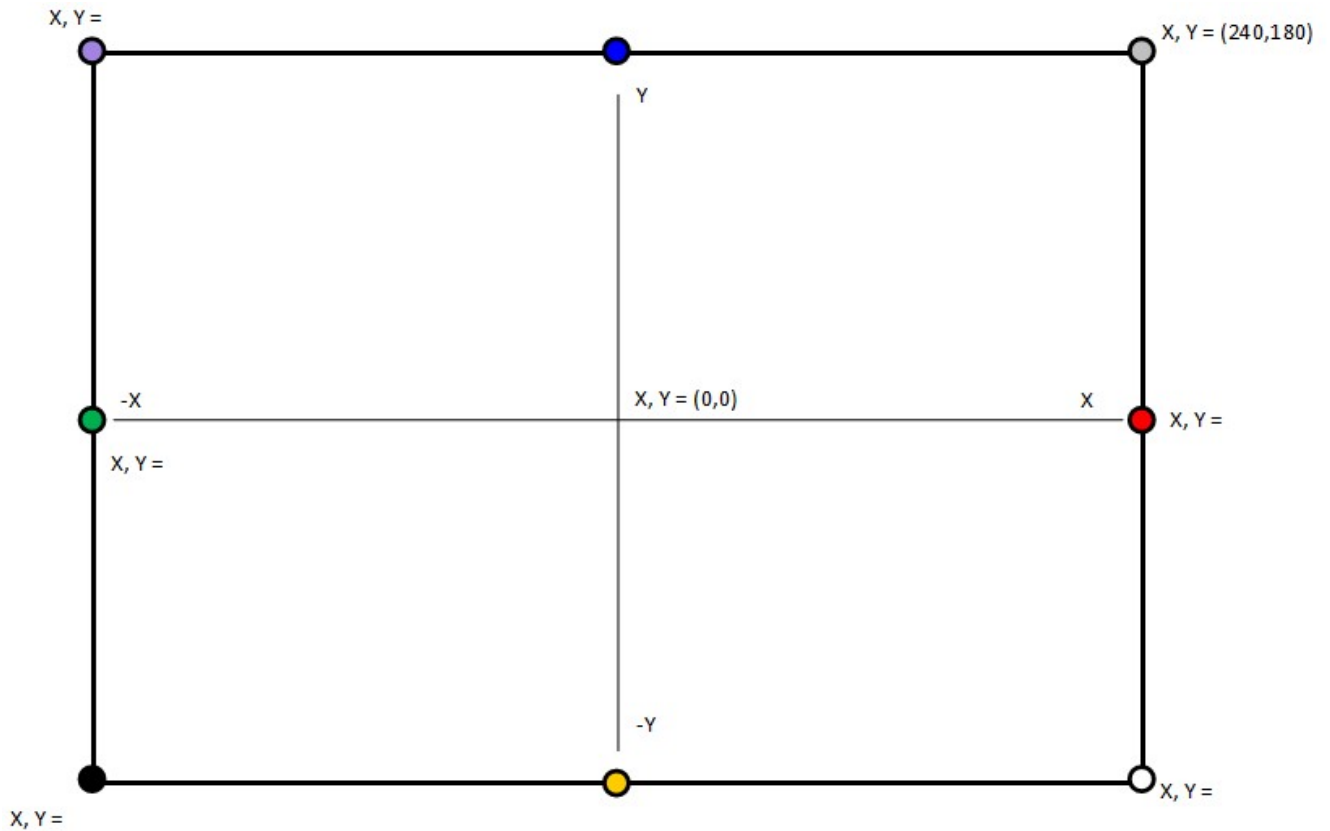


Opdracht 3 : Huis met een kruis

Het podium (of speeldveld) heeft een bepaalde afmeting. Wanneer je iets op dit scherm wil plaatsen, dan moet je de x-y-coördinaten kennen. Vul de ontbrekende coördinaten aan in onderstaande afbeelding.



Maak een programma waarin je een "huis met een kruis" tekent, zonder de pen op te heffen en zonder tweemaal over dezelfde lijn te tekenen.

Schets eerst je tekening op papier, zet er vervolgens je x-y-coördinaten bij. Maak dan je programma. Gebruik daarbij het commando `schuif in 0.5 sec. naar x: <waarde> y: <waarde>`

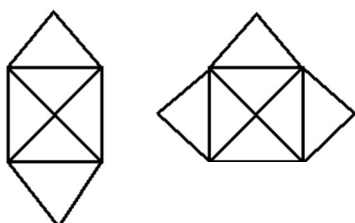


```
schuif in 1 sec. naar x: -154 y: 92
```

Bewaar je programma met als naam:

03_HuisMetKruis1.sb2

Extra oefening: Schets de tekening zoals onderstaande afbeeldingen. Maak dit daarna in een programma. Bewaar dit met als naam **03_HuisMetKruis2.sb2** en **03_HuisMetKruis3.sb2**



Extra oefening (indien er tijd over is) mag je opdracht 10 al verder uitwerken: HuisMetKruis_metVariabele

Opdracht 4 : Dialoog

Door signalen te sturen kunnen sprites met elkaar communiceren.

Werkwijze:

<p>Kies 2 nieuwe sprites: boy1 en girl1. Zorg dat beide personen naar elkaar kijken. Je kan het spiegelbeeld maken door bij "uiterlijken" op de knop  te klikken.</p>	
<p>Maak dit programmeerblok bij sprite boy1.</p> <p>Maak nadien dit programmeerblok bij girl1.</p>	 
<p>Controleer of dit programma correct werkt.</p> <p>Bewaar dit bestand in de map Scratch. Gebruik de bestandsnaam: 3_dialoog .</p> <p>Sla het bestand regelmatig op.</p>	
<p>Vervolledig de dialoog met een drietal vragen en of mededelingen.</p>	
<p>Je kan in deze dialoog het uiterlijk van de jongen en het meisje laten veranderen. