

Programmeren in Scratch

Les 6

Games II

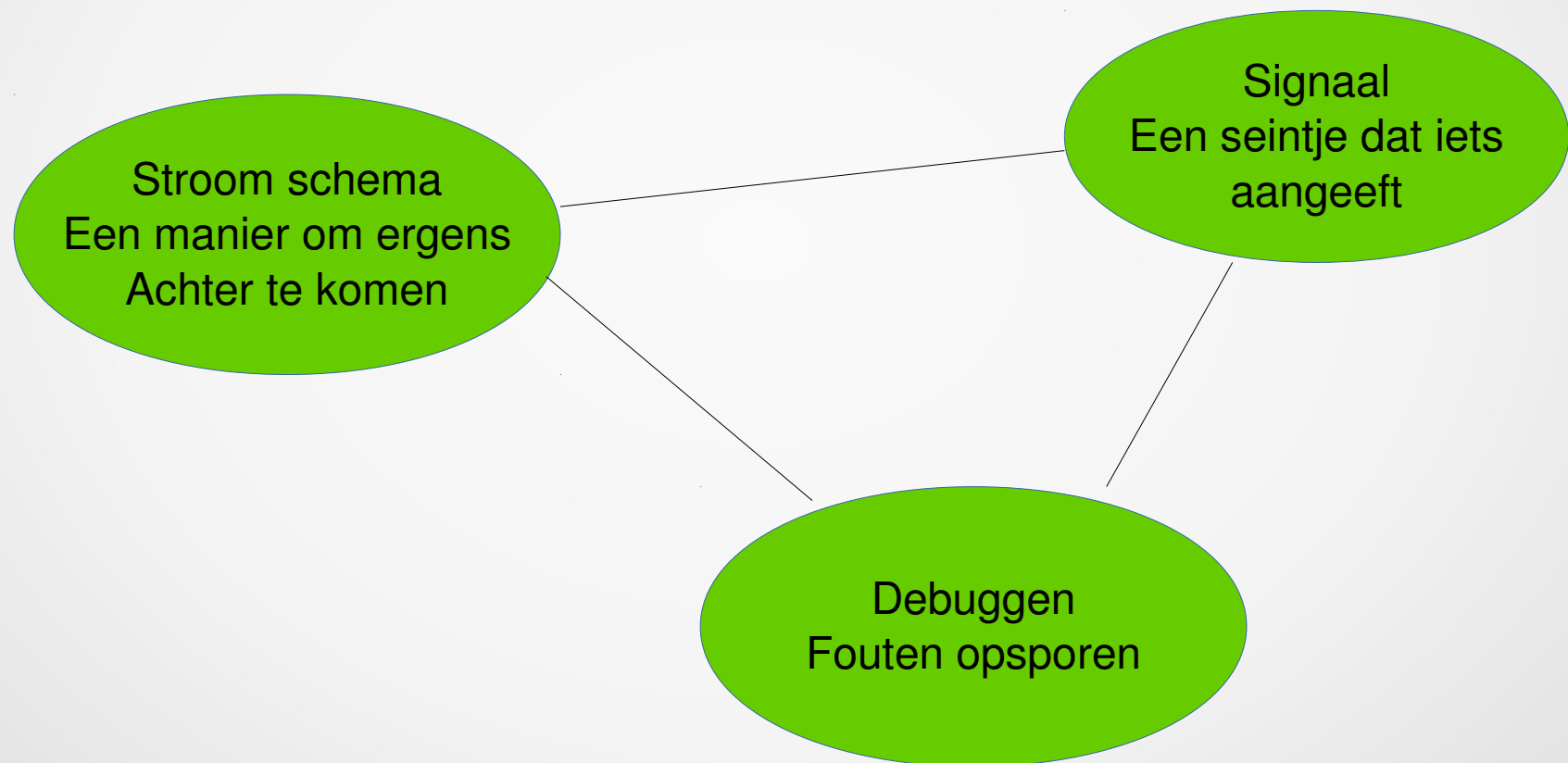
leerdoel

Leerdoel: Ik kan een basisspel uitbreiden

Wat gaan we doen vandaag?

- Wat hebben we vorige keer gedaan?
- Woordspin
- Voorbeeld stroom schema
- Maak een stroom schema
- Uitleg spel

Woordspin

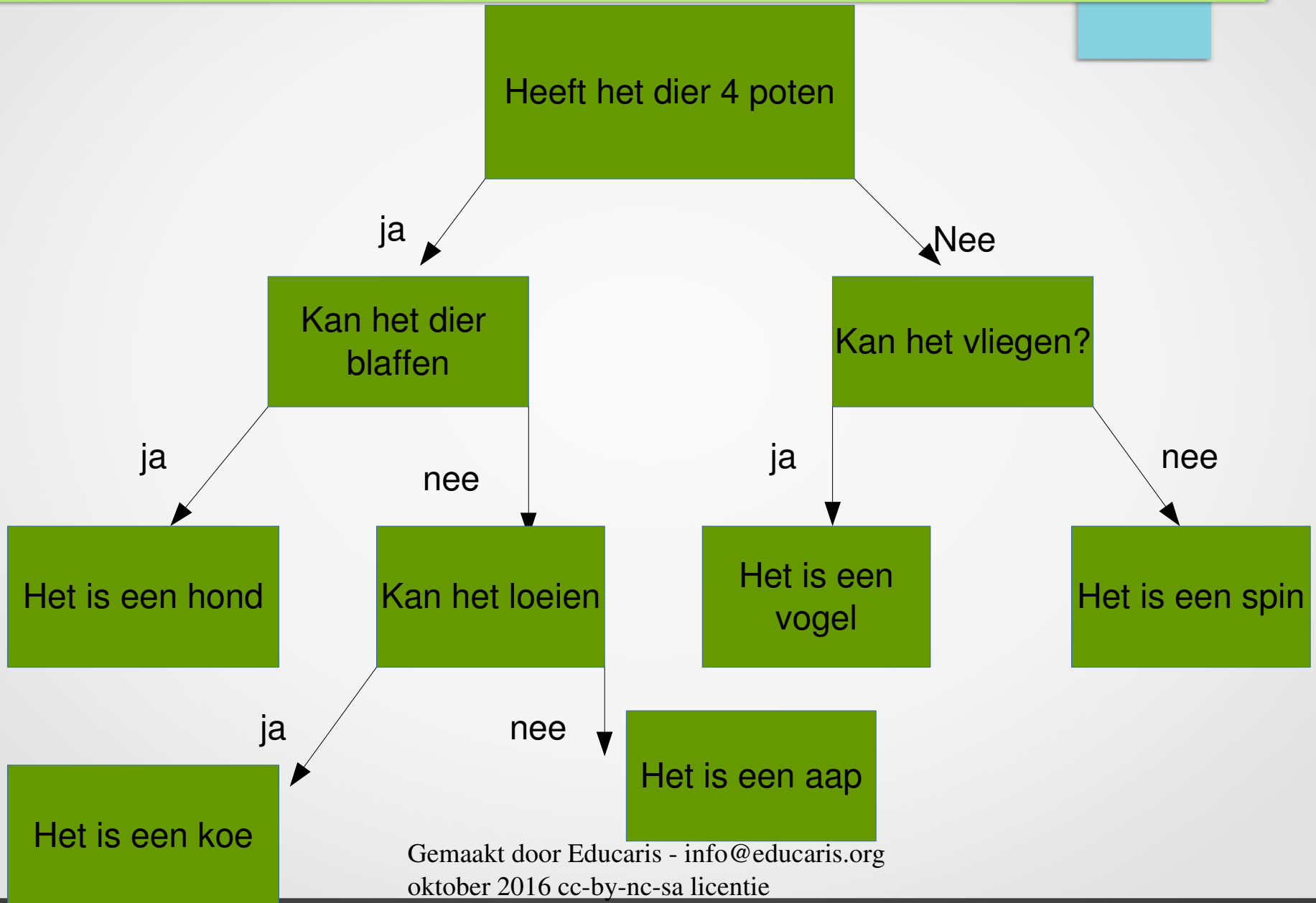


Stroomschema

Vraag:

Denk ik aan een koe, een hond, een vogel, een
aap of een spin?

Voorbeeld van een stroomschema



Uitleg Spel

We maken een racespel
Maak ook een of meer van de volgende
uitbreidingen:

De auto ontploft als je af bent
Een extra level
Twee spelers

Credits

Presentatie gemaakt door Educaris
info@educaris.org

