

# Music Maestro

(een sprite verwijderen, invoegen, kopiëren, groter/kleiner maken, veranderen,...)



1



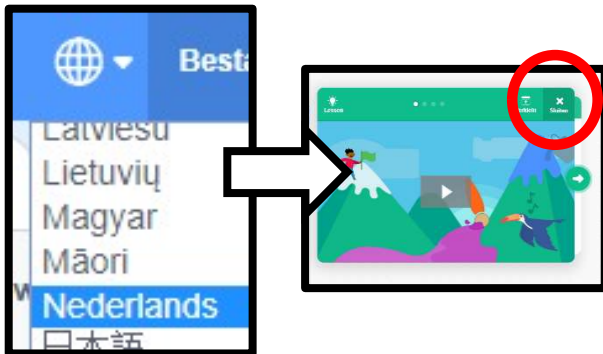
## STAP 1: surf naar de website

Open [www.google.be](http://www.google.be) en typ het woord 'SCRATCH' in. Klik vervolgens op de eerstkomende link: **Scratch-imagine, program, share**

Eventueel kan je ook rechtstreeks naar de website surfen door in de adresbalk het volgende adres in te typen:

[www.scratch.mit.edu](http://www.scratch.mit.edu)

2

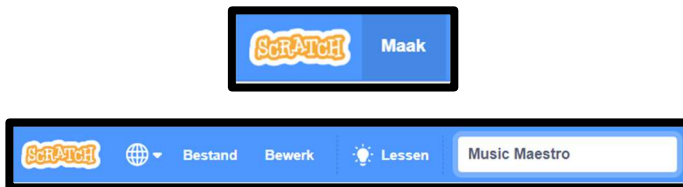


## STAP 2: Nederlandse taal?

Staat het werkveld en de instructiebalk in een andere taal??

Klik dan op de wereldbol linksboven en pas **de taal** aan. Sluit hierna het pop-up venster!

3

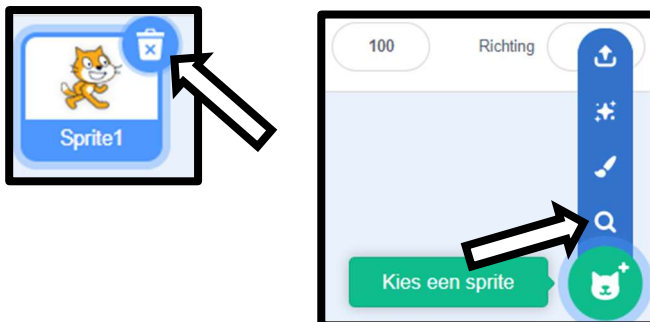


## STAP 3: Music Maestro

Start een nieuw project bij 'maak' en noem je project **'Music Maestro'**

*Opgelet!! Je project opslaan kan enkel wanneer je een account aangemaakt hebt.*

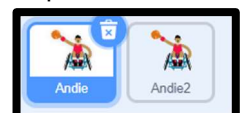
4



## STAP 4: een sprite verwijderen en toevoegen

Laten we nu starten met het **verwijderen** van de kat en het **toevoegen** van een nieuwe sprite!

Voeg dadelijk **2 sprites** toe...



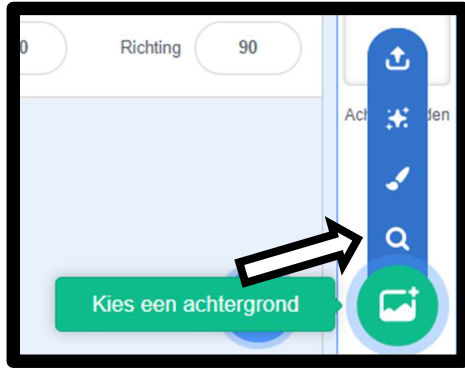
*Opgelet dat je de juiste sprite selecteert wanneer deze ingesteld dient te worden.*

