

Verander de kleur

Druk op een toets om de kleur te veranderen



Verander de kleur



KLAAR VOOR DE START

Nieuwe sprite:



Kies een sprite uit
de bibliotheek.



Of teken een nieuwe.

PROBERE DEZE CODE

```
wanneer spatiebalk wordt ingedrukt
verander kleur -effect met 25
```

VOER UIT!



Je kan een ander effect kiezen uit het menu:

```
verander kleur -effect met 25
```

EXTRA TIP

Of voer een ander getal in.
Druk daarna opnieuw op de spatiebalk.



Druk op het stopteken om de effecten te verwijderen.

Beweeg op de Beat

Lekker dansen op een drumbeat.



Beweeg op de Beat

KLAAR VOOR DE START

Nieuwe sprite:



Kies een danser of een andere afbeelding.

PROBEER DEZE CODE

```
wanneer  wordt aangeklikt
herhaal
  neem 30 stappen
  speel slagwerk 1  0.5 tellen
  neem -30 stappen
  speel slagwerk 2  0.5 tellen
```

Voer dit getal in.

Klik om een drumbeat te kiezen.

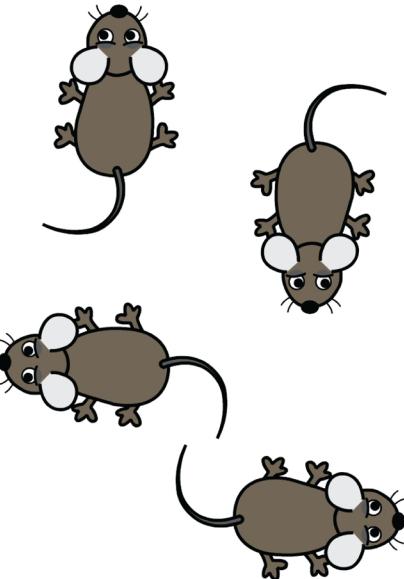


VOER UIT!

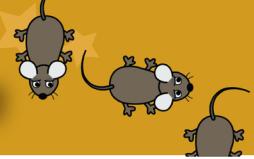
Klik op de groene vlag om te starten.

Volg de pijlen

Verplaats je sprite met de pijltjestoetsen.



Volg de pijlen



PROBERE DEZE CODE

wanneer pijltje omhoog wordt ingedrukt
richt naar 0° graden
neem 10 stappen

wanneer pijltje omlaag wordt ingedrukt
richt naar 180° graden
neem 10 stappen

wanneer pijltje links wordt ingedrukt
richt naar -90° graden
neem 10 stappen

wanneer pijltje naar rechts wordt ingedrukt
richt naar 90° graden
neem 10 stappen



VOER UIT!

Klik op de pijltjestoetsen om te bewegen!

maak draaistijl helemaal rond
links-rechts
niet draaien
helemaal rond

EXTRA TIP

Staat jouw sprite op z'n kop?
Je kan de draaistijl aanpassen.

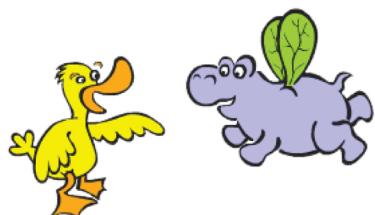
HÉ!

Zeg iets

Wat laat je je sprite zeggen?



HÉ! Sinds wanneer kunnen nijlpaarden vliegen?



Zeg iets



KLAAR VOOR DE START

Nieuwe sprite:



Kies een sprite.

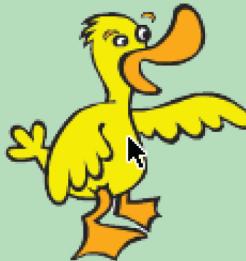
PROBEER DEZE CODE

wanneer op deze sprite wordt geklikt

zeg HÉ! Sinds wanneer kunnen nijlpaarden vliegen? 2 sec.

Voer een tekst in.

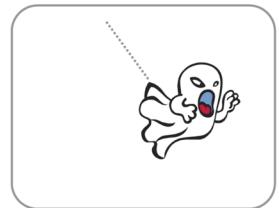
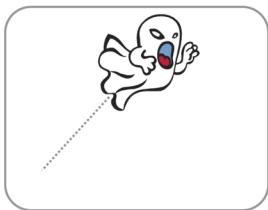
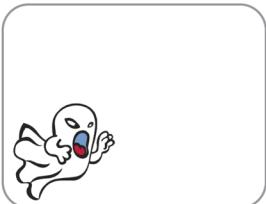
VOER UIT!



Klik op de sprite om te starten.

Zweven

Beweeg soepel van hier naar daar.



Zweven



KLAAR VOOR DE START

Nieuwe sprite: /

Importeer een sprite of teken je eigen sprite.

wanneer wordt aangeklikt

schuif in 1 sec. naar x: 20 y: 80

schuif in 1 sec. naar x: 10 y: -20

schuif in 2 sec. naar x: -110 y: -100

hoe lang

horizontale positie

verticale positie

PROBEER DEZE CODE

Probeer verschillende getallen.



Klik op de groene vlag om te starten.

VOER UIT!

Om de huidige x, y-positie te zien:
Klik op .



De x, y-positie zie je hier.



