



Beginnershandleiding

SCRATCH

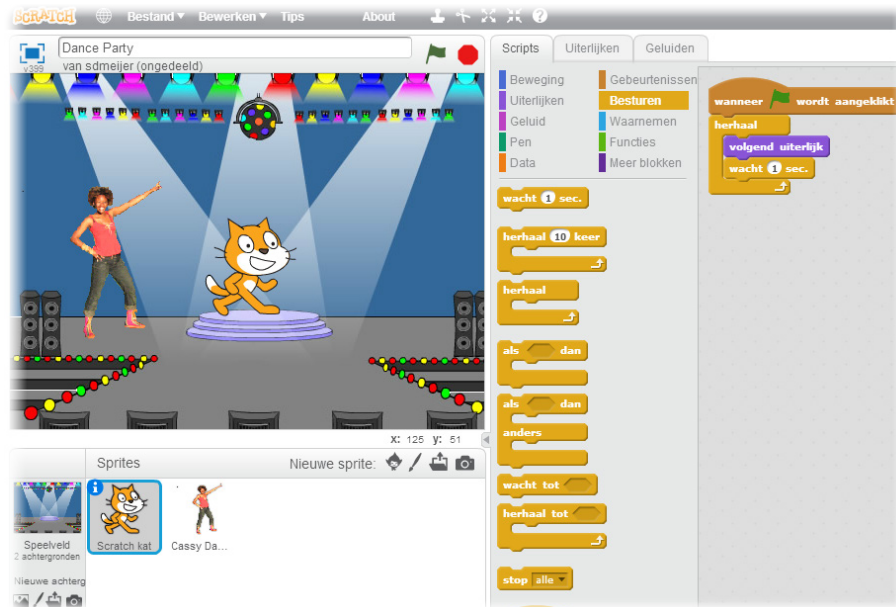
versie 2.0



<http://scratch.mit.edu>

KLAAR VOOR DE START

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**.



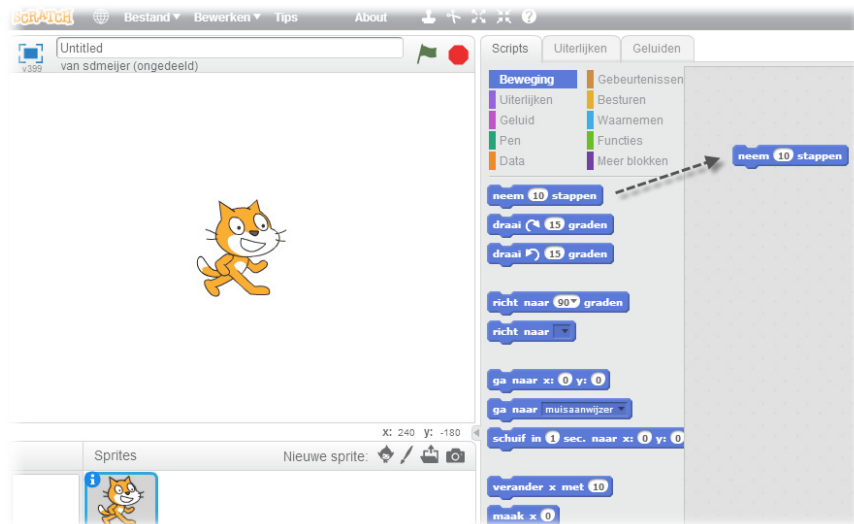
Om een nieuw project te maken, ga naar **SCRATCH** en klik op **Maak**.



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

1

Bewegen maar



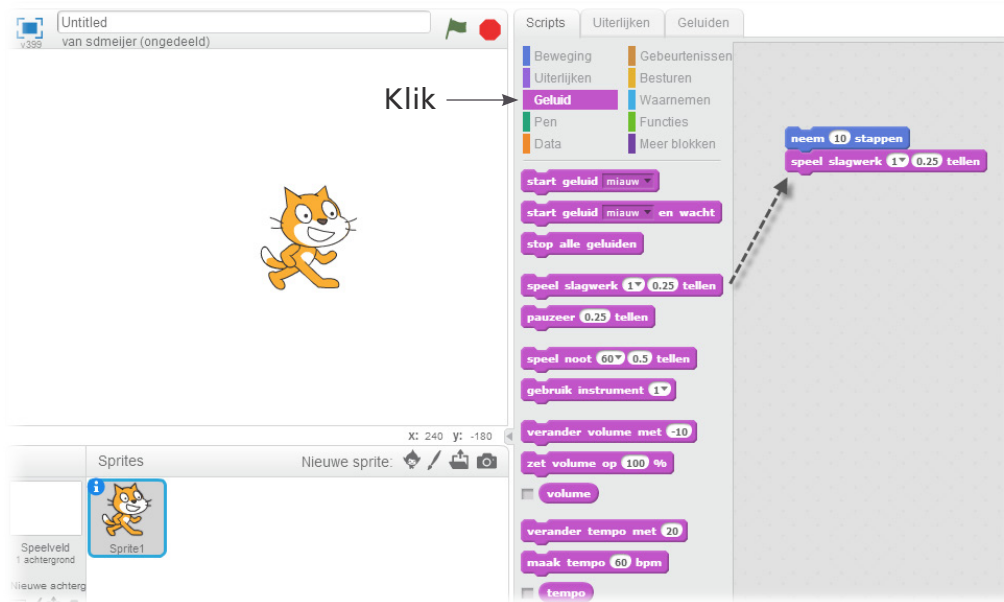
Sleep een **NEEM STAPPEN**-blok naar de scriptzone.



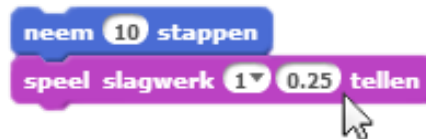
Klik op het blok om de kat te laten bewegen.

2

Met geluid



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



Klik en luister.

Als je niets hoort, controleer dan of het geluid van je computer aan staat.



Je kunt verschillend slagwerk kiezen in het keuzemenu.

3

Dansen maar



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

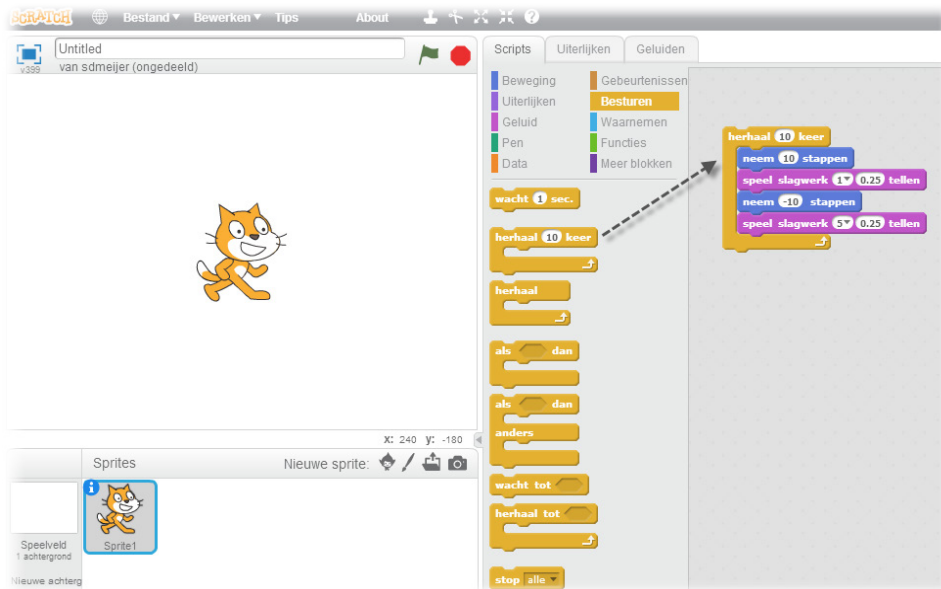


Klik op één van de blokken om de stapel uit te voeren.



