



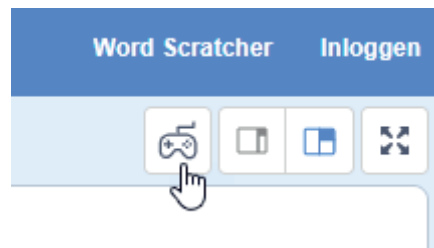
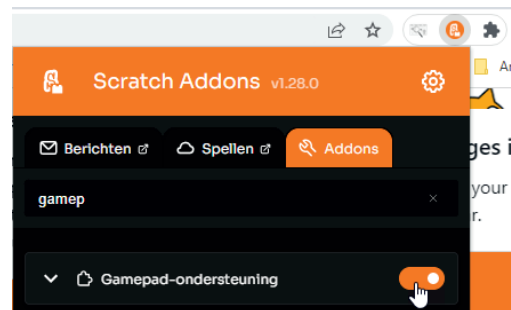
SPULLEN BOUWEN MET EEN GAME CONTROLLER

Heb je een game controller, en wil je deze in je eigen browser gebruiken? Dan vind je hier wat tips om je op weg te zetten

SCRATCH (Enkel met de online versie van Scratch 3)

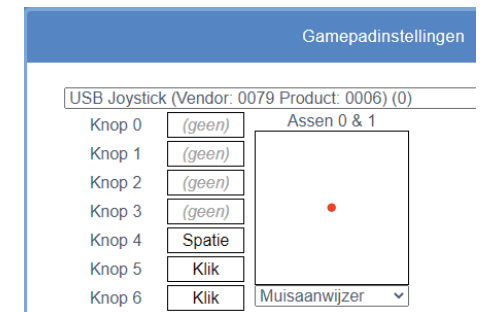
In Scratch zijn er geen game controller-blokjes ingebouwd, maar daar hebben een paar slimmeriken wat op gevonden!

Installeer „Scratch Addons“ (<https://scratchaddons.com/>) en activeer de optie „Gamepad-ondersteuning“

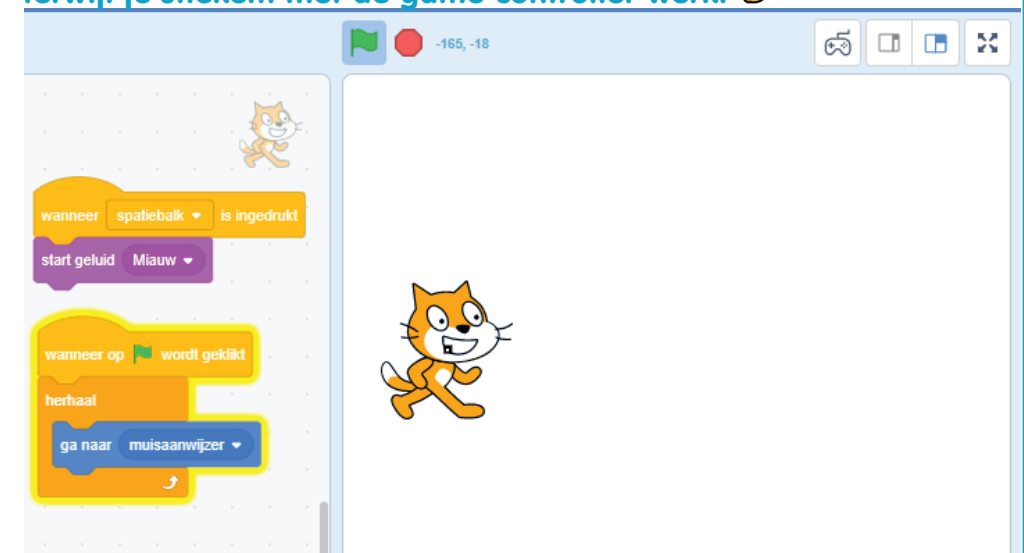


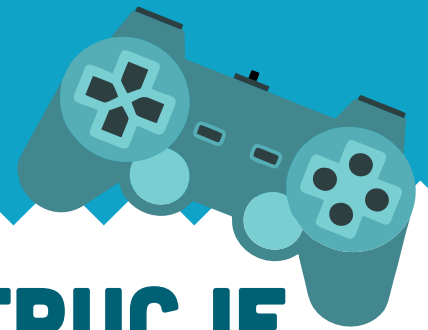
Boven het speelveld vind je een nieuw knopje met een game controller. Klik hierop.

Een scherm verschijnt. Hierin kan je controllerknoppen toewijzen aan toetsen en kan je de joysticks laten doen alsof ze de muisaanwijzer zijn.



Je kan nu de gewone Scratch-blokjes gebruiken om een spelletje te bouwen. De slimme „Scratch Addons“ zorgen ervoor dat Scratch denkt dat je de toetsen en de muis gebruikt, terwijl je stiekem met de game controller werkt 😊

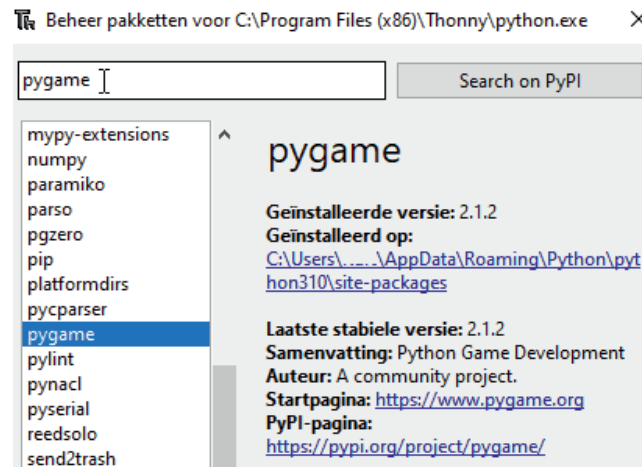




PYTHON 3

Meer zin in typen dan in blokjes puzzelen? Ook met python kan je coole dingen bouwen met een game controller!

Installeer eerst het pakket „pygame“



In de „pygame“ bibliotheek vind je alles om de controller uit te lezen:

```
import pygame
pygame.display.init()
pygame.joystick.init()
_joystick = pygame.joystick.Joystick(0)
_joystick.init()
while True:
    pygame.event.pump()
    print(_joystick.get_axis(0))
```

NOG EEN TRUCJE...

Je kan alle programma's op je computer wijsmaken dat de game controller een toetsenbord is! Dat kan met het programma JoyToKey (usb-stick, of <https://joytokey.net/>)

Start JoyToKey en stel in dat de controllerknoppen zich moeten gedragen als pijltjes- en cijfertoetsen.

Tadaa! Nu kan je zelfs je huiswerk maken met een game controller :-)

