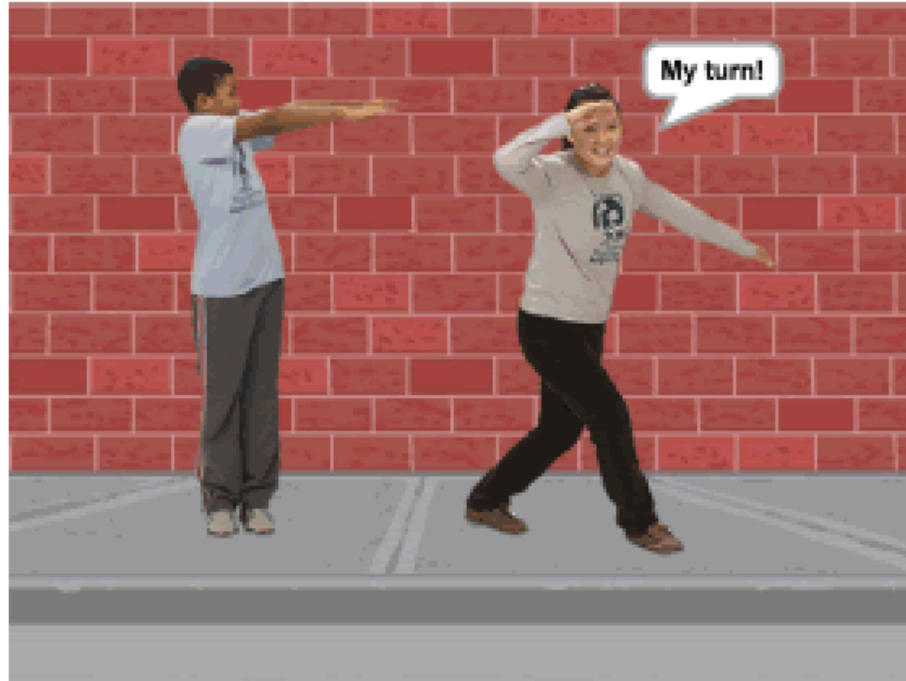
Uitproberen

Klik op de groene vlag



Danser na danser

Laat je dansers na elkaar bewegen



Danser na danser

Voorbereiding

Kies twee danssprites

Probeer deze code



```
wanneer vlag wordt aangeklikt  
verander uiterlijk naar 1080 top L step  
wacht 0.5 sec.  
verander uiterlijk naar 1080 top R step  
wacht 0.5 sec.  
verander uiterlijk naar 1080 stance  
zend signaal message1
```

Zend een signaal

Laat de andere sprite iets doen als hij het signaal



```
wanneer ik signaal message1 ontvang  
zeg Mijn beurt om te dansen 2 sec.  
herhaal 4 keer  
volgend uiterlijk  
wacht 1 sec.
```

ontvangt

Uitproberen

Klik op de groene vlag



Start positie

Zet je sprites klaar om te dansen



Start positie

Voorbereiding

Kies een danser

Nieuwe sprite:



Kijk bij Muziek en dans

Probeer deze code

wanneer wordt aangeklikt

ga naar x: -100 y: 20

maak grootte 90 %

verander uiterlijk naar jo stance

verschijn

Waar begint de sprite?

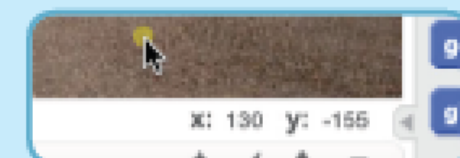
Hoe groot?

Welk uiterlijk?

Meteen te zien

EXTRA TIP

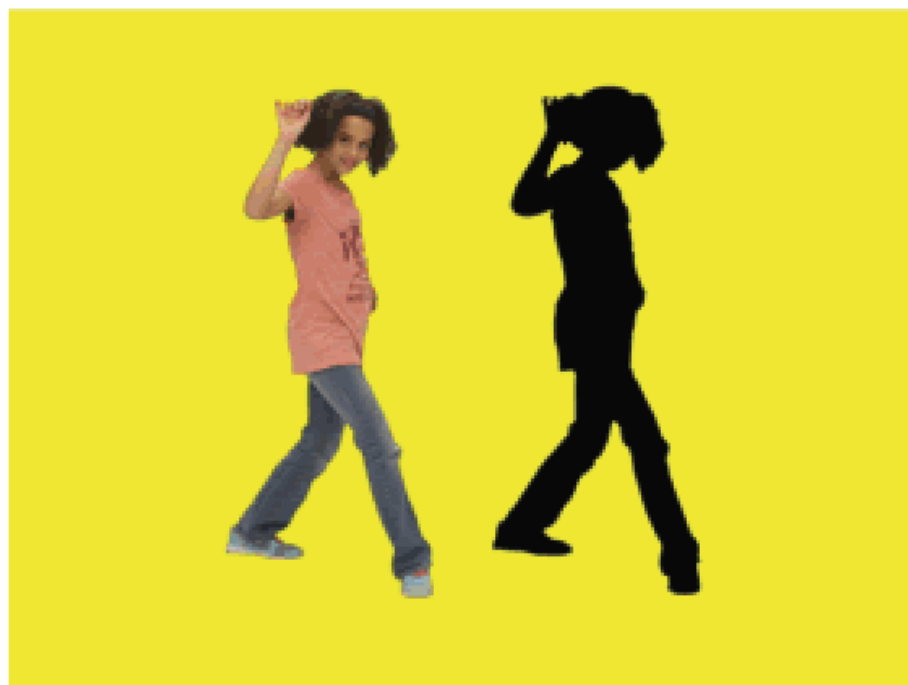
Gebruik om de sprite op het speelveld te plaatsen



Vind een x y positie door die met de muis aan te wijzen

Schaduw effect

Maak een dansend silhouet



Schaduw effect

Vorbereiding

Kies een danser

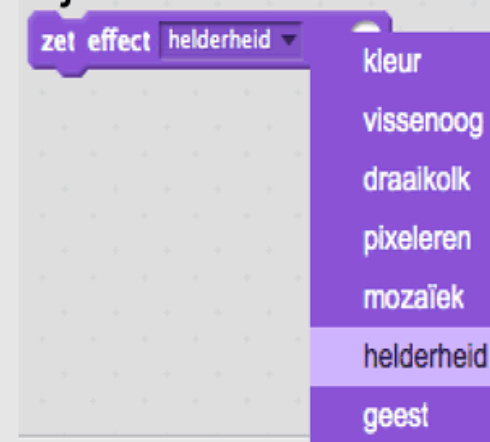
Nieuwe sprite:



Kijk bij Muziek en dans

Probeer deze code

Kies helderheid
bij het effect menu



Zet de helderheid op -100



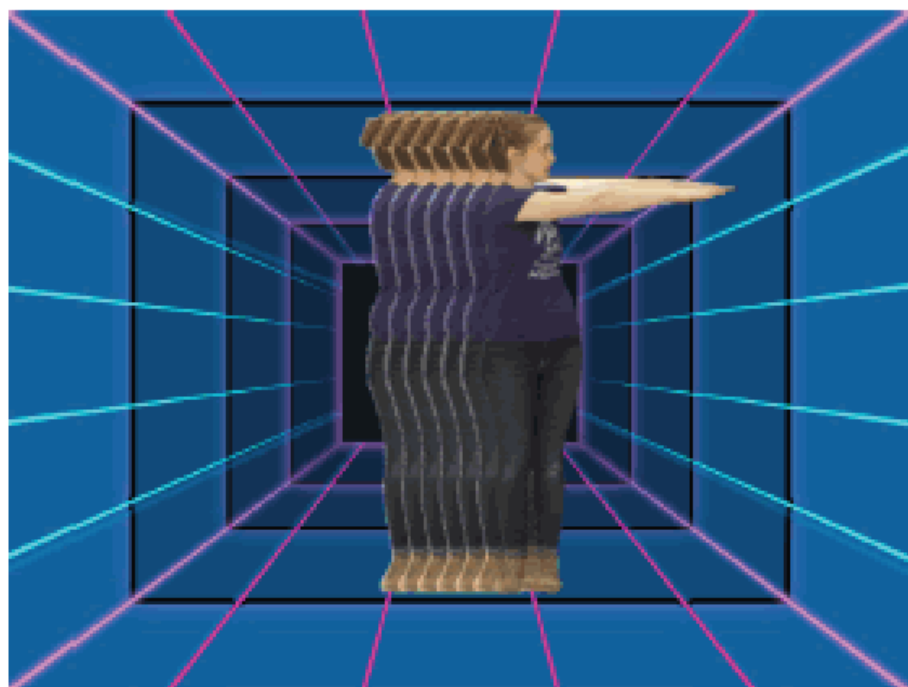
EXTRA TIP

Gebruik Kopie maken om een dans-sprite te kopiëren



Laat een spoor achter

Stempel een spoor
terwijl je sprite danst

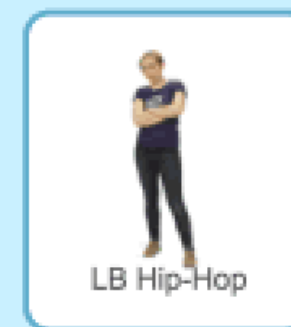


Laat een spoor achter

Voorbereiding

Kies een danser

Nieuwe sprite:



Kijk bij Muziek en dans

Probeer deze code

wanneer  wordt aangeklikt

herhaal 6 keer

Hoeveel keer herhalen?

stempel

neem 10 stappen

Stempel het uiterlijk van de sprite
op het speelveld

wacht 0.1 sec.

wis alles

Haal alle stempels weg

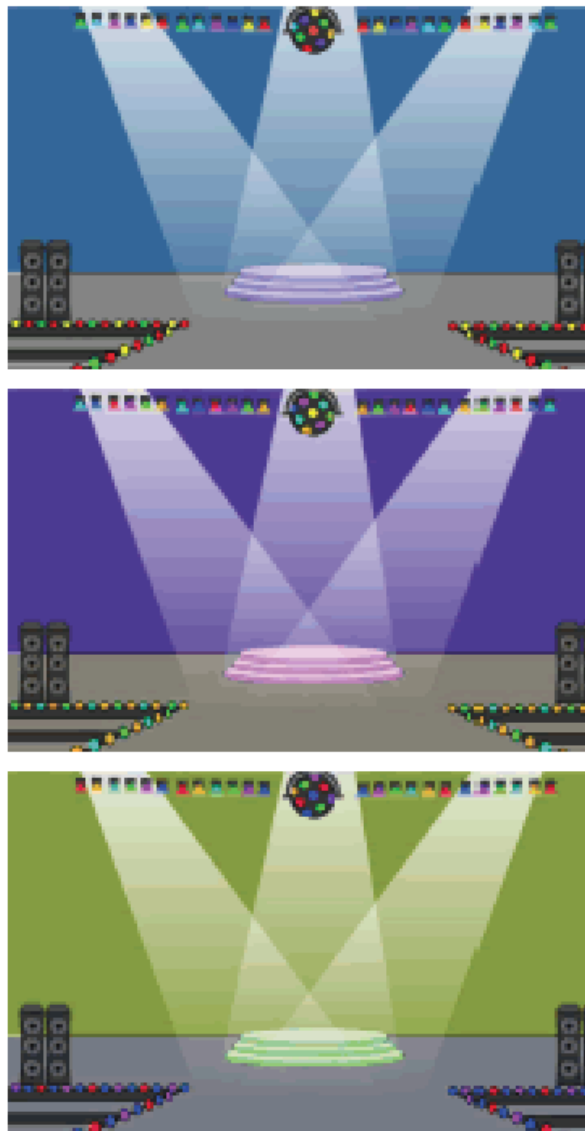
Uitproberen

Klik op de groene vlag



Kleureffect

Programmeer de achtergrond om van kleur te veranderen



Kleureffect

Vorbereiding

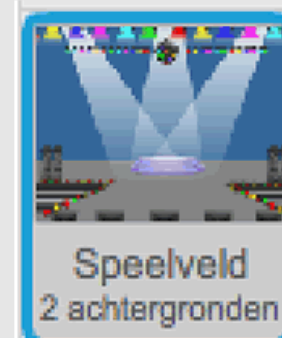
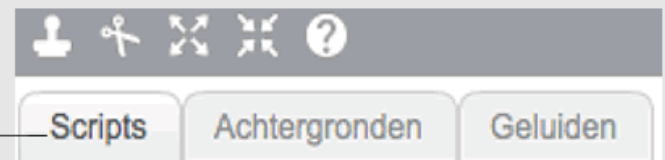
Kies een achtergrond