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

4 Steeds opnieuw



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.

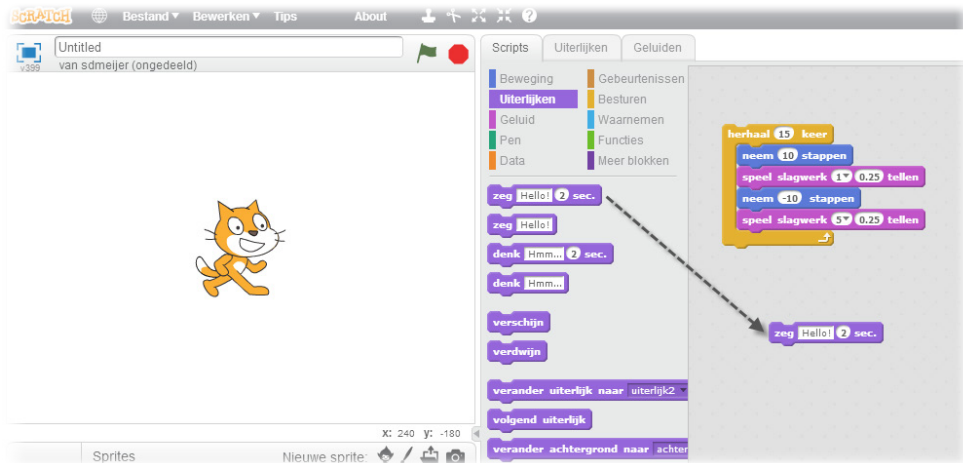


Je kunt het aantal herhalingen veranderen.

Klik om uit te voeren.

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

S zeg iets



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

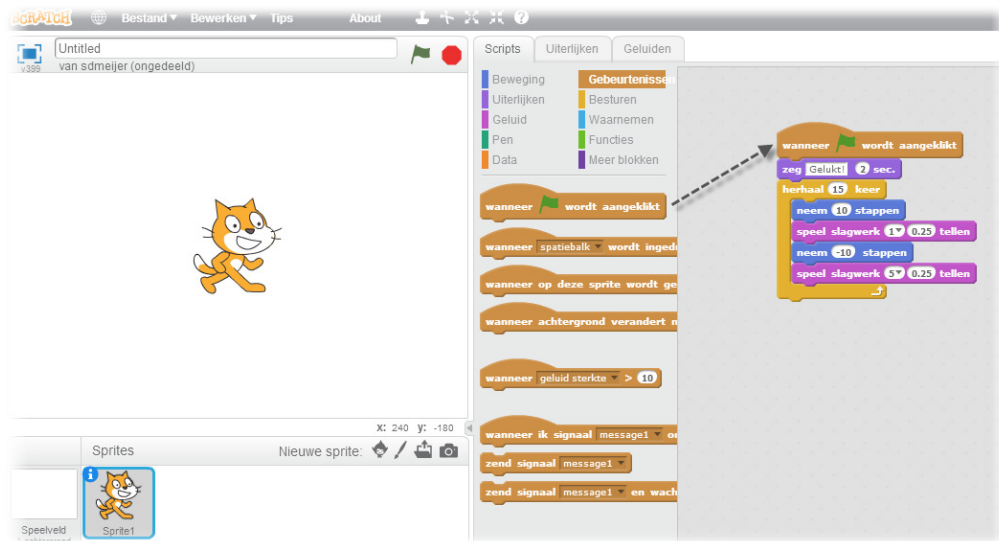


Klik in het **ZEG**-blok en typ een tekst. Klik om het uit te proberen.

