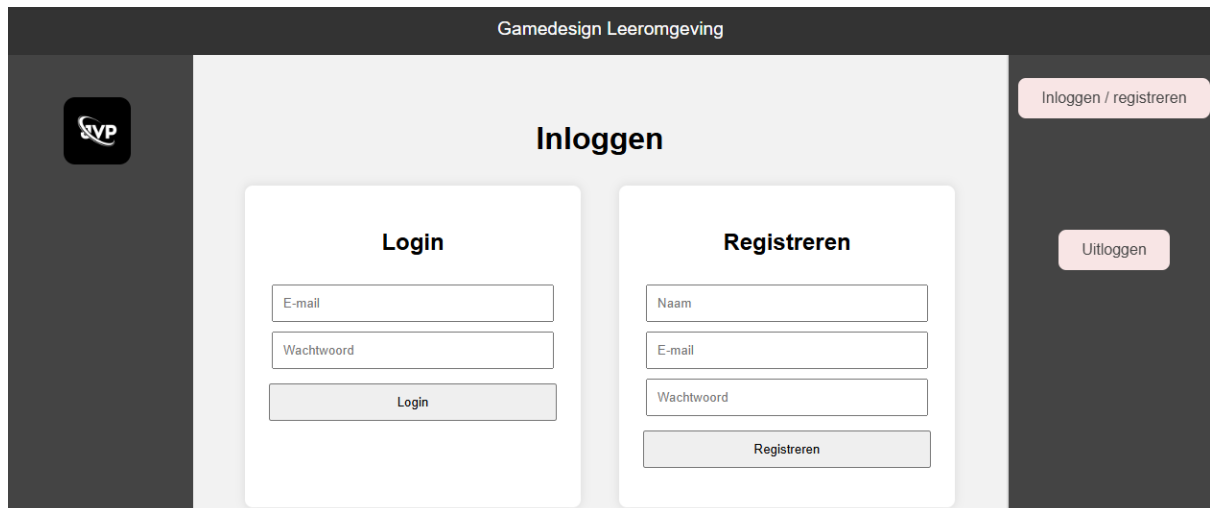


# Screenshots Digitale module Gamedesign versie 8.

## Landingspagina:



## Login:



Login bepaalt of je in de docentomgeving of de leerlingomgeving komt.

*Het token gaat in de local storage (na inloggen uitgelezen om gebruiker te tonen in de rechterbalk) en bepaalt ook welke rechten je hebt om endpoints in de back end aan te roepen.*

## Docentomgeving:



**Docentmenu**

[Overzicht leskaarten](#)

[Nieuwe leskaart](#)

[Bewerk leskaarten](#)

[Leerlingmateriaal](#)

[Antwoorden overzicht](#)

Gamedesign Leeromgeving

### Welkom bij de Module Gamedesign!




In deze module ga je leren hoe je boeiende en interactieve games kunt ontwerpen en ontwikkelen. Of je nu een beginnende programmeur bent of al wat ervaring hebt, deze module is ontworpen om je vaardigheden te verbeteren en je creativiteit te stimuleren.

Inloggen / registreren

**docent1**  
Rol: docent  
ID: 19

Uitloggen

## Overzicht leskaarten:



**Docentmenu**

[Overzicht leskaarten](#)

[Nieuwe leskaart](#)

[Bewerk leskaarten](#)

[Leerlingmateriaal](#)

[Antwoorden overzicht](#)

Gamedesign Leeromgeving


### Overzicht van de module

#### Introductie

Welkom bij de module gamedesign.

Voor deze module moet je opdrachten doen op de computer en in dit moduleboekje. De opdrachten zijn te herkennen aan het icoon hiernaast. Als er wat ingestuurd moet worden verschijnt er automatisch een antwoordvak.

Veel plezier met deze module!



#### Het gereedschap


Inloggen / registreren

**docent1**  
Rol: docent  
ID: 19

Uitloggen

## Nieuwe leskaart:

Gamedesign Leeromgeving

**Docentmenu**


- Overzicht leskaarten
- Nieuwe leskaart**
- Bewerk leskaarten
- Leerlingmateriaal
- Antwoorden overzicht

### Maak een nieuwe leskaart

Typ hier de titel...

Typ hier je tekst...

Typ hier het URL van de afbeelding.

Typ hier je opdracht...

Typ hier het URL van de afbeelding.

**Antwoord:**

Geef aan of er een antwoord is

Verstuur

# Bewerk leskaart:

Gamedesign Leersomgeving



Docentmenu

Overzicht leskaarten

Nieuwe leskaart

Bewerk leskaarten

Leerlingmateriaal

Antwoorden overzicht

Overzicht van de leskaarten

Vernieuw!

2

Introductie

Bewerk

Verwijder

Welkom bij de module gamedesign.

Voor deze module moet je opdrachten doen op de computer en in dit moduleboekje. De opdrachten zijn te herkennen aan het icoon hiernaast. Als er wat ingestuurd moet worden verschijnt er automatisch een antwoordvak.

Veel plezier met deze module!



Inloggen / registreren

docent1


Rol: docent

ID: 19

Uitloggen

## Bewerken na bewerkknop:

Gamedesign Leeromgeving



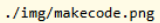
**Docentmenu**


- Overzicht leskaarten
- Nieuwe leskaart
- Bewerk leskaarten
- Leerlingmateriaal
- Antwoorden overzicht

### Bewerk leskaart

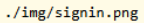
Het gereedschap

Voor een timmerman een kast in elkaar kan zetten, moet hij leren hoe hij zijn gereedschappen gebruikt. Het gereedschap dat wij voor deze module gebruiken is Makecode Arcade. In dit eerste deel leer je de basisvaardigheden om een game te maken met dit gereedschap.





<br>1. Ga naar makecode.com<br> 2. Kies voor Arcade.  
<br>3. Klik op "sign in"(rechtboven)<br> 4. Maak een account aan met je school-mail. Kies daarvoor "Continue with Microsoft" <br>5. Scroll naar "Tutorials"<br> 6. Werk de volgende tutorials door en sla steeds het resultaat op door ze in te vullen in het antwoordveld



Antwoord nodig:

x

werk bij

## Leerlingmateriaal bekijken:

SVP

**Docentmenu**

[Overzicht leskaarten](#)

[Nieuwe leskaart](#)


[Bewerk leskaarten](#)


[Leerlingmateriaal](#)

[Antwoorden overzicht](#)

Gamedesign Leeromgeving

Voor een timmerman een kast in elkaar kan zetten, moet hij leren hoe hij zijn gereedschappen gebruikt. Het gereedschap dat wij voor deze module gebruiken is Makecode Arcade. In dit eerste deel leer je de basisvaardigheden om een game te maken met dit gereedschap.





1. Ga naar [makecode.com](https://makecode.com)
2. Kies voor Arcade.
3. Klik op "sign in"(rechtboven)
4. Maak een account aan met je school-mail. Kies daarvoor "Continue with Microsoft"
5. Scroll naar "Tutorials"
6. Werk de volgende tutorials door en sla steeds het resultaat op door ze in te vullen in het antwoordveld

Antwoord:

Typ hier je antwoord...

Antwoord opslaan

## Antwoordenoverzicht:

(nog in ontwikkeling)

SVP

**Docentmenu**

[Overzicht leskaarten](#)

[Nieuwe leskaart](#)

[Bewerk leskaarten](#)

[Leerlingmateriaal](#)

[Antwoorden overzicht](#)

### Overzicht Antwoorden Leerlingen

Leerlingen

leerling vijf

Bekijk antwoorden

Leerling1

Bekijk antwoorden

Antwoorden

Leskaart-ID: 3

Antwoord:  
dit is gelukt

Leskaart-ID: 4

Antwoord:  
[www.spelgemaakt.com](https://www.spelgemaakt.com)

Leskaart-ID: 3

Antwoord:  
Het is gelukt

Leskaart-ID: 3

Antwoord:  
Het is goed gelukt

## Leerlingomgeving na inloggen:



### Leerlingmenu

Werk per bladzijde

Bekijk de hele module

## Gamedesign Leeromgeving

# Welkom bij de Module Gamedesign!



In deze module ga je leren hoe je boeiende en interactieve games kunt ontwerpen en ontwikkelen. Of je nu een beginnende programmeur bent of al wat ervaring hebt, deze module is ontworpen om je vaardigheden te verbeteren en je creativiteit te stimuleren.

Inloggen / registreren

**Leerling1**  
Rol: leerling  
ID: 17

Uitloggen

## Werken per bladzijde:



### Leerlingmenu

Werk per bladzijde

Bekijk de hele module

## Gamedesign Leeromgeving

# Leerlingmateriaal

## Introductie

Welkom bij de module gamedesign.  
Voor deze module moet je opdrachten doen op de computer en in dit moduleboekje. De opdrachten zijn te herkennen aan het icoon hiernaast. Als er wat ingestuurd moet worden verschijnt er automatisch een antwoordvak.  
Veel plezier met deze module!



◀ Vorige 1 / 19 Volgende ▶



## Leerlingmenu

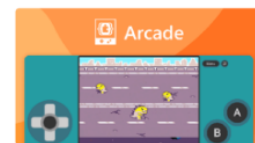
Werk per bladzijde

Bekijk de hele module

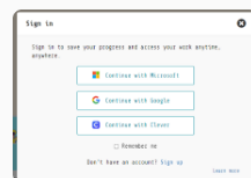
# Leerlingmateriaal

## Het gereedschap

Voor een timmerman een kast in elkaar kan zetten, moet hij leren hoe hij zijn gereedschappen gebruikt. Het gereedschap dat wij voor deze module gebruiken is Makecode Arcade. In dit eerste deel leer je de basisvaardigheden om een game te maken met dit gereedschap.



1. Ga naar [makecode.com](https://makecode.com)
2. Kies voor Arcade.
3. Klik op "sign in"(rechtboven)
4. Maak een account aan met je school-mail. Kies daarvoor "Continue with Microsoft"
5. Scroll naar "Tutorials"
6. Werk de volgende tutorials door en sla steeds het resultaat op door ze in te vullen in het antwoordveld




Antwoord:

Typ hier je antwoord...

Antwoord opslaan



Of via de hele module:



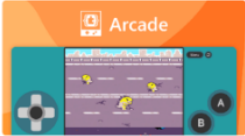
## Leerlingmenu

Werk per bladzijde

Bekijk de hele module

## Het gereedschap

Voor een timmerman een kast in elkaar kan zetten, moet hij leren hoe hij zijn gereedschappen gebruikt. Het gereedschap dat wij voor deze module gebruiken is Makecode Arcade. In dit eerste deel leer je de basisvaardigheden om een game te maken met dit gereedschap.



1. Ga naar [makecode.com](https://makecode.com)
2. Kies voor Arcade.
3. Klik op "sign in"(rechtboven)
4. Maak een account aan met je school-mail. Kies daarvoor "Continue with Microsoft"
5. Scroll naar "Tutorials"
6. Werk de volgende tutorials door en sla steeds het resultaat op door ze in te vullen in het antwoordveld

Antwoord:

Typ hier je antwoord...

Antwoord opslaan

## Tutorial "intro"