

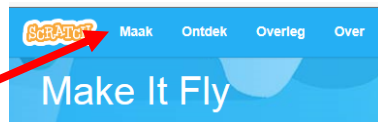
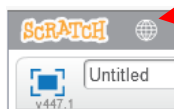
# WAT HIERNA? THUIS VERDER?

Als je thuis verder wilt gaan met wat je in de les gemaakt hebt, dan kan dat als je toegang hebt tot een computer, tablet of smartphone. Heb je dat niet? Lees dan toch verder.

## THUIS VERDER

Open een internet browser (bijvoorbeeld Internet Explorer, Firefox of Chrome) en ga naar <https://scratch.mit.edu/>

Als je het niet in het Nederlands ziet, klik dan hier en kies Nederlands.



Druk op *Maak*.

Klik op *Bestand* en dan *Uploaden vanaf je computer* en kies dan het *.sb2* bestand dat je ook in deze email krijgt. Als je nog bezig bent met les 2, dan komt dat materiaal volgende week als je weer aangeeft dat je interesse hebt om thuis verder te gaan.



Je kunt nu verder programmeren op je eigen computer met les 1B. En natuurlijk aan je familie laten zien wat je gemaakt hebt op de Weekendschool! Voor les 2A moet je nog iets doen. Zie de volgende pagina.

## WAT HEB JE NODIG?

Je hebt een Windows, Mac of Linux PC nodig. De nieuwste versie van Scratch – Scratch 3.0 – kan zeker ook op tablet en smartphone. Die versie komt officieel in januari 2019, maar een testversie vind je op <https://beta.scratch.mit.edu/>. En als je in de Nederlandse vertaling nog vreemde dingen zou vinden dan zou het fijn zijn als je ze kunt melden per email aan [scratch@codekids.nl](mailto:scratch@codekids.nl). Ik zit in het vertaalteam voor de Nederlandse versie en tot begin december 2018 kunnen we nog wijzigingen maken.

Heb je geen beschikking over een PC, tablet of Smartphone en wil je toch graag thuis verder programmeren? Laat het dan weten aan je klassendocent. Dan gaan we een oplossing kunnen verzinnen.

## IK SNAP IETS NIET!

Als je na de les verder wilt programmeren en je snapt iets niet, dan mag je een email sturen naar je klassendocent. Die stuurt het dan naar mij door en dan ga ik kijken of ik een antwoord kan vinden.

Omdat ik af en toe op reis ben kan het wel zijn dat het een paar dagen duurt voordat je een antwoord krijgt.

Je mag trouwens ook andere dingen vragen dan over programmeren: elektrotechniek, wiskunde en natuurkunde.

## EXTRA VOOR LES 2B

Als je les 2B opent, dan zul je zien dat er heel veel rode blokken staan. Dat is niet zo vreemd, want je hebt geen plankje met de eend.

Vervang de plekken waar je naar een knop kijkt door bijvoorbeeld het kijken naar het toetsenbord. Dus bijvoorbeeld dit om te kijken of de toets *r* is ingedrukt:



Verwijder alle andere rode blokken. Laat wel overal alle Wacht blokken staan.

Je moet nog wel iets verzinnen om te laten zien wie de winnaar is. Want dat gebeurde door de eend drie keer te laten buigen. Maar de eend is er niet meer ...

Dan zou het moeten werken.

Werkt het niet? En heb je heel goed gekeken en nagedacht? Dan mag je een email sturen met je vraag, zie hierboven.

Veel succes!

Hans de Jong