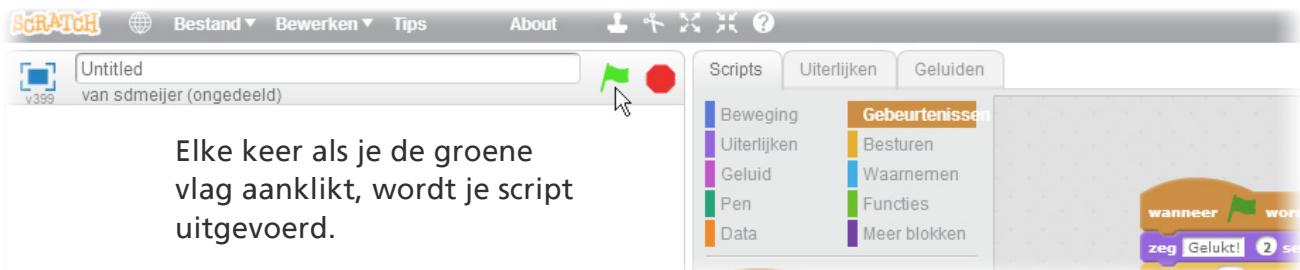


Klik het **ZEG**-blok vast bovenaan de stapel.

6 Groene vlag



Versleep een **wanneer vlag wordt aangeklikt** -blok en klik deze vast bovenaan de stapel.

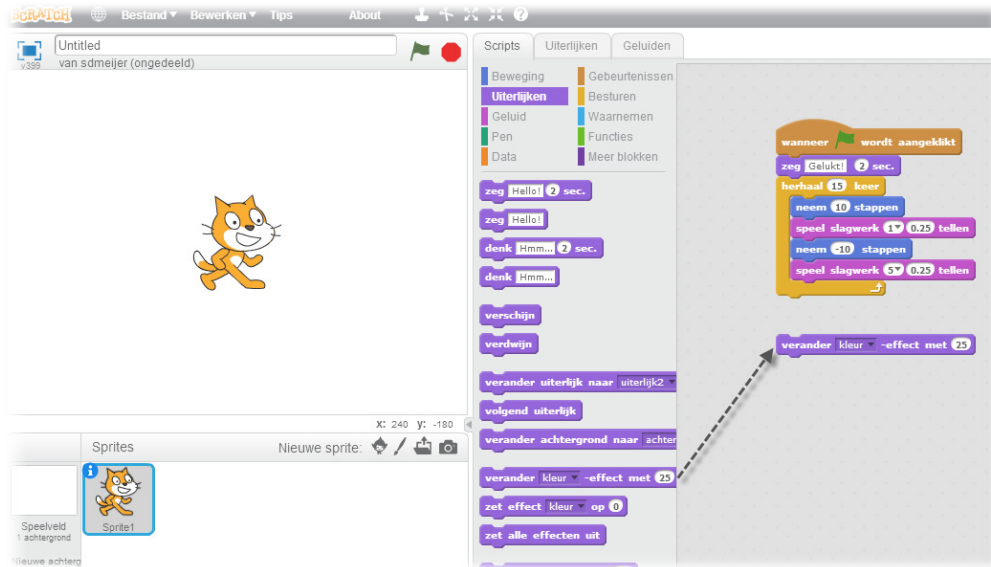


Elke keer als je de groene vlag aanklikt, wordt je script uitgevoerd.

Klik op de stop-knop om je script te stoppen.

7 verander de kleur

Probeer nu iets anders...

