

DE WERKOMGEVING VAN SCRATCH

1 De voorbeeldweergave

Hier gaat de **kat** over de **stenen** moeten **springen**. Druk op het **groene vlaggetje** om het **spel** te **starten** en op het **rode stopbord** om het **spel** te **stoppen**.

2 Sprites

Hier **kies** je de **figuur** die je wilt **gaan besturen** met de blokken. Moet de **kat springen**, **duid** hier dan eerst de **kat aan**. Moeten de **stenen bewegen**, **duid** hier dan eerst de **stenen aan**.

3 Tabbladen

Wanneer je de **kat** hebt **aangeduid bij (2)** kan je hier kiezen of je de **kat iets wilt laten doen (scripts)**, of je het **uiterlijk** van de kat wilt **veranderen (uiterlijken)** en of je de **geluiden** wilt **veranderen (geluiden)**. Wanneer je **codeblokken** wilt **verslepen** druk dan op **scripts**.

4 Thema's

Hier kan je tussen **verschillende thema's** kiezen. Wanneer je bijvoorbeeld op **beweging** klikt komen alle **codeblokken** die te maken hebben met **beweging** eronder te staan. Let op de **kleuren** elke **thema** heeft zijn eigen **kleur**.

5 Werkveld

Hier bouw je jouw code op aan de hand van de **codeblokken**. Je **klikt** ze **in elkaar** net zoals Lego blokken.

Om de **blokken** hierin te **plaatsen** **sleep** je ze **vanuit de lijst** naar dit venster.

Je kan een **codeblok** ook apart **testen** door er op te **dubbel klikken**.