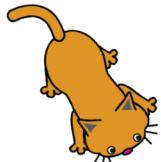
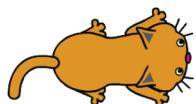
EXTRA TIP



Dit zijn de x, y-posities in het speelveld.

Volg de Muis

Volg de muisaanwijzer.



Volg de Muis



KLAAR VOOR DE START

Nieuwe sprite:



Kies de kat of een andere sprite.

PROBEER DEZE CODE

```
wanneer groene vlag wordt aangeklikt
herhaal
    richt naar muisaanwijzer
    neem 3 stappen
  
```

VOER UIT!



Klik op de groene vlag om te starten.

Lekker Draaien

Speel een geluids-clip en draai met de heupen.



Lekker Draaien



KLAAR VOOR DE START

Nieuwe sprite:



Kies een afbeelding of een persoon om te laten dansen.

Scripts

Uiterlijken

Geluiden

Nieuw geluid:



human beatbox2



Kies een geluid of neem een geluid op.
Hou het kort!

PROBEER DEZE CODE

```
wanneer d wordt ingedrukt
  start geluid human beatbox2 en wacht
  zet effect draaikolk op 50
  wacht 0.25 sec.
  zet effect draaikolk op 0
  wacht 0.25 sec.
```

Kies draaikolk uit het menu.

VOER UIT!



Druk de toets in om te starten.

Interactieve Draggi

Verdraai een foto met je muis.



Interactieve Draggi



KLAAR VOOR DE START

Nieuwe sprite: /

Kies de eekhoorn of een andere foto om te verdraaien.

wanneer wordt aangeklikt

herhaal

zet effect draaikolk op

PROBEER DEZE CODE

Plaats het **muis x**-blok hier.

Kies "draaikolk" uit het menu.



Klik op de groene vlag om te starten.

VOER UIT!

EXTRA TIP

Zie hoe de getallen veranderen als je de muis verplaatst.

x: 150 y: -100

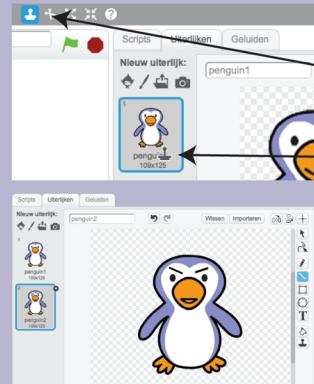
Nieuwe sprite: /

Animeren Meer

Maak een eenvoudige animatie.



Animeren Meer



KLAAR VOOR DE START

Klik op kopie maken (stempel).

Klik op de sprite om het uiterlijk te kopiëren.

Gebruik de tekenhulpjes om het nieuwe uiterlijk te veranderen.



PROBERE DEZE CODE



VOER UIT!

Klik op de groene vlag om te starten.

Bewegende Animatie

Animeer een bewegend figuur.



Bewegende Animatie



KLAAR VOOR DE START



Nieuwe sprite: / /



Klik hier om de spritebibliotheek te openen.

Kies een sprite die twee of meer uiterlijken heeft.

PROBEER DEZE CODE

```
wanneer [het begin] wordt aangeklikt
herhaal
  volgend uiterlijk
    wacht (0.5 sec.)
    neem (5) stappen
    keer om aan de rand
```



Klik op

Parrot
x: -30 y: 30 richting: 90°
draaistijl:
kan in stier geslept worden:

helemaal rond

links - rechts

niet draaien

EXTRA TIP

Zet jouw sprite er ondersteboven uit!
Je kan de draaistijl veranderen.

Spannende knop

Maak je eigen knop.



Spannende knop



KLAAR VOOR DE START

Nieuwe sprite: /

Kies een trommel
(uit de categorie "voorwerpen").

Klik op



[Drum knop]
x: -7 y: -4 richting: 90°
draailstijl:

Je kan de naam van
je sprite veranderen.

PROBEER DEZE CODE

wanneer op deze sprite wordt geklikt

verander kleur -effect met 25

speel slagwerk willekeurig getal tussen 1 en 18 0.2 tellen

verander kleur -effect met -25

Plaats het willekeurig getal -blok hier.

VOER UIT!



Klik om te zien (en te horen) wat er gebeurt.

Score Bijhouden

Hou de score bij in je game.

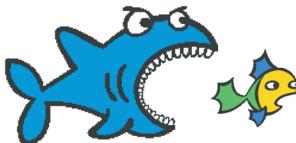
score

0



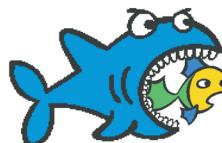
score

0



score

1



Score Bijhouden

score 1

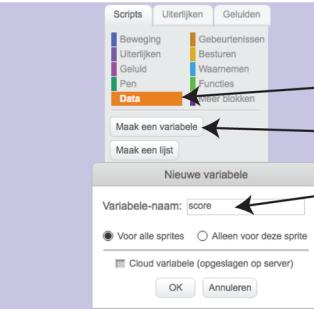


KLAAR VOOR DE START

Kies Data.

Klik op [Maak een variabele].

Voer "score" in als naam voor de variabele en klik op OK.



PROBEER DEZE CODE



Gebruik het keuzemenu en kies de sprite die je achterna zit.

Verhoogt de score met 1.

VOER UIT!



Klik op de groene vlag om te starten.