



# Programmeren Race auto

SCRATCH





# Race auto

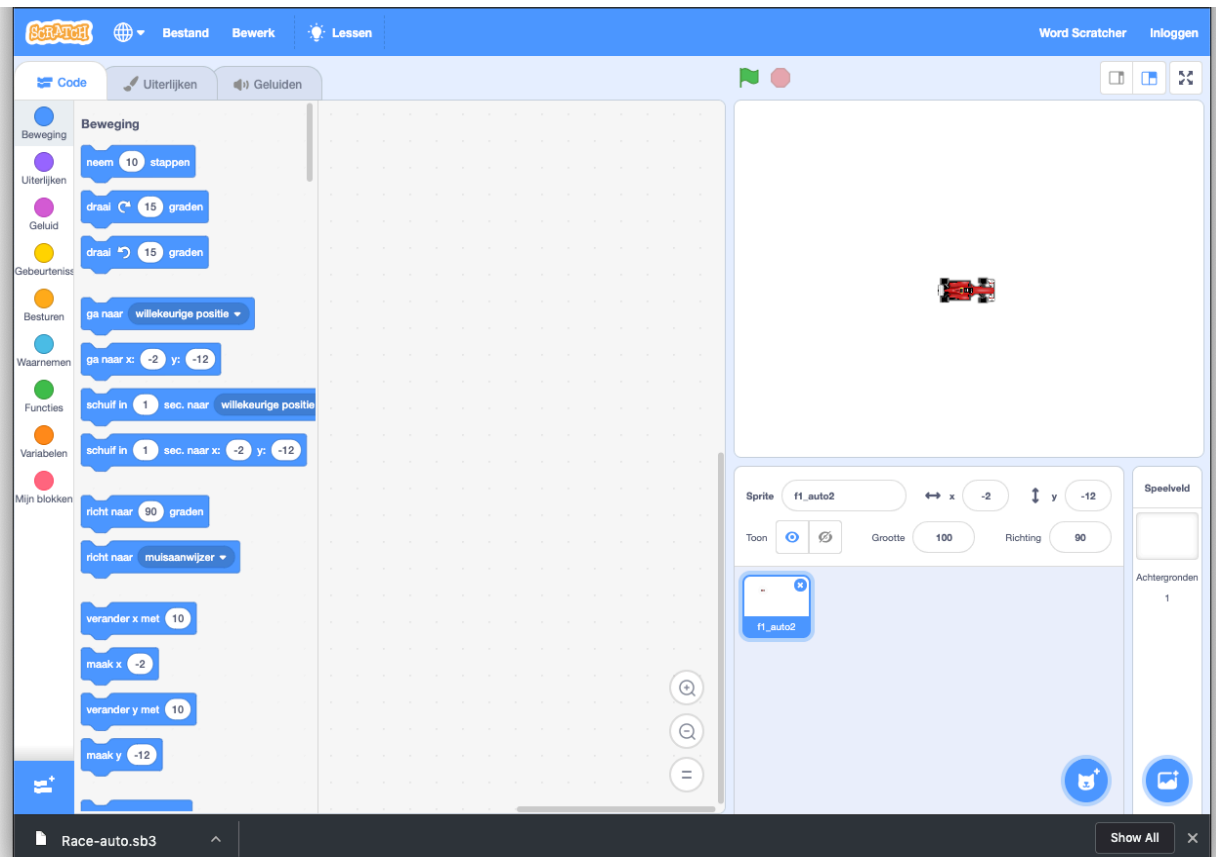
Voor deze opdracht is er al een begin gemaakt

Om hier verder mee te gaan moet je het project 'Race.sb3' openen.