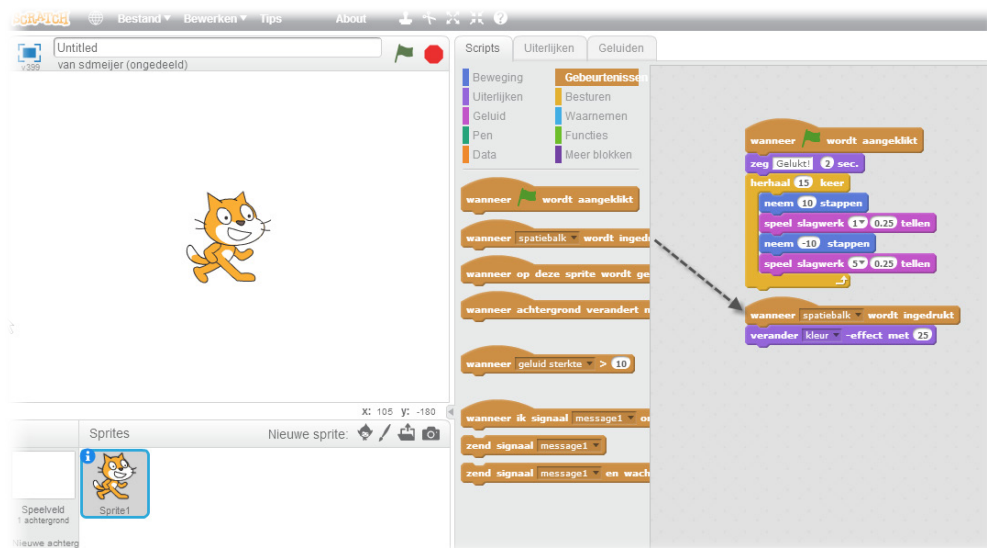


Versleep een **VERANDER EFFECT**-blok.



Klik om te zien wat het doet.

8 Druk een toets in



Klik een **wanneer spatiebalk wordt ingedrukt**-blok vast.



Druk nu op de spatiebalk van je toetsenbord.



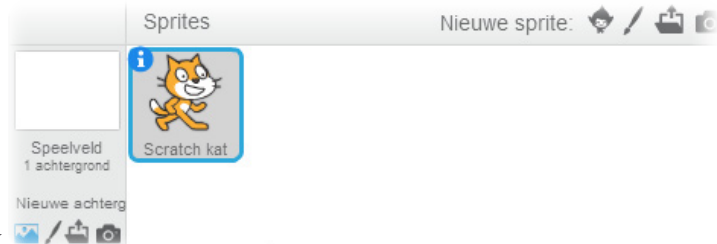
Je kunt een andere toets kiezen uit het keuzemenu.

9

Achtergrond

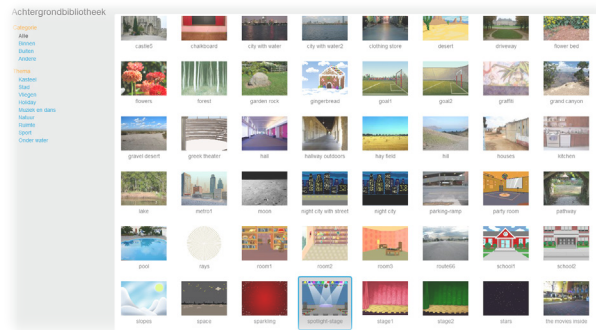
Je kunt een achtergrond toevoegen aan het speelveld.