Nieuwe achtergr



Probeer deze code

Klik op Speelveld
en dan op Scripts



Probeer verschillende getallen

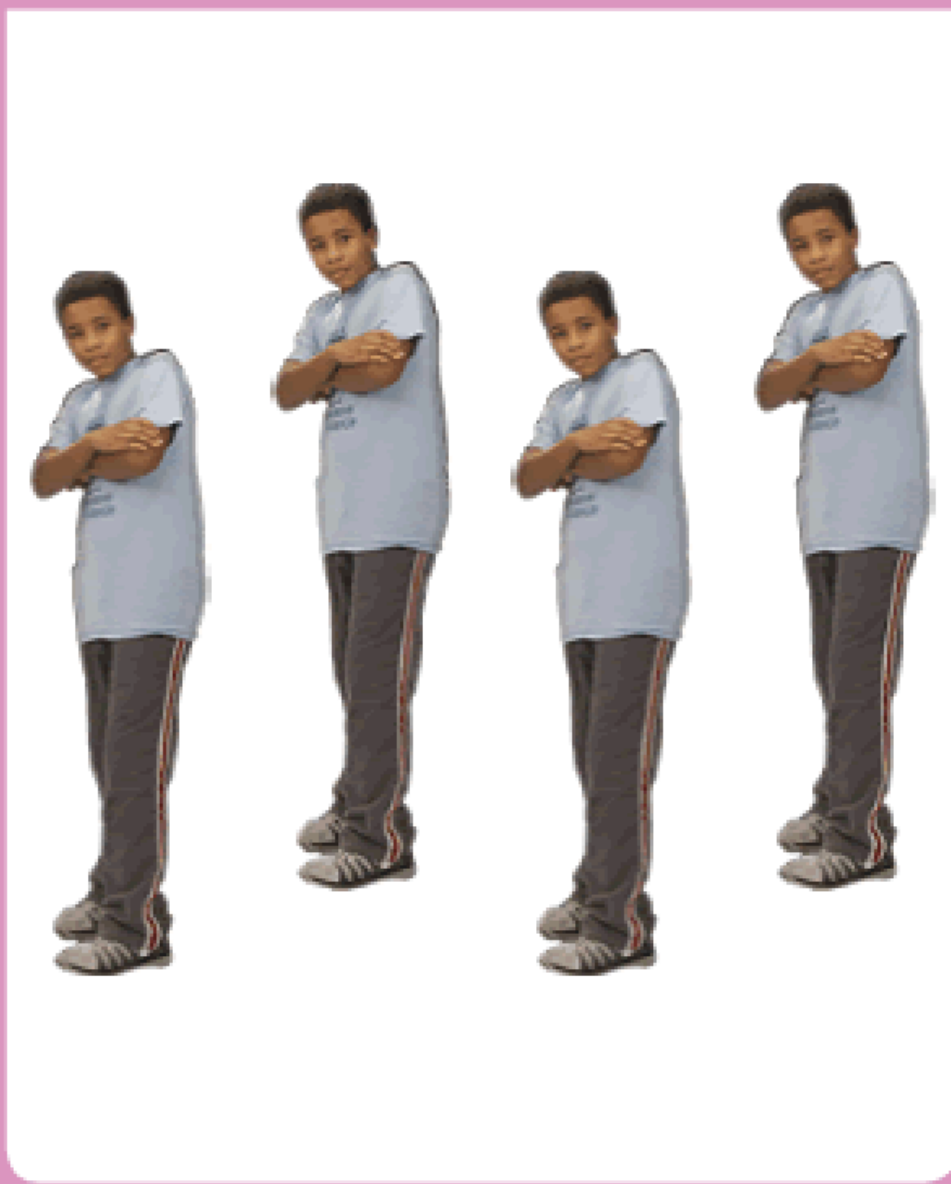
Uitproberen

Klik op de groene vlag



Beweeeg n beetje

Beweeg een klein beetje op en neer
voor een levendig effect



Beweeeg n beetje



Vorbereiding

Kies een danser

Nieuwe sprite:



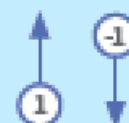
Kijk bij Muziek en dans

Probeer deze code



Typ 1 om een beetje
omhoog te gaan

Typ -1 om een beetje
omlaag te gaan



Beweeg op en neer

verander y met

EXTRA TIP



Beweeg naar links en rechts

verander x met

Interactieve dans





Druk op toetsen
voor een andere beweging

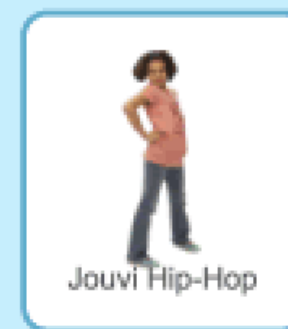


Interactieve dans

Voorbereiding

Kies een danser

Nieuwe sprite:    



Kijk bij Muziek en dans

Probeer deze code

wanneer pijltje links wordt ingedrukt

verander uiterlijk naar amon

wanneer pijltje rechts wordt ingedrukt

verander uiterlijk naar amon2

wanneer pijltje omhoog wordt ingedrukt

verander uiterlijk naar amon3

wanneer pijltje omlaag wordt ingedrukt

verander uiterlijk naar amon4

Uitproberen

Klik op de groene vlag

