



Voorkennis	Level-A	Niveau	    
Benodigdheden	Scratch	Onderwerpen	Bewaren XY-coördinaten, Basis: Bewegen, Uiterlijk, Geluid

Proef A

Begin een nieuw bestand. Verwijder de standaard sprite. Voeg de sprite “Penguin” toe. Voeg de achtergrond “Arctic” toe.

Onderstaande opdrachten moeten worden uitgevoerd als code van de Penguin.

- Laat de Penguin na het starten (groene vlag) naar positie X=-150 en Y=10 gaan.
- Laat de Penguin vervolgens herhaaldelijk 3 stappen nemen en omkeren aan de rand van het speelveld. Klik op de groene vlag.
- Maak de Penguins draaistijl, direct na de start, “Links-Rechts” en klik opnieuw op de groene vlag.
- Verander het kleureffect van de Penguin met 10 wanneer op de spatiebalk wordt gedrukt. Druk enkele malen op de spatiebalk.

Dupliceer het uiterlijk “penguin-b” (tabblad uiterlijken) en versleep het nieuwe uiterlijk naar de onderste positie van de lijst met uiterlijken.

Voeg het geluid “squeaks” toe aan de Penguin (tabblad geluiden).

We gaan terug naar het code-tabblad van de Penguin.

- Maak een nieuw codeblok aan dat start wanneer op de groene vlag wordt gedrukt.
- Maak een herhaalloop en laat hierin het uiterlijk steeds naar de volgende gaan waarna een 0.1 seconden moet worden gewacht alvorens de loop opnieuw wordt doorlopen.
- Maak een nieuw codeblok aan dat start wanneer op de groene vlag wordt gedrukt.
- Maak een herhaalloop en laat hierin het geluid “squeaks” horen waarna een 5 seconden moet worden gewacht alvorens de loop opnieuw wordt doorlopen. Klik op de groene vlag
- Maak een nieuw codeblok aan dat start wanneer op de groene vlag wordt gedrukt.
- Laat de Penguin “bijna klaar” zeggen voor 3 seconden.
- Laat de Penguin “eennalaatste opdracht” zeggen zonder tijdslimiet. Klik op de groene vlag. Wat is het verschil met de vorige opdracht?

Bewaar alles in een bestand met je eigen naam als naam, gevolgd door A1. Laat een mentor je werk zien. Vertel de mentor wat de X en Y betekenen,