


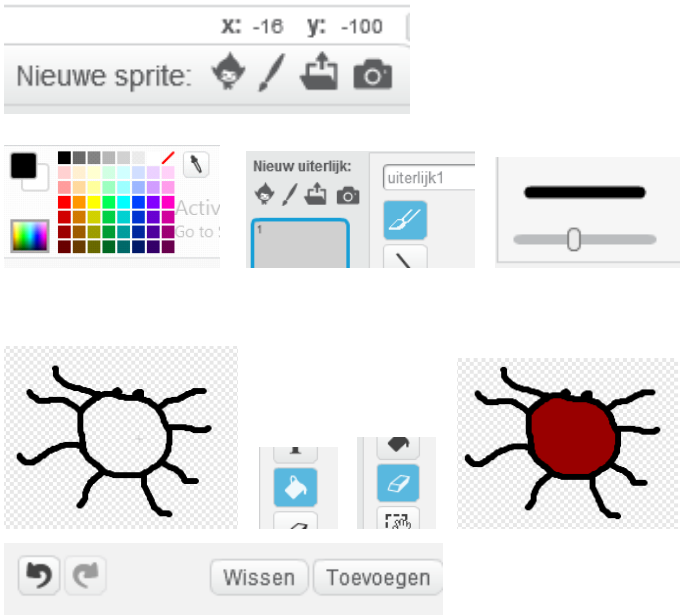



# Tekenles met de spin

In dit spel danst een spin over ons scherm. De sprite voor de spin gaan we zelf tekenen. En vervolgens leren we de spin ook om te tekenen! Terwijl ze heen en weer beweegt laat zij een spoor van kleuren en lijnen na. Zo ontstaat er elke keer een andere tekening!

Bron: 'Leren programmeren met Scratch', Ron Ford, Pearson, Amsterdam, 2013, p.162-190

<p><b>Stap 1 - OPEN SCRATCH</b></p>	
<p><b>Stap 2 - PROJECT OPSLAAN</b> Bestand &gt; Opslaan als... Tekenspin.sb2</p>	
<p><b>Stap 3 - VERWIJDER DE KAT</b> Klik met rechter muisknop op sprite van de kat</p>	
<p><b>Stap 4 - TEKEN DE SPIN</b> Nieuwe sprite: klik op de kwast</p> <p>Kies een kleur (vb: zwart) Klik op de kwast Kies een dikte voor de kwast (linksonder: Lijn-breedte)</p> <p>Teken je spin: een lichaam plus poten Niet tevreden? Er is een gom Of: stap terug (Ongedaan maken) of alles wissen Kleur de spin in: emmer verf (Met kleur vullen)</p>	
<p><b>STAP 5 - VERKLEIN DE SPIN</b> Klik op de knop 'Kleiner maken' (boven) en klik op de spin Dan heeft zij straks ruimte om te bewegen!</p>	

### Stap 6 - BEWEGEN!

Wanneer de spatiebalk wordt ingedrukt, begint de spin te bewegen.

Programmeren doe je bij 'scripts'

Test het script hiernaast: het werkt maar is saai (de spin doet steeds hetzelfde)



### Stap 7 - KRISKRAS BEWEGEN

De spin wordt zot! Laat haar bewegen met **willekeurige getallen**.

Maak dit script:



### Stap 8 - ANIMEER DE SPIN

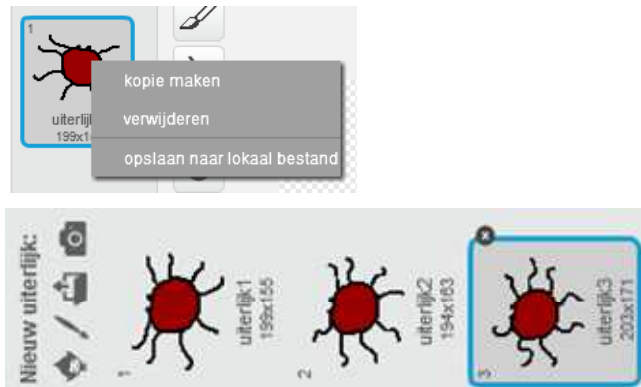
We willen dat het lijkt alsof de spin echt loopt, dat zijn pootjes bewegen.