Dat doe je door in het menu te kiezen voor:

Bestand->upload vanaf je computer

En kies dan 'Race.sb3'



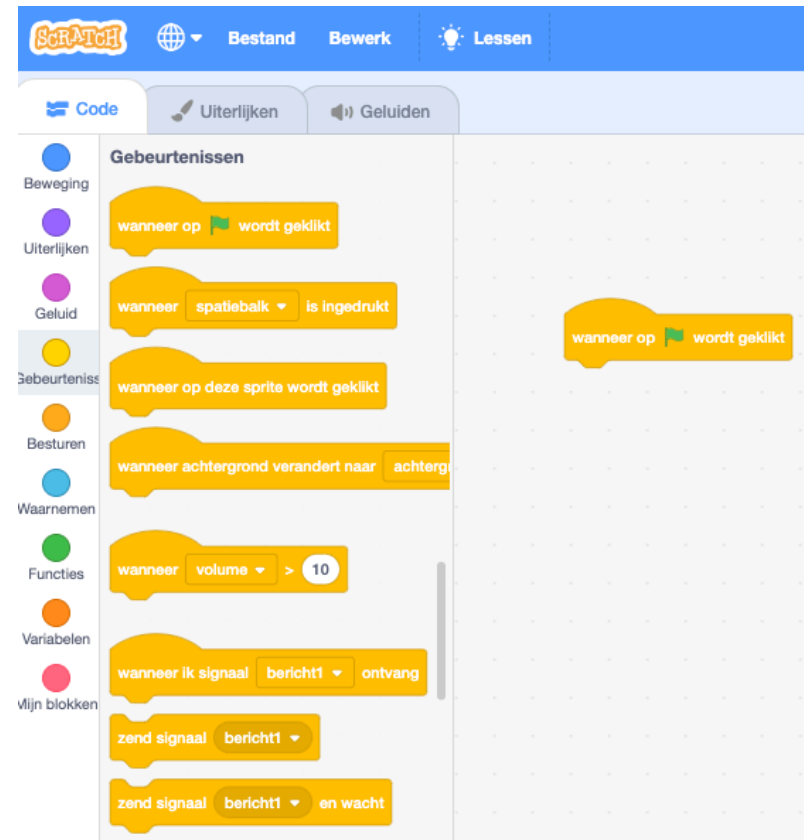


# Bewegen

Je hebt nu een auto op het scherm maar deze beweegt nog niet. Dit gaan we veranderen

Klik op '**Gebeurtenissen**' bouwstenen.

Sleep dan de bouwsteen '**wanneer groene vlag wordt aangeklikt**' naar het programma veld.



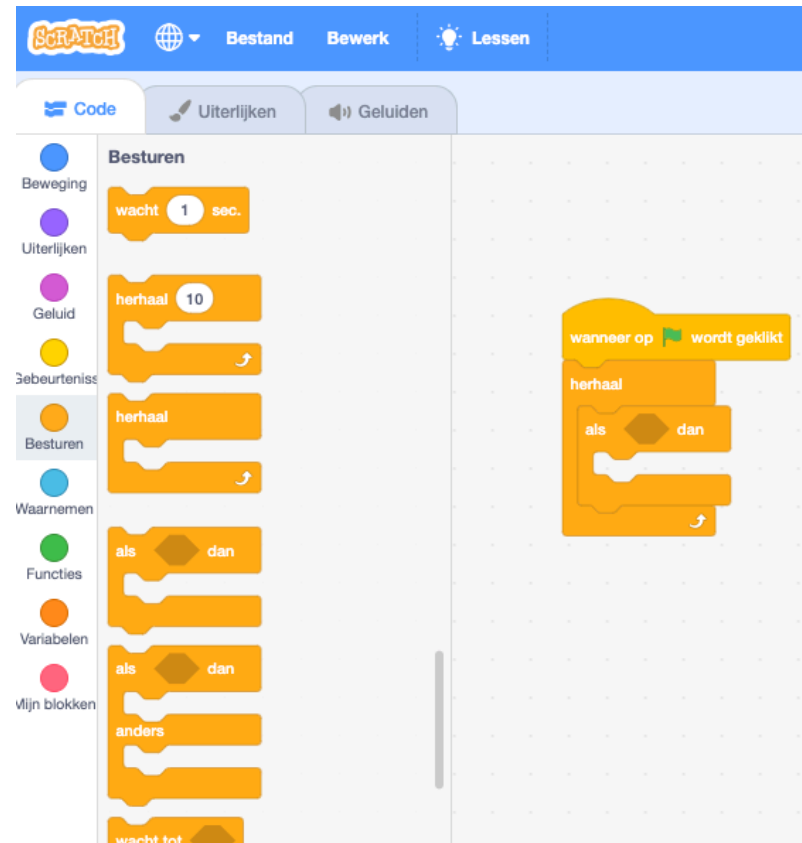


# Bewegen

Klik op 'Besturen' bouwstenen.

Sleep dan de bouwsteen 'herhaal' naar het programma veld en plaats deze onder de vorige bouwsteen

Sleep dan de bouwsteen 'als <...> dan' naar het programma veld en plaats deze in de vorige bouwsteen

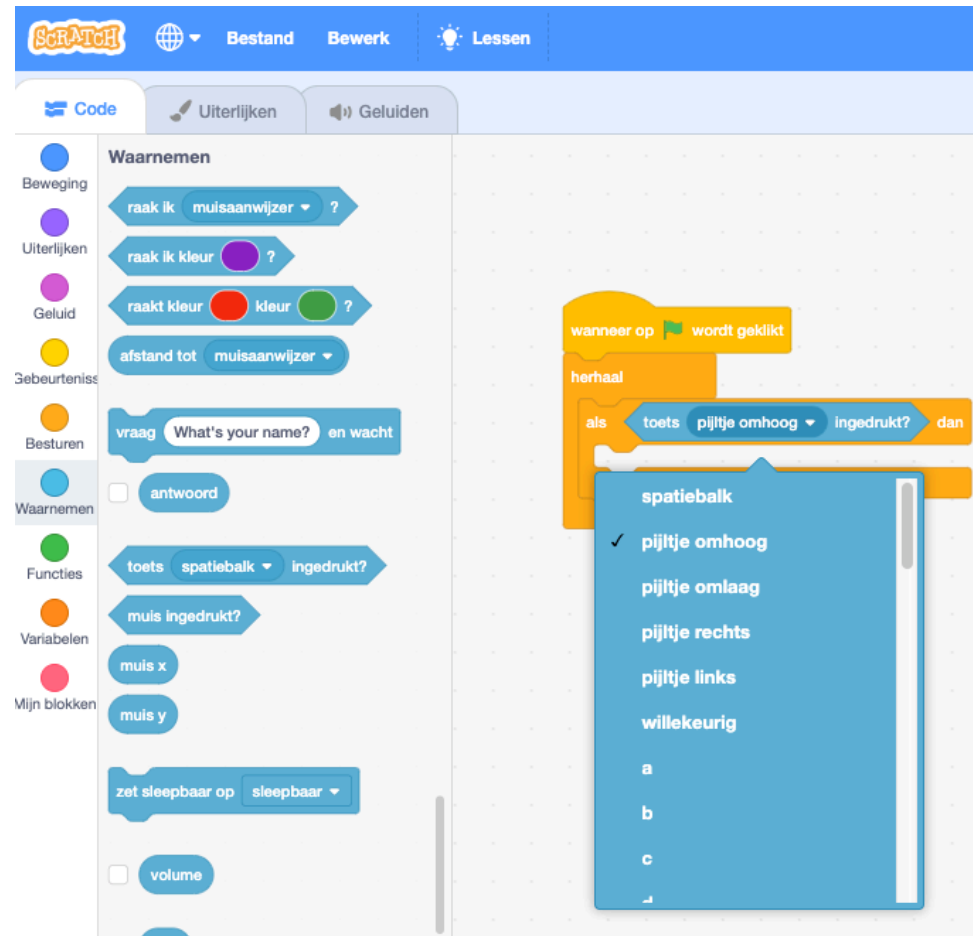


# Bewegen

Klik op 'Waarnemen' bouwstenen.

