

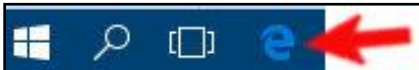
WORKSHOP PROGRAMMEREN

Les 1, laat de kat lopen

Stap 1, beginnen

Om te kunnen programmeren gebruik je het programma: "Scratch".
Hoe je "Scratch" kunt opstarten en jouw eerste programma kunt maken, zie je in een filmpje op "YouTube".

Klik onderin het scherm in de balk op het "Microsoft Edge" icoon en type in het zoekvak: "youtube.com" en klik rechts op de blauwe pijl.



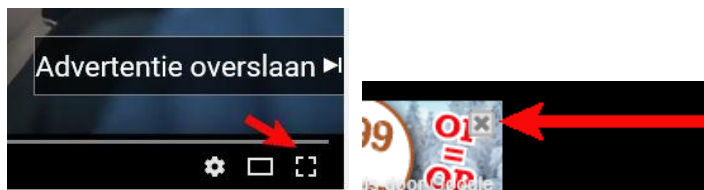
In het zoekvak van "YouTube" type je: "scratch les 1" en druk op Enter of klik op het vergrootglas.



Bovenaan de rij filmpjes staat nu de eerste les klaar.



Start het filmpje door te klikken op het plaatje of op "scratch les 1".



Eerst zie je reclame, klik eventueel op "Advertentie overslaan" wanneer dat verschijnt, dan start het filmpje. Andere reclames kan je verwijderen door op de X in de hoek van de reclame klikken.

Om het filmpje groter te maken klik je op het vierkantje rechts onder.

Als het filmpje is afgelopen, ga je zelf aan de slag.

Stap 2, Scratch starten

Type in het zoekvak van "Microsoft Edge" bovenin het scherm: "scratch.mit.edu" en druk op "Enter".



Als de tekst van de website niet in het Nederlands is, verander dat dan helemaal onderin de pagina.



Schrijf je nu in als "Scratcher" zoals je in het filmpje zag. Klik daarvoor rechts bovenin het scherm op: "Word Scratcher".



Als je Scratcher bent geworden, kan je jouw programma's op de Scratch website opslaan. Je kunt dan eventueel later of thuis verder aan jouw programma werken.



Vul alle gevraagde gegevens in, lees ook de volgende schermen en sluit daarna af.

Welkom bij Scratch, **xxxxxx**

Je bent nu ingelogd! Je kunt starten met ontdekken en maken van projecten.

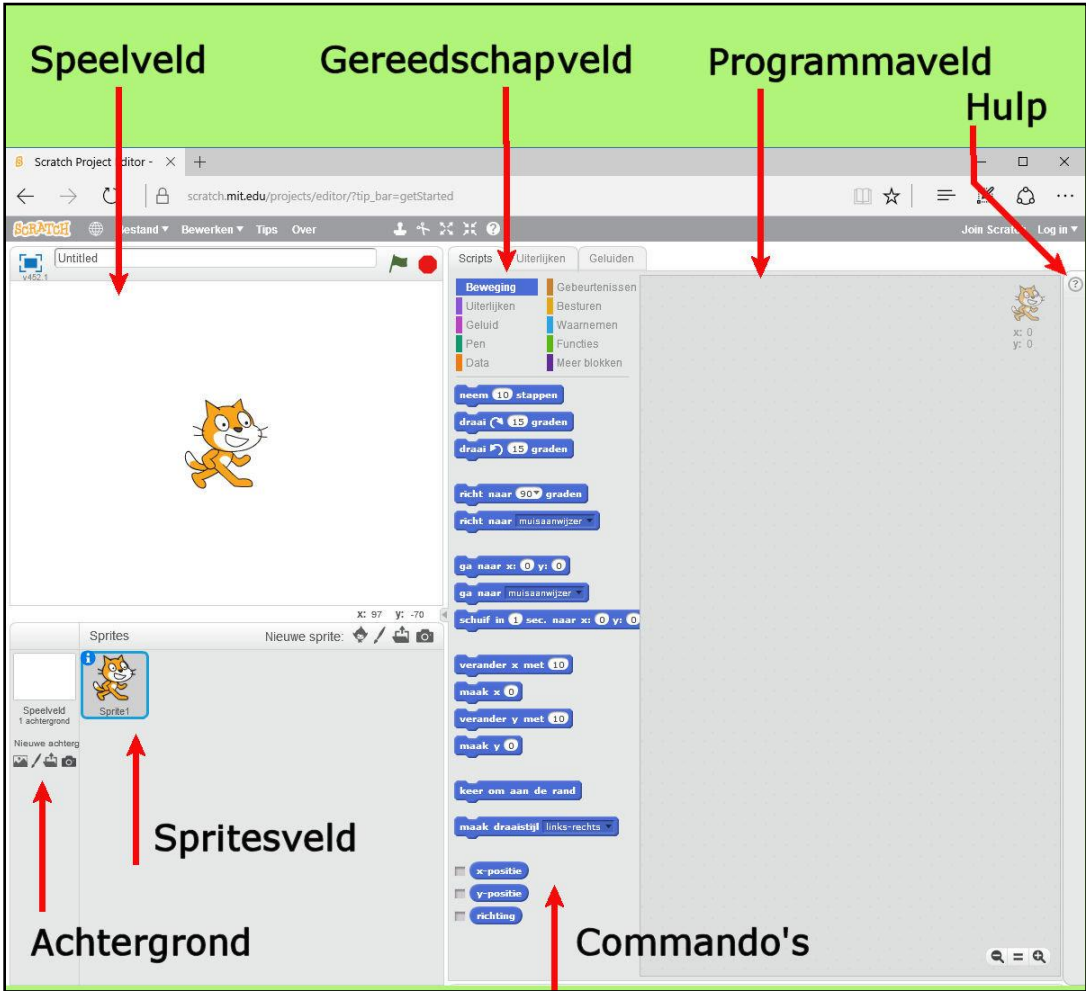
Als je commentaar wilt plaatsen of je projecten wilt delen, klik dan op de link in de e-mail die we je gestuurd hebben op **xxxxxx@gmail.com**.

Als je commentaren wilt plaatsen of jouw projecten met anderen wilt delen, moet je een link aanklikken die je in jouw e-mail zult vinden.

Stap 3, de eerste stapjes



Start Scratch door op de kat met de tekst: "PROBEER HET" te klikken. Vervolgens verschijnt het werkscherm.



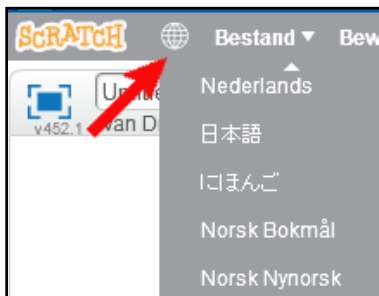
Het speelveld is de plek waar het verhaal, het spel en de animatie wordt gespeeld. De figuren op het scherm heten: "Sprites", het kunnen mensen, dieren, planten of voorwerpen zijn.

Je kunt gebruik maken van "Uiterlijken" in het gereedschapveld om de sprites te veranderen.

Je kunt ze opdrachten geven om muziek te maken, te bewegen of om te reageren op andere sprites.

Elke sprite kan je een naam geven.

Als de tekst in het scherm niet Nederlands is, verander dat dan. Klik linksboven op de wereldbol en zoek in de lijst die dan verschijnt naar "Nederlands" en klik daarop.



Om een sprite te programmeren sleep je blokken uit de lijst van commando's naar het Programmaveld.

Bovenaan de lijst zijn de commando's ingedeeld in 2 kolommen van 5.



Nu gaan we de kat laten lopen.

Sleep het **neem 10 stappen** blok uit het blauwe vak: "Beweging" naar het Programmaveld.

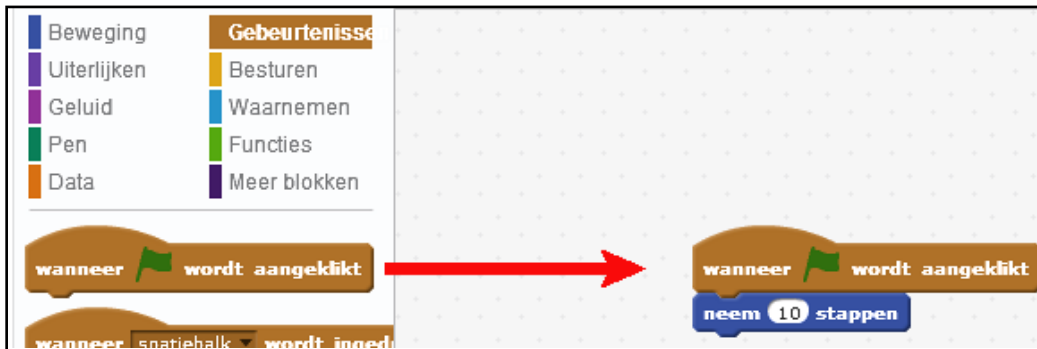
Heb je een verkeerd blok geplaatst, sleep het dan weer terug naar het Gereedschapveld.



Klik een paar keer op dit blok in het Programmaveld en zie de kat lopen.

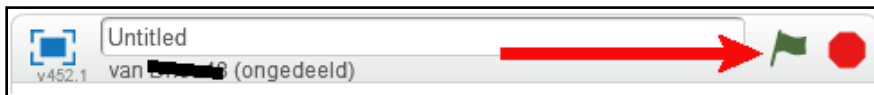
Nu moet je er nog een startknop aan toevoegen.

Sleep uit het vak: "Gebeurtenissen" het blok **wanneer de groene vlag wordt aangeklikt** naar het Programmaveld en klik het **neem 10 stappen** blok daaraan vast.



Als de kat al ver naar rechts is gelopen kan je hem terugzetten. Klik dan op de kat en sleep hem naar links in het Speelveld.

Klik nu een paar keer op de groene vlag bovenaan het Speelveld en zie de kat weer lopen.



In het YouTube filmpje kon je zien dat de kat twee verschillende uiterlijken heeft, die worden "costumes" genoemd.

Je kunt het uiterlijk van de kat veranderen.

Sleep het blok **verander uiterlijk naar costume2** uit het vak: "Uiterlijken" en klik dit onder aan het **neem 10 stappen** blok vast.

Het uiterlijk moet ook weer terug naar het eerste "costume".

Voeg nog een keer de blokken **neem 10 stappen** en **verander uiterlijk naar costume 2** toe. Klik in het tweede uiterlijk blok op **costume 2** en verander dit in **costume 1**.



Omdat de kat nu te snel verandert voeg je uit het vak: "Besturen" twee blokken **wacht 1 sec.** toe en verander de **1** in **0.2** (let op: nul, punt, twee).

Sleep uit hetzelfde vak het blok **herhaal 10 keer** en klik dit om de commando's onder het startblok.



Om de gebeurtenis compleet te maken laat je de kat wat denken en je laat hem dan tevreden miauwen.
 Voeg onderaan uit het vak: "Uiterlijken" het blok `denk Hmm... 2 sec.` toe en verander: `Hmm ...` in een tekst van jou zelf.
 Om te laten miauwen sleep je het blok `start geluid meow` uit het vak: "Geluid" en klik dit er onderaan vast.

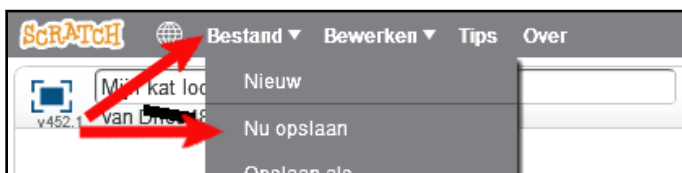
Je hebt nu jouw eerste programma gemaakt.
 Sleep de kat naar links, klik op de groene vlag bovenaan het speelveld en bewonder het resultaat.



Als bent ingelogd als Scratcher kan je jouw programma op de website van Scratch opslaan. Geef het een gemakkelijke naam zoals: "Mijn kat loopt".



Klik op "Bestand" bovenin de balk en klik dan op "Nu opslaan".



Dit is het einde van les 1.

Je kunt nu verder gaan met een volgende les.

Als je niet verder gaat, kan je je afmelden.

Klik rechts bovenin de balk op de naam waarmee je bent in gelogd en daarna op "Afmelden".