*Dit kan je ook rechtsbovenaan het werkveld zien!*

# SCRATCH-activiteit: MUSIC MAESTRO

Leerlijn computationele vaardigheden

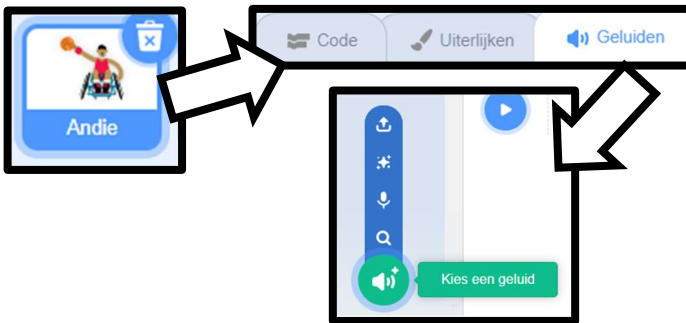
5



## STAP 5: een nieuwe achtergrond

Kies vervolgens ook een nieuwe, **bijpassende achtergrond!**

6

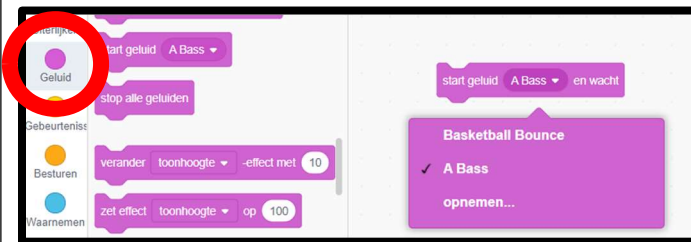


## STAP 6: voeg een geluid toe aan je sprite!

Klik op het icoontje van de eerste sprite die je wil programmeren...

Vervolgens klik je op het tabblad 'geluiden' en voeg je (linksonderaan) **een geluid** toe aan deze sprite.

7



## STAP 7: kies het juiste geluid

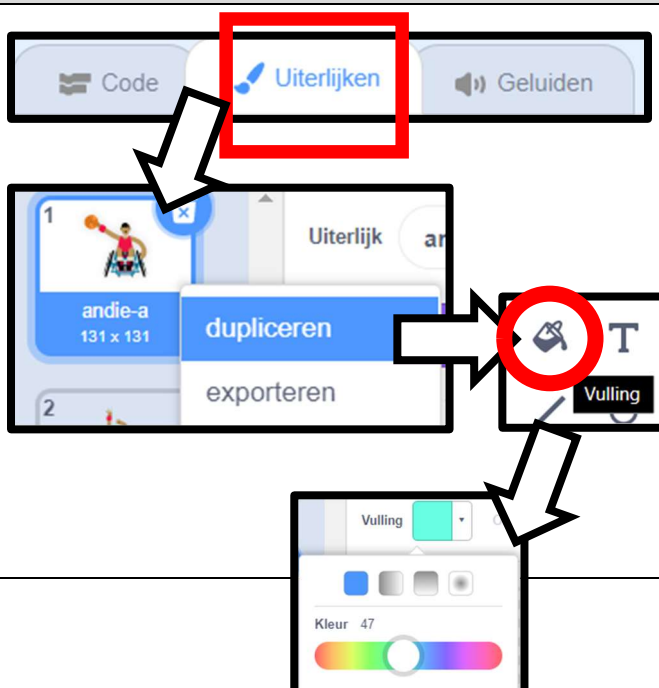
Jouw sprite maakt nu nog geen geluid!  
Hiervoor moet je eerste enkele blokjes toevoegen.. in het **tabblad CODE**  
Dit blokje vind je in de paarse categorie 'geluid'

Kies nu het geluid wat je wil gebruiken in je programma!  
Voeg vervolgens ook volgende blok toe.  
Te vinden in de categorie gebeurtenissen:

wanneer op wordt geklikt

## Laten we nu het uiterlijk van een sprite veranderen!

8



## STAP 8: uiterlijk sprite

Klik op het tabblad 'uiterlijken'