Dit kan door binnen één sprite te werken met verschillende uiterlijken.

Maak kopie uiterlijk (rechter muisklik op uiterlijk1)

Verander de poten

Maak nog een uiterlijk3



### STAP 9 - ANIMEER DE SPIN 2

Programmeer in het script van de spin dat ze steeds van uiterlijk wisselt, als in een tekenfilm.

Voeg 'Volgend uiterlijk' toe aan het script:

Dat ziet er al beter uit. Of voor mensen die bang zijn van spinnen: enger!



## STAP 10 - DE KAMELEON-SPIN

Terwijl zij loopt, verandert de spin voortdurend van kleur!

Voeg 'Verander kleur-effect met 25' toe aan het script:

Psychedelisch!



## STAP 11 - TEKENLES !

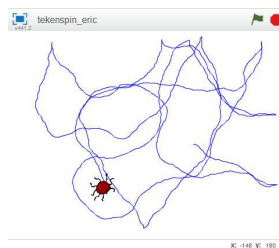
We gaan de spin nu zelf laten tekenen. Ze wordt een graffitispin!

Nu heeft zij een pen nodig.

We maken het blad wit (Wis alles), kiezen een pendikte (1) en zetten de pen op het papier (Pen neer):



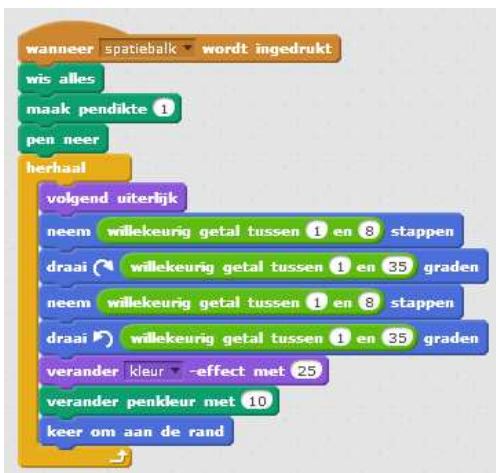
De spin tekent nu (bijvoorbeeld) zoiets:



Het wordt nog leuker als je deze knop toevoegt:



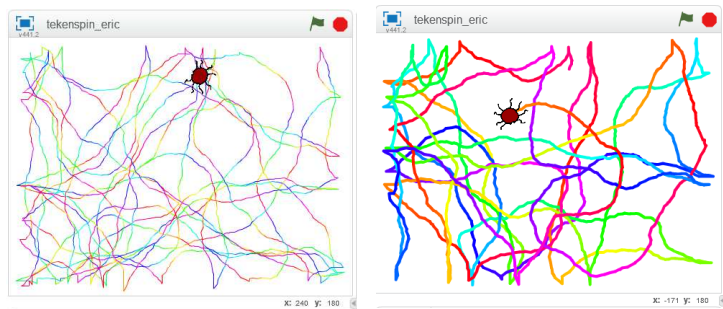
(binnen de herhaal-lus!)



Als je wilt kun je variëren met de PENDIKTE en de PENKLEUR

- a) Pendikte 1, Verander penkleur met 10
- b) Pendikte 4, Verander penkleur met 1

Wat is het verschil?  
(zoek de 2 verschillen)



### STAP 12 - SPIDER ROCK

De psychedelische graffiti-spin wordt nu zelfs een coole rocker: we gaan muziek toevoegen.

Ga naar het tabblad 'Geluiden'

Kies geluid uit bibliotheek

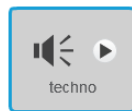
Kies 'Muziekherhalingen'

Kies een muziekje naar smaak

Voeg dit script toe aan de sprite van de spin:



Vb:



### Stap 13 - TESTING TESTING

Test je spel door op de spatiebalk te drukken. Werkt alles zoals jij wilt?

### Stap 14 - PROJECT OPSLAAN