Sleep dan de bouwsteen 'toets (...) ingedrukt' naar het programma veld en plaats deze op de vorige bouwsteen ('als <...> dan')

Klik op het dropdown teken in de bouwsteen om 'pijltje omhoog' te kiezen

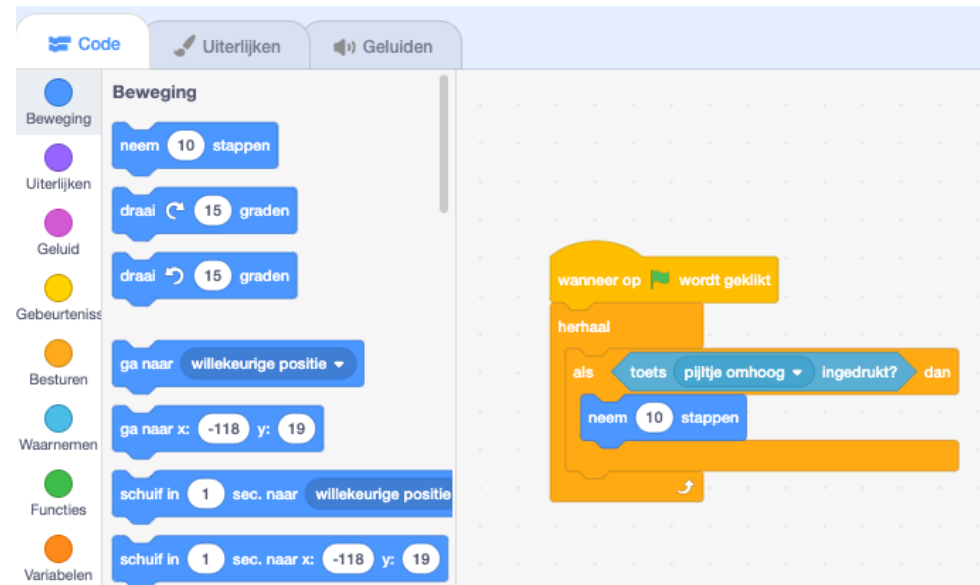




# Bewegen

Klik op 'Beweging' bouwstenen.

Sleep dan de bouwsteen 'neem 10 stappen' naar het programma veld en plaats deze binnen de bouwsteen ('als <...> dan')



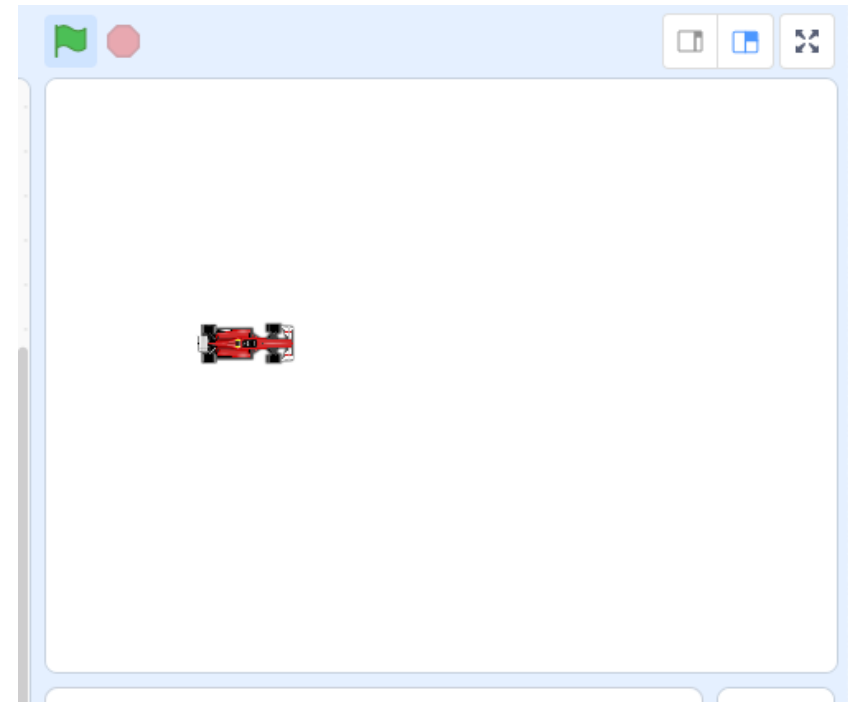


# Bewegen

Als je nu op de **groene vlag** klikt  
kunt je de auto laten  
voortbewegen met het **pijltje  
omhoog** op het toetsenbord

Probeer het maar eens.

Zoals je ziet kan de auto alleen  
nog maar vooruit. Hij rijdt zo je  
scherm uit. Hier gaan we nog wat  
aan doen.