Klik op  om een nieuwe achtergrond te kiezen. →

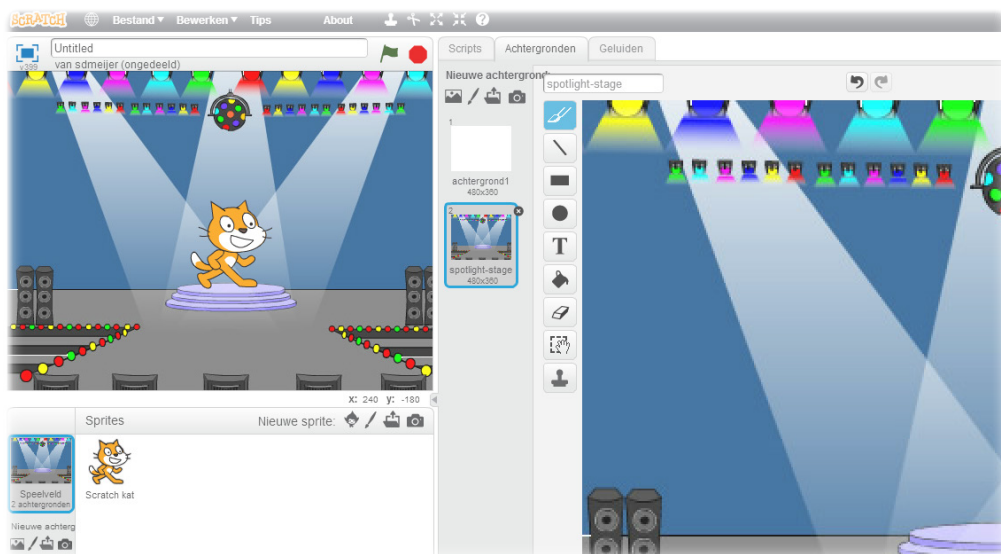


Kies een achtergrond uit de bibliotheek (bijvoorbeeld "Spotlight-Stage").

Klik op OK.

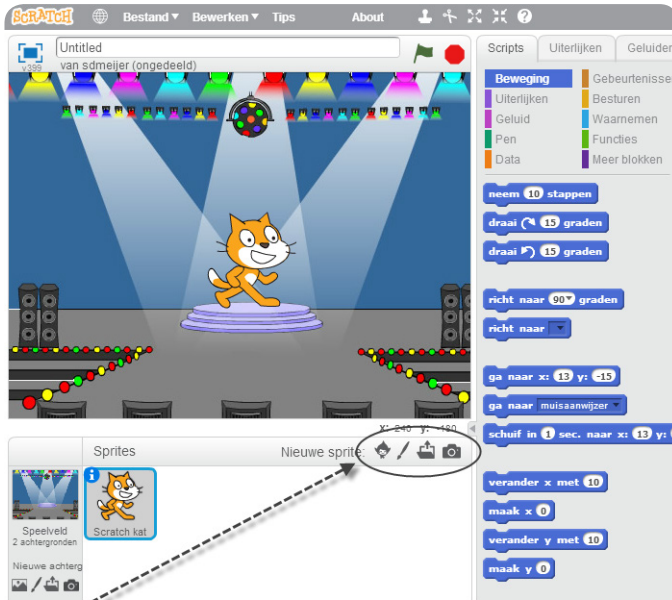


De nieuwe achtergrond verschijnt nu in het speelveld.



10 Een extra sprite

Elk object in Scratch wordt een sprite genoemd.



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

NIEUWE SPRITE-KNOPPEN:



Kies uit de bibliotheek



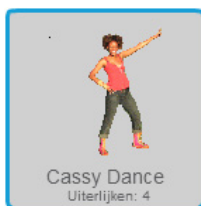
Teken je eigen sprite



Upload je eigen afbeelding of sprite



Neem een foto (van een webcam)



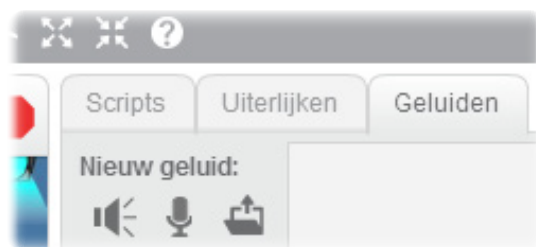
Om deze sprite toe te voegen, klik je op . Klik daarna op **Mensen** en kies "Cassy Dance".

Je kunt figuren op elke plaats zetten die je wilt.



11 ontdek!

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



GELUID TOEVOEGEN

Klik op het **GELUIDEN**-tabblad.

