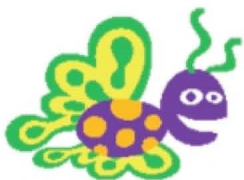


# Verander de kleur

Druk op een toets om de kleur te veranderen



# Verander de kleur



KLAAR VOOR DE START



Of teken een nieuwe

Kies een sprite uit de bibliotheek

PROBEER DEZE CODE

wanneer spatiebalk is ingedrukt

verander kleur effect met 25

VOER UIT!



Druk op de spatiebalk om de kleuren te veranderen.

Je kan een ander effect kiezen uit het menu:

verander kleur effect met 25

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

EXTRA TIP



Druk op het stopteken om de effecten te verwijderen.

# Beweeg op de Beat

Lekker dansen op een drumbeat.



# Beweeg op de Beat



Klik links onderaan  
Voeg een uitbreiding toe



KLAAR VOOR DE START

Kies Muziek



Kies een danser  
of een andere afbeelding



PROBEER DEZE CODE

wanneer op  wordt geklikt

herhaal

neem 30 stappen

speel drum (1) Snarentrom gedurende 0.5 maten

neem -30 stappen

speel drum (2) Basdrum gedurende 0.5 maten

Voer dit getal in.

Klik om een drumbeat te kiezen.

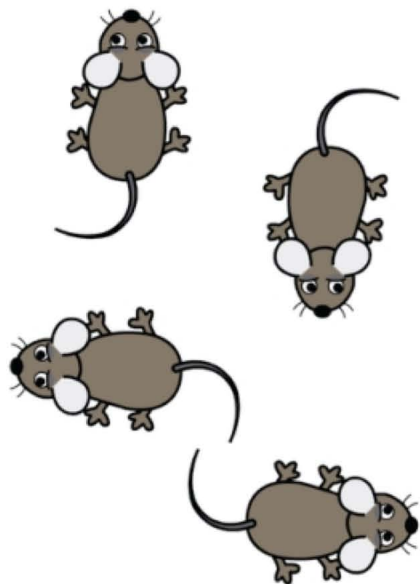


VOER UIT!

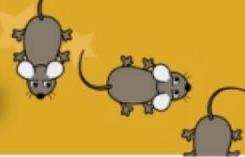
Klik op de groene vlag om te starten.

# Volg de pijlen

Verplaats je sprite met de pijljestoetsen.



# Volg de pijlen



PROBEER DEZE CODE

wanneer pijltje omhoog is ingedrukt

richt naar 0 graden

neem 10 stappen

wanneer pijltje omlaag is ingedrukt

richt naar 180 graden

neem 10 stappen

wanneer pijltje links is ingedrukt

richt naar -90 graden

neem 10 stappen

wanneer pijltje rechts is ingedrukt

richt naar 90 graden

neem 10 stappen

VOER UIT!



Klik op de pijljestoetsen om te bewegen!

maak draaistijl helemaal rond

links-rechts

niet draaien

helemaal rond

EXTRA TIP

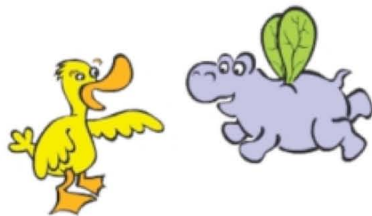
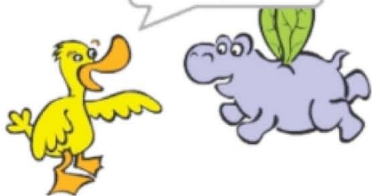
Staat jouw sprite op z'n kop?  
Je kan de draaistijl aanpassen.

# Zeg Iets

Wat laat je je sprite zeggen?



HÉ! Sinds wanneer kunnen nijlpaarden vliegen?



# Zeg Iets



KLAAR VOOR DE START



Kies een sprite

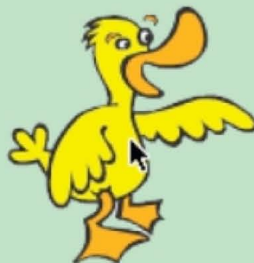
PROBEER DEZE CODE

wanneer op deze sprite wordt geklikt

zeg Hé sinds wanneer kunnen nijlpaarden vliegen? 2 sec.

Voer een tekst in.

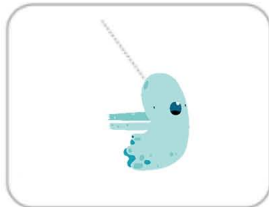
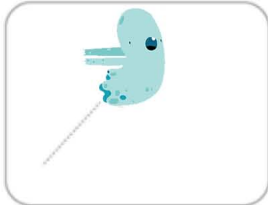
VOER UIT!



Klik op de sprite om te starten.

# Zweven

Beweeg soepel van hier naar daar.



# Zweven



KLAAR VOOR DE START



Importeer een sprite of teken je eigen sprite.

PROBEER DEZE CODE

wanneer op wordt geklikt

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

Probeer verschillende getallen.

hoe lang

horizontale positie

verticale positie

VOER UIT!



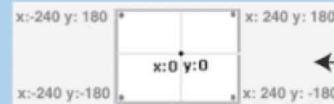
Klik op de groene vlag om te starten.

EXTRA TIP

Sprite: Ghost  ↔ x: -110 ↑↓ y: -100

Toon:   Grootte: 100 Richting: 90

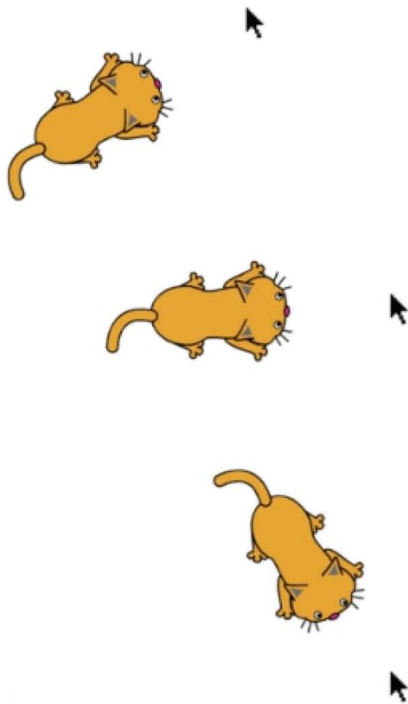
De x, y-positie zie je hier



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

# Volg de Muis

Volg de muisaanwijzer.



# Volg de Muis



KLAAR VOOR DE START



Kies de kat of een andere sprite.

PROBEER DEZE CODE

wanneer op  wordt geklikt

herhaal

richt naar  muisaanwijzer ▾

neem  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

Kies een afbeelding of een persoon om te laten dansen.



Code Uiterlijken Geluiden Slagwerk

Code Uiterlijken Geluiden

1 Human Beatbox2 2.86

Geluid Human Beatbox2

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

PROBEER DEZE CODE

wanneer op vlag wordt geklikt

herhaal

zet draaikolk effect op 50

wacht 0.25 sec.

zet draaikolk effect op 0

wacht 0.25 sec.

Kies draaikolk uit het menu

Een animatiescript en een muziekscript

wanneer op vlag wordt geklikt

herhaal

start geluid Human Beatbox2 en wacht

VOER UIT!



Klik op de groene vlag om te starten.

# Interactieve Draai

Verdraai een foto met je muis.



# Interactieve Draai



KLAAR VOOR DE START



Kies de eekhoorn of een andere foto om te verdraaien.

PROBEER DEZE CODE

wanneer op  wordt geklikt

herhaal

zet draaikolk effect op muis x

Plaats het muis x-blok hier.

Kies "draaikolk" uit het menu.

VOER UIT!



Klik op de groene vlag om te starten.

EXTRA TIP



Zie hoe de getallen veranderen als je de muis verplaatst.

Sprite Mouse1 x -82 y -128



# Animeren Määr

Maak een eenvoudige animatie.



# Animeren Määr

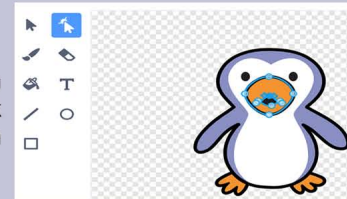


KLAAR VOOR DE START



Klik met de rechtermuisknop op de sprite om het uiterlijk te dupliceren

Gebruik de tekengereedschappen om het nieuwe uiterlijk te veranderen



PROBEER DEZE CODE

```
wanneer op vlag wordt geklikt
herhaal
  verander uiterlijk naar penguin2-a
  wacht 0.5 sec.
  verander uiterlijk naar penguin2-a2
  wacht 0.5 sec.
```

VOER UIT!



Klik op de groene vlag om te starten.

# Bewegende Animatie

Animeer een bewegend figuur.



# Bewegende Animatie

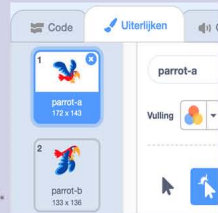


KLAAR VOOR DE START



Klik hier om de spritebibliotheek te openen.

Kies een sprite die twee of meer uiterlijken heeft.



PROBEER DEZE CODE

```
wanneer op  wordt geklikt
herhaal
  volgend uiterlijk
  wacht 0.5 sec.
  neem 5 stappen
  keer om aan de rand
```

```
wanneer op  wordt geklikt
maak draaistijl links-rechts
   links-rechts
   niet draaien
   helemaal rond
```

EXTRA TIP

Ziet jouw sprite er ondersteboven uit? Je kan de draaistijl veranderen.

# Spannende Knop

Maak je eigen knop.



# Spannende Knop



Klik links onderaan  
Voeg een uitbreiding toe



Kies Muziek



Kies een trommel  
uit de categorie Muziek



KLAAR VOOR DE START

Je kan de naam van  
je sprite veranderen

Sprite Drum Knop

Toon Grootte



PROBEER DEZE CODE

wanneer op deze sprite wordt geklikt

verander kleur effect met 25

speel drum willekeurig getal tussen 1 en 18 gedurende 0.25 maten

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.

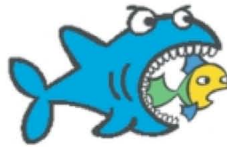
score 0



score 0



score 1



# score Bijhouden

score 1



KLAAR VOOR DE START

Nieuwe variabele

Nieuwe variabelenaam:

score

Voor alle sprites  Alleen voor deze sprite

Cloud variabele (opgeslagen op de server)

Annuleren OK

Kies Variabelen

Klik op [Maak een variabele]

Voer 'score' in als naam en klik op OK

Variabelen

Maak een variabele

PROBEER DEZE CODE

wanneer op vlag wordt geklikt

maak score 0

herhaal

draai willekeurig getal tussen 1 en 10 graden

neem 10 stappen

als raak ik Fish dan

verander score met 1

start geluid Water drop en wacht

neem -100 stappen

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.