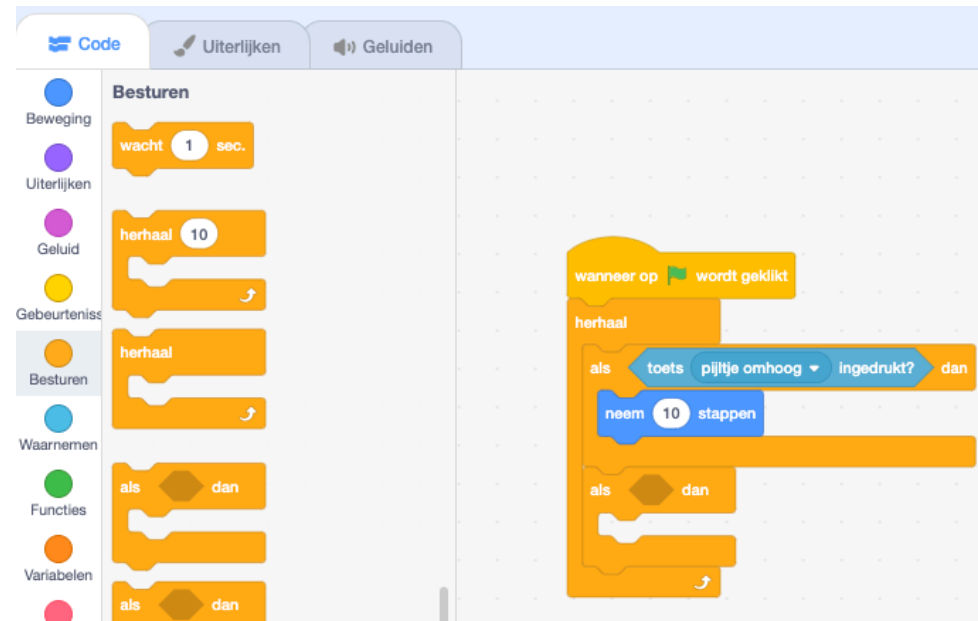




# Bewegen

Klik op 'Besturen' bouwstenen.

Sleep dan de bouwsteen 'als <...> dan' naar het programma veld en plaats deze onder de andere bouwsteen ('als <...> dan') in de herhaal bouwsteen



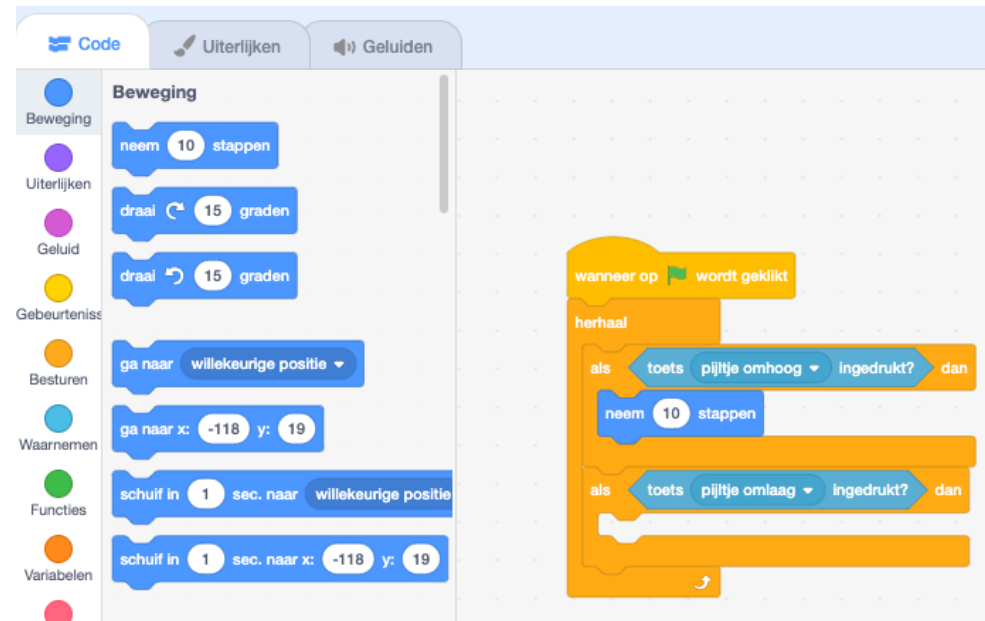




# Bewegen

Klik op 'Waarnemen' bouwstenen.

