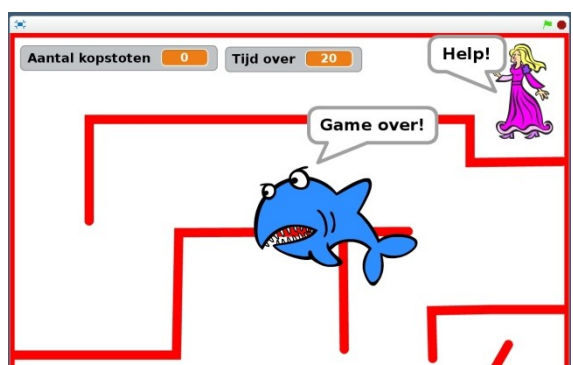


ANALYSE VAN LES 1B

1. WAT WE GAAN MAKEN

Je gaat een spel maken. Dat heb je in het filmpje gezien. Zie de plaatjes hieronder om het je te herinneren.



6. Als de haai de kat opeet dan is het spel uit. De haai zegt *Game Over!* En hij wordt groot. Immers, de kat zit in de haai. Die zie je daarom ook niet meer.

7. Als de speeltijd op nul gekomen is, dan stop het spel ook. In het filmpje zegt de prinses dan nog iets, maar dat programmeren we vandaag niet.

2. ANALYSE

Analyse betekent hier: de opgave in stukjes opdelen en kijken wat er voor elk stukje moet gebeuren.

En programmeren begint altijd met analyse: deel de opdracht in grote stukken, daarna in kleinere stukken en tot slot ga je echt programmeren.

OPDRACHT 1: Bespreek met je groepje en met je begeleider wat er voor poppetjes zijn en wat ze doen.