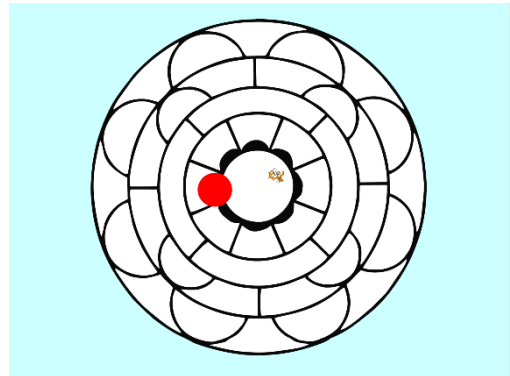


- 1 De Scratch kat is gevangen in één van de ramen van DePetrus. Je kan de kat helpen te ontsnappen door de rode stip met de computermuis op de juiste plaats te zetten.



- 2 Er zijn twee manieren om Scratch te starten

1. Via de website <http://scratch.mit.edu>

Je kan hier kiezen om:

- een account aan te maken of in te loggen met een account dat je eerder hebt gemaakt

A screenshot of the Scratch website navigation bar. It shows two buttons: 'Word Scratcher' and 'Inloggen'. The 'Inloggen' button is highlighted with a blue background.

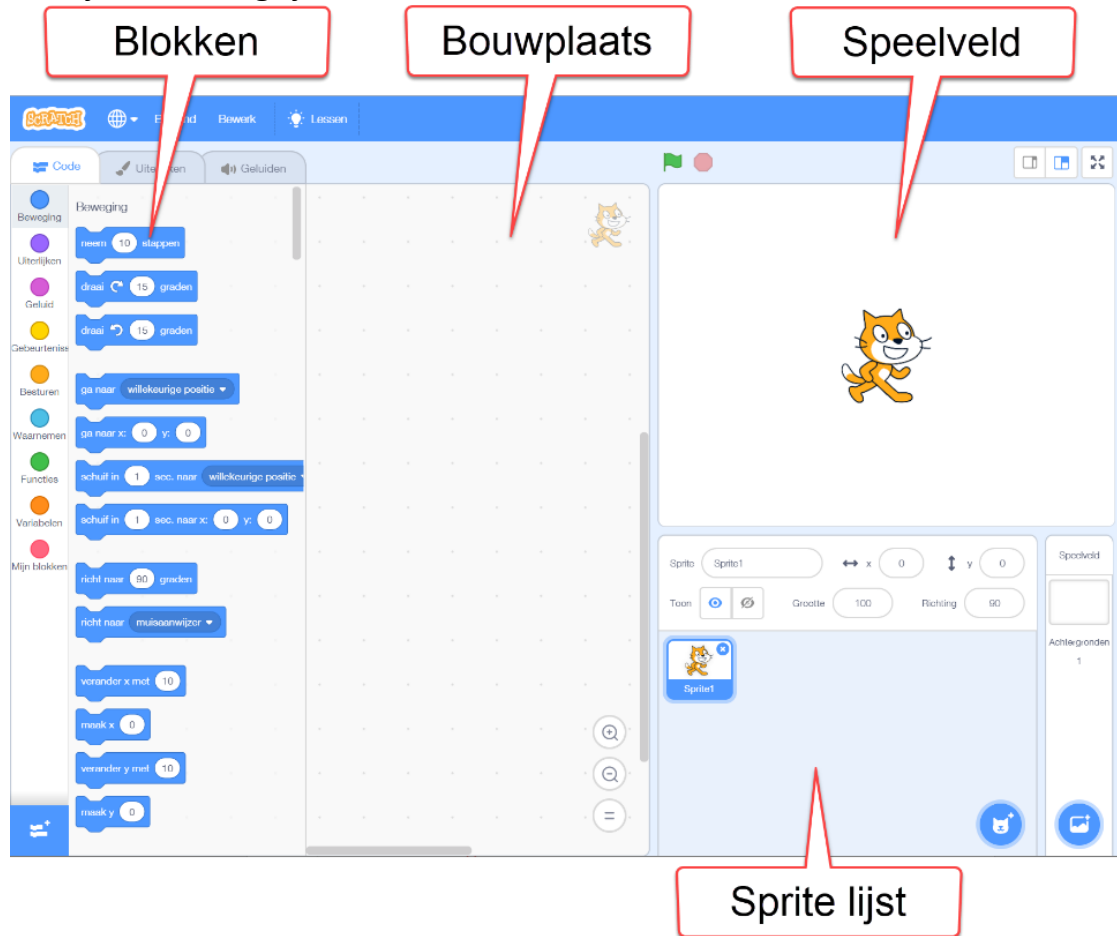
- direct aan de slag te gaan door op *Maak* te klikken



2. Via het programma dat al op de computer is geïnstalleerd
Klik hiervoor op de afbeelding van de Scratch kat.



3 Dit zijn de belangrijkste onderdelen van Scratch



4 Het menu

In het menu staan twee belangrijke knoppen:

De wereldbol 

Hiermee verander je de taal. Meestal zal Scratch in het Nederlands worden geopend. Als dit niet gebeurt (bijvoorbeeld omdat je in het buitenland bent) dan kan je de taal hiermee veranderen.

Bestand ▼



Nieuw: Hiermee begin je aan een nieuw Scratch project

- *Uploaden vanaf je computer:* Hiermee open je een Scratch project dat je eerder hebt opgeslagen.