Sleep dan net als de bouwsteen er boven de bouwsteen 'toets (...) ingedrukt?' naar het programma veld en plaats deze in de lege bouwsteen ('als <...> dan') kies in het dropdown menu voor pijltje omlaag.





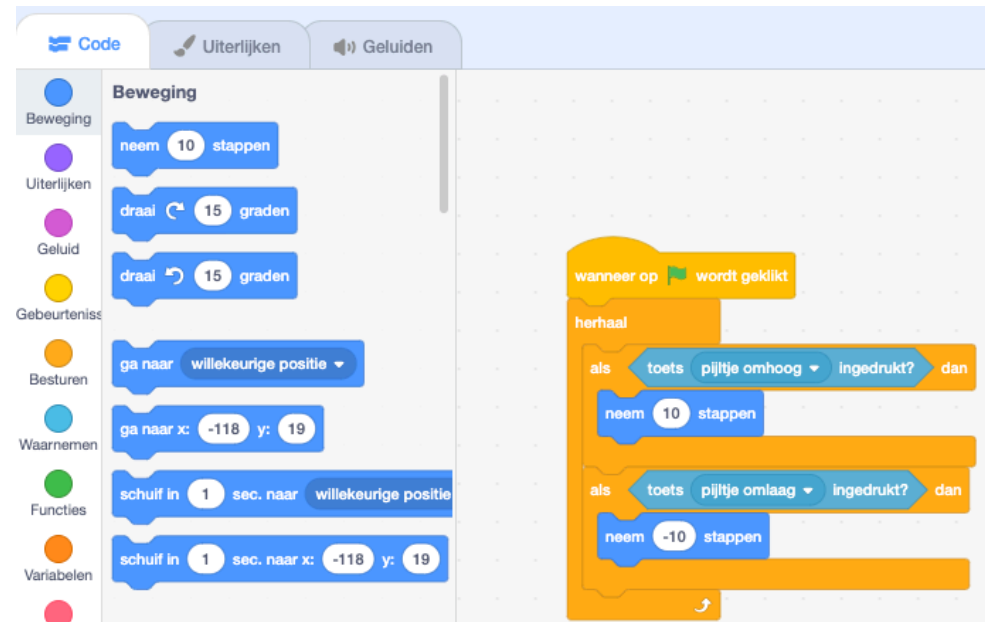
# Bewegen

Klik op 'beweging' bouwstenen.

Sleep dan de bouwsteen 'neem 10 stappen' naar het programma veld en plaats deze binnen de bouwsteen ('als <...> dan')

Pas dan de waarde van 10 aan naar -10

Als je het spel nu start kan je auto ook achteruit door op het pijltje omlaag te klikken op het toetsenbord



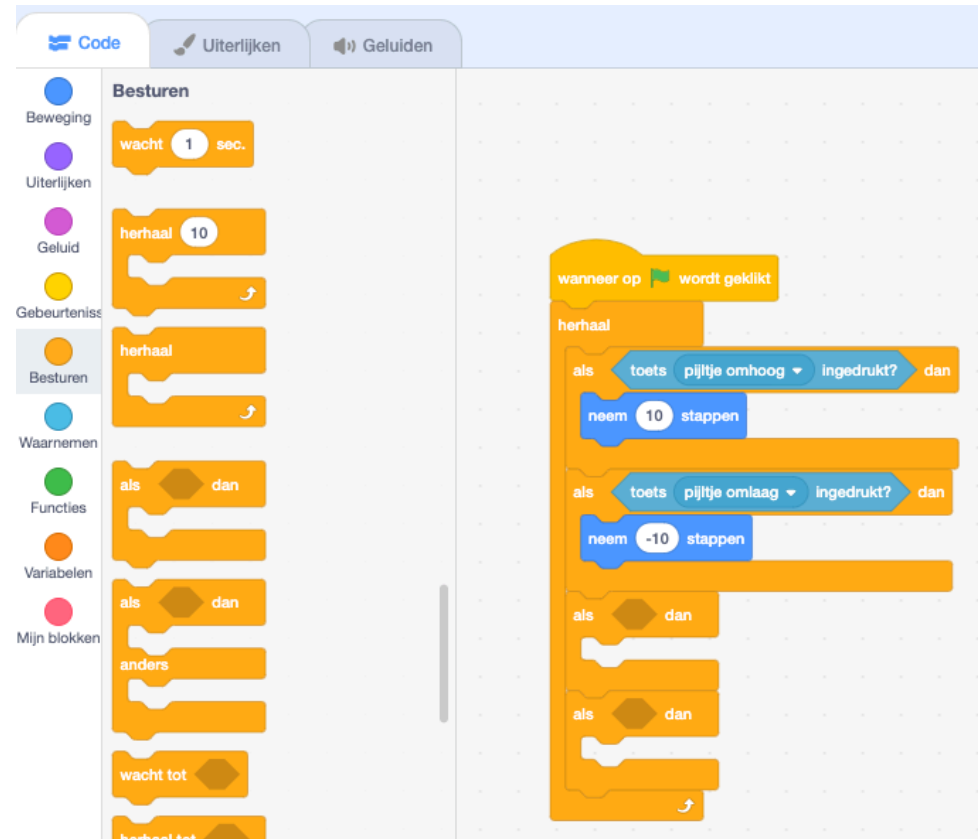


# Bewegen

Nu gaan we de auto laten sturen

Klik op 'Besturen' bouwstenen.

Sleep dan twee keer de bouwsteen 'als <...> dan' naar het programma veld en plaats deze onder de andere bouwsteen ('als <...> dan') in de herhaal bouwsteen

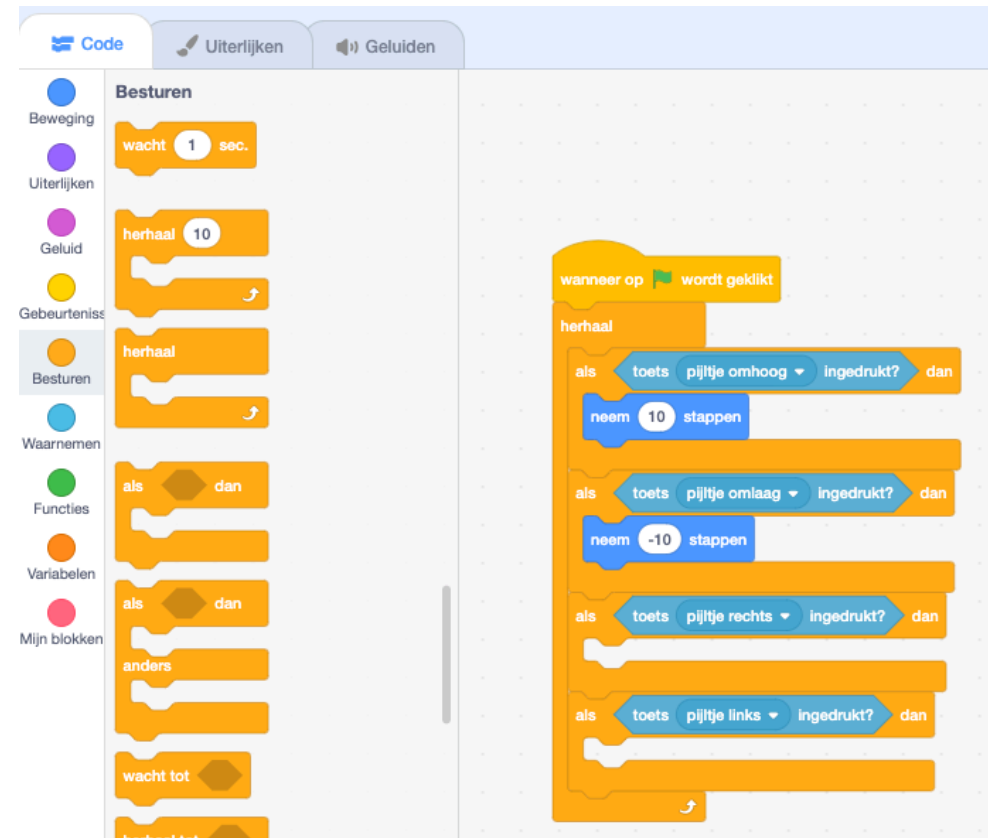


# Bewegen

Klik op '**Waarnemen**' bouwstenen.