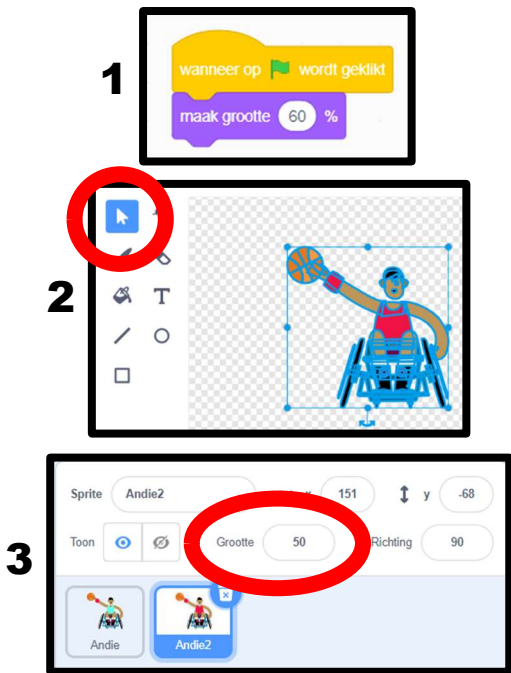
Vervolgens klik je met je rechtermuisknop op je eerste sprite 'andie-a' en kies je voor **dupliceren**.

Pas nu deze kopie aan... Klik hiervoor op **vulling**. Kies dan een gewenste kleur en klik op een deel van de sprite om deze te veranderen.

# SCRATCH-activiteit: MUSIC MAESTRO

Leerlijn computationele vaardigheden

9



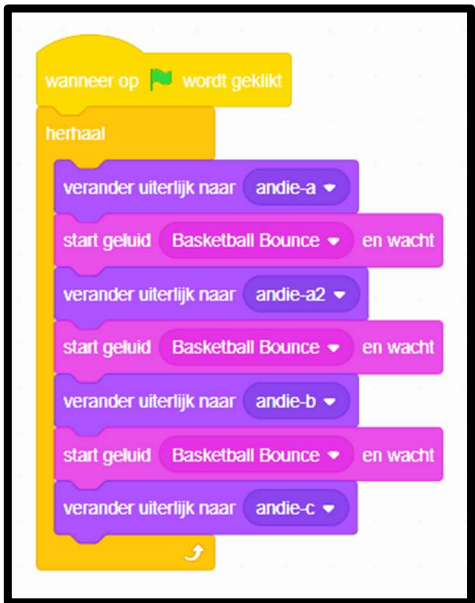
## STAP 9: de grootte van een sprite

Laten we nu de **2<sup>de</sup> sprite** verkleinen en meer op de achtergrond plaatsen!

Dit kan op 3 manieren!

1. *via een codeblok (= uiterlijken);*
2. *via het tabblad uiterlijken (= selecteren/pijltje);*
3. *via het coördinatorrooster (grootte).*

10



## STAP 10: je sprite coderen

Codeer deze code bij je eerste sprite...  
Je vindt de blokken in de volgende categorieën:

- **gebeurtenissen;**
- **uiterlijken;**
- **geluid;**
- **besturen.**

Zet deze klaar zoals in het voorbeeld...  
Klik dan eens op het groene vlagje!  
Wat merk je op??

Je gebruikte net een **iteratie!**  
*Een iteratie = een lus = een herhalingsblok*

Je hebt er verschillende ...



11



## STAP 11: wacht- en positieblok

Laat je geselecteerde sprite trager reageren en naar een andere positie springen (= categorie beweging) met volgende codeerblokken...

Experimenteer zelf!

## SCRATCH-activiteit: MUSIC MAESTRO

Leerlijn computationele vaardigheden

\*

### OPDRACHT!!

Maak een leuk geluidsspel waarbij je **5 uiterlijkaanpassingen** dient te doen...  
uiteraard met een bijhorende achtergrond.

Voeg in je codering na elk (*aangepast*) uiterlijk **een ander geluid** toe!

Voeg eventueel een **2<sup>de</sup> of een 3<sup>de</sup> sprite** toe in je geluidsspel,  
maar laat deze op de achtergrond figureren.

Gebruik in je codering de **oneindige iteratielus!**

**INDIEN JE EEN ACCOUNT HEBT, VERGEET DAN NIET OP TE  
SLAAN ... GEEF DAARVOOR JE PROJECT EERST EEN  
ZELFGEKOZEN NAAM!!**