- *Naar je computer downloaden:* Hiermee sla je een Scratch project op. Je herkent een Scratch bestand aan de letters *sb3* na de punt.

De eenvoudige versie

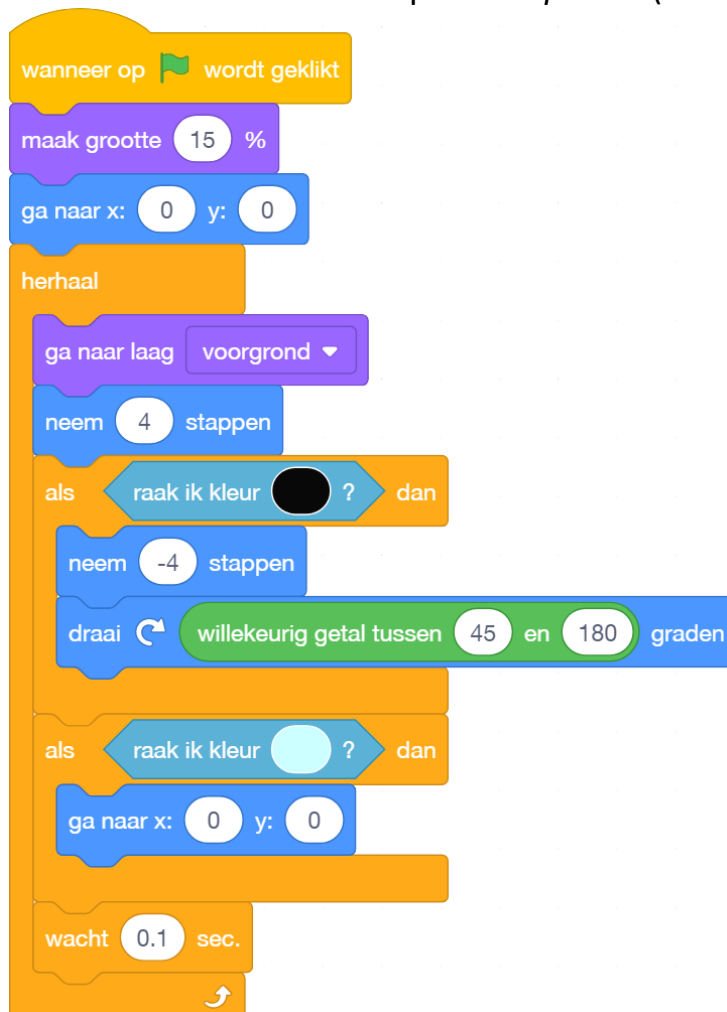
5 Aan de slag

We hebben al wat voor je voorbereid. Als je in Scratch bent upload dan het programma **stresskat – eenvoudig – start.sb3**

6 In dit programma hebben we de sprites (de kat en het rode bolletje) al opgenomen en ook de achtergrond.

7 Iedere sprite krijgt een eigen script. Je bouwt dit script door de verschillende blokken te kiezen.

Als eerste bouwen het script voor *Sprite 1* (de kat).

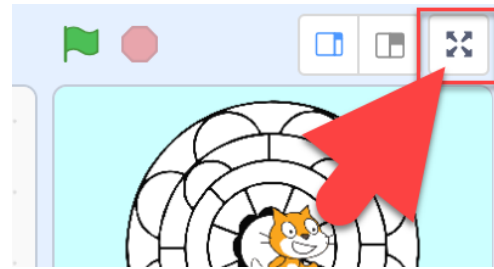


Als je op de groene vlag klikt dan wordt de kat veel kleiner en gaat hij zenuwachtig heen en weer bewegen. Hij kan echter helaas niet langs de zwarte lijnen komen.

8 Script voor de rode stip (*sprite 2*)



- 9** Je kan de kat nu helpen ontsnappen. Het spel is het leukst als je het speelveld groot maakt. Dat doe je via dit icoon:



- 10** Dit is de basis voor een spel, je kan het bijvoorbeeld uitbreiden met een puntentelling of met geluiden.

De uitgebreide versie

- 1 Je hebt nu één kat helpen ontsnappen. We gaan de kat nu tien keer klonen. Lukt het je ook om de katten te helpen ontsnappen?
- 2 Je hoeft alleen het script van *sprite 1* aan te passen. Het script van *sprite 2* (de rode stip) blijft hetzelfde.

3

The image shows two Scratch scripts. The left script is triggered by a green flag click and contains a loop of 10 iterations. Inside the loop, it creates a clone of 'Sprite1', plays a 'water drop' sound, waits for 0.5 seconds, and then disappears. The right script is triggered when a clone starts and contains a loop. It first appears, sets its size to 15%, and moves to x:0, y:0. The loop consists of two parts: first, moving 4 steps down, checking if it touches a black color, and if so, moving 4 steps up and rotating a random angle between 45 and 180 degrees; second, checking if it touches a light blue color, and if so, playing a 'water drop' sound and deleting the clone.

5 Tot slot

Hopelijk heb je veel plezier gehad bij het bouwen en veel geleerd over Scratch.

Als je meer wilt weten kijk dan op www.codekids.nl. Hier staan links naar verschillende sites met goede informatie.

Op <http://vughtdigitaal.nl> kan je deze uitleg en de Scratch-bestanden downloaden.