Sleep dan net als de bouwstenen er boven de bouwsteen '**toets (...)**  
**ingedrukt?**' naar het programma veld en plaats deze in de twee lege bouwsteen ('**als <...> dan**')

kies in de eerste bouwsteen in het dropdown menu voor **pijltje rechts**.  
In de tweede bouwsteen kies je **pijltje links**

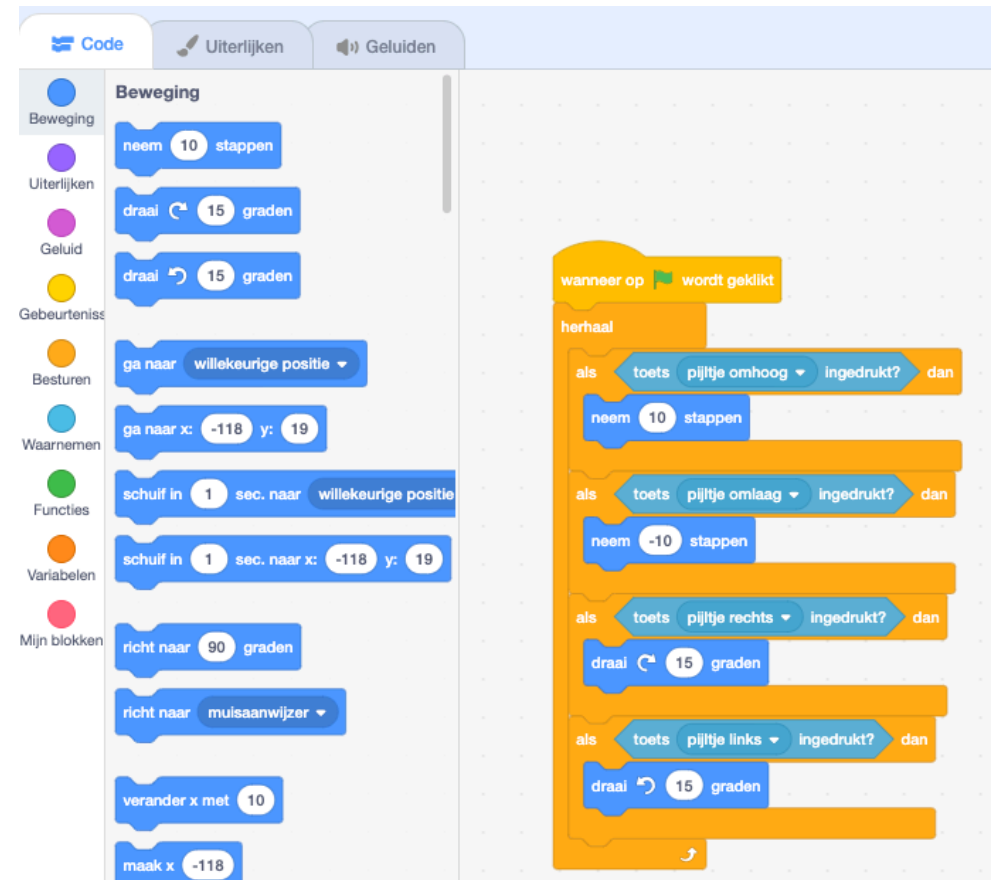


# Bewegen

Klik op 'beweging' bouwstenen.

Sleep dan de bouwsteen 'draai -> 15 graden' naar het programma veld en plaats deze binnen de eerste bouwsteen ('als <...> dan')

Sleep dan de bouwsteen 'draai <- 15 graden' naar het programma veld en plaats deze binnen de tweede bouwsteen ('als <...> dan')





# Bewegen

Als je nu op de **groene vlag** klikt  
kunt je de auto laten over het  
scherm laten bewegen van links  
naar rechts

Probeer het maar eens.

