



SCRATCH is een programmeertaal waarmee je je eigen interactieve verhalen, animaties, spelletjes, muziek en kunst kunt maken.



Deze handleiding helpt je bij het maken van een project in **SCRATCH**.



Om een nieuw project te maken, ga naar SCRATCH en klik op Maak.



Als je een **SCRATCH**-account hebt, log dan in om je project te kunnen bewaren.



BEWESSEN MEED

uon admailar (angedeeld)		- >	Scripts Uiter	lijken Geluiden	
9 van sumeijer (ongedeerd)			Beweging	Gebeurtenissen	
			Uiterlijken	Besturen	
			Geluid	Waarnemen	
			Pen	Functies	1
			Data	Meer blokken	neem 10 stapp
			neem 10 stap	ben	
			draai (🌂 15 gi	aden	
	101		draai E) 15 m	aden	
(S S S S S S S S S S S S S S S S S S S				
			-		
			richt naar 90	graden	
			richt naar 💌		
			ga naar x: 0	(: 0	
			ga naar muisaa	nwijzer 👻	
		X: 240 Y: -180	schuif in 1 se	. naar x: 0 y: 0	
Sprites	Nieuwe sprite:	x: 240 y: -180	schuif in 1 se	. naar x: 0 y: 0	

Sleep een NEEM STAPPEN-blok naar de scriptzone.



Klik op het blok om de kat te laten bewegen.

MBC SAUG



Versleep een SPEEL SLAGWERK-blok en klik het aan het NEEM STAPPEN-blok.



Je kunt verschillend slagwerk kiezen in het keuzemenu.



72







Voeg een **NEEM STAPPEN-**blok toe. Klik in het blok en typ een min-teken.



Klik op één van de blokken om de stapel uit te voeren.



Voeg een nieuw **SPEEL SLAGWERK**-blok toe en kies dan een slagwerk uit het menu. Klik om de stapel uit te voeren.



streeds geneuw

Untitled			Scripts Uite	erlijken Geluiden	
van sdmeijer (ongedeeld)			Beweging Uiterlijken Geluid Pen Data	Gebeurtenissen Besturen Waarnemen Functies Meer blokken	herhaal 10 keer neem 10 stappen seel stampert 12 0.23 tellen
			wacht 1 sec. herhaal 10 ko		neem 🗊 stappen speel slagwerk 🕥 💯 tellen L
			als dan		
Sprites	Nieuwe sprite: *	x: 240 y: -180 🔹	anders		
			wacht tot		

Versleep een HERHAAL-blok en laat deze bovenaan de stapel los. De mond van het HERHAAL-blok zit nu om de andere blokken.

Om een stapel te verplaatsen, klik je op het bovenste blok.



Je kunt het aantal herhalingen veranderen.

Klik om uit te voeren.

Je kunt op elk blok klikken om een stapel uit te voeren.







Klik op de UITERLIJKEN-categorie en versleep een ZEG-blok.



Klik in het ZEG-blok en typ een tekst. Klik om het uit te proberen.



http://scratch.mit.edu



ERDENG WED



http://scratch.mit.edu

SCRATCH



Probeer nu iets anders...



Versleep een VERANDER EFFECT-blok.

verander	kleur 🔻	-effect	met 25	
		15		

Klik om te zien wat het doet.

Druk een wers m



http://scratch.mit.edu





Je kunt een achtergrond toevoegen aan het speelveld.



Kies een achtergrond uit de bibliotheek (bijvoorbeeld "Spotlight-Stage").



CHIM	Contraction of the local division of the loc	ch will easy	the set	Ligning blue	and a	2	fore lat
	III	22		per di		1713	Part and
Part State	per Segar			Ady fait.	-	-	UCCO N
Sec.	Lela	1		111 P. 10	And the second second	pay non	
	0	8 8		~		DÂQ	and a
				1000	-		auros.

SCRATCH

De nieuwe achtergrond verschijnt nu in het speelveld.



10 EBN BARD SPARE



Klik op één van deze knoppen om een sprite toe te voegen.

Elk object in Scratch wordt een sprite

genoemd.

NIEUWE SPRITE-KNOPPEN:



Kies uit de bibliotheek



Upload je eigen afbeelding of sprite

Neem een foto (van een webcam)



Om deze sprite toe te voegen, klik je op . Klik daarna op **Mensen** en kies "Cassy Dance".

Je kunt figuren op elke plaats zetten die je wilt.



http://scratch.mit.edu

SCRATCH

onteek!



Nu kun je je sprite vertellen wat hij moet doen. Probeer het volgende of ontdek het zelf.

Scripts	Uiterlijken	Geluide	
Nieuw ge	luid:		

Scripts	Uiterlijk	en	Geluiden						
Bewegir	ng	Geb	eurtenissen						
Uiterlijke	en	Best	turen						
Geluid		Waa	irnemen						
Pen		Fun	cties						
Data		Mee	r blokken		-	-	_	_	-





GELUID TOEVOEGEN

Klik op het **GELUIDEN**-tabblad.

Je kunt een geluid Kiezen 🎼 .

Neem 👤 je eigen geluid op.

Of Importeer 🖆 een geluidsbestand. (MP3-, AIF- of WAV-formaat)

Klik daarna op het **SCRIPTS**-tabblad en versleep een **SPEEL GELUID**-blok.

Kies je geluid in het keuzemenu.

UITERLIJKEN VERANDEREN

Elke sprite kan meer dan één uiterlijk hebben.

Om het huidige uiterlijk te veranderen, klik je op het **UITERLIJKEN**tabblad.

Klik daarna op een ander uiterlijk van de sprite.

ANIMEREN

Je kunt een sprite animeren door uiterlijken te wisselen.

Klik op het **SCRIPTS**-tabblad.

Maak een script dat de uiterlijken laat wisselen.





http://scratch.mit.edu

SCRATCH

1227 en deel

Om je project online te bewaren moet je ingelogd zijn.

Log in **•**

(Om je project op je computer op te slaan, klik je op het Bestand-menu en kies je "Naar je computer downloaden".)

Als je klaar bent, klik je op 6 Bekijk project pagina



Projectpagina



Scratch is een programmeertaal waarmee je makkelijk je eigen interactieve verhalen, spelletjes en animaties kunt maken - en waarmee je je creaties kunt delen met anderen op het internet.

Scratch is ontwikkeld door de Lifelong Kindergarten onderzoeksgroep van het MIT Media Lab (http://llk.media.mit.edu). Onze groep ontwikkelt nieuwe technologieën die, in de geest van de blokken en de vingerverf uit de kleuterschool, de ontwerp-, maak- en leermogelijkheden van mensen vergroot.

Het Scratch-project werd ondersteund door donaties van de National Science Foundation, Intel Foundation, Microsoft, MacArthur Foundation, LEGO Foundation, Google, Dell, Inversoft en de MIT Media Lab onderzoeksconsortia.



Supported by NSF Grants 0325828 and 1002713. Any opinions, findings, and conclusions or recommendations expressed on this site are those of the authors and do not necessarily reflect the views of the National Science Foundation.



©2013 Lifelong Kindergarten Group, MIT Media Lab ©2014 Nederlandse versie: Sjoerd Dirk Meijer, fromScratchEd.nl