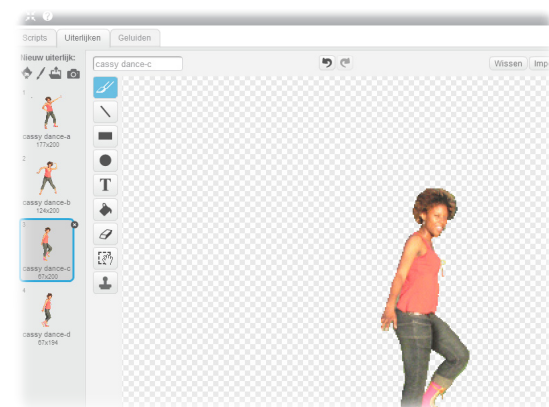
Je kunt een geluid **Kiezen** .

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 veran-
deren, 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.

12

Tips!



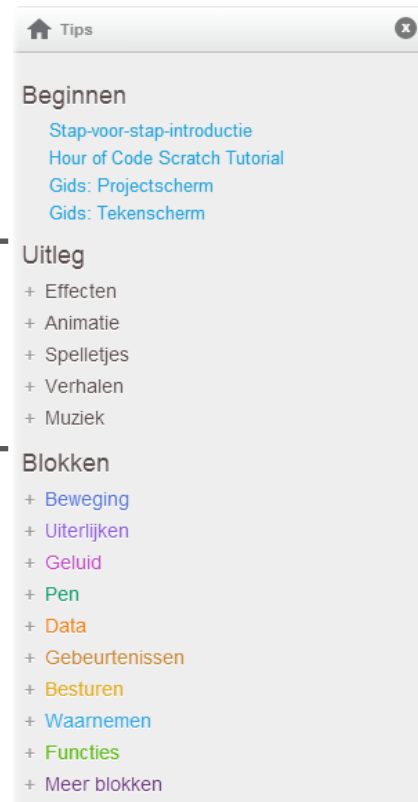
Voer een titel in voor je project.

Voor meer ideeën, klik op **Tips**:



Het **Tips**-scherm toont een voorbeeldscript, welke je kunt gebruiken in je project.

Het legt ook uit wat alle blokken in **SCRATCH** doen.



Bewaar en deel

Om je project online te bewaren moet je ingelogd zijn.

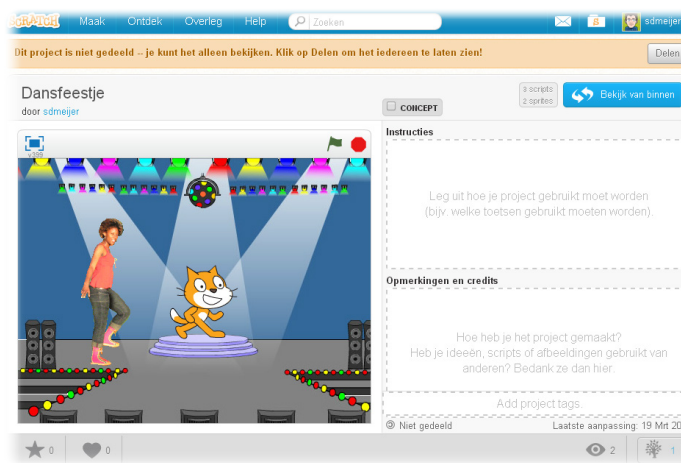
(Om je project op je computer op te slaan, klik je op het **Bestand**-menu en kies je "Naar je computer downloaden".)

Log in ▼

Als je klaar bent, klik je op 

Projectpagina

Klik op  om je project schermvullend te zien.



Klik op , zodat anderen je project kunnen zien en spelen.

Voer opmerkingen in over je project.

Als je deelt, kunnen anderen je project bezoeken en met jou communiceren over je project.

En nu?  een nieuw project of  nieuwe ideeën.

Voor meer hulp, klik op  of ga naar <http://scratch.mit.edu/help>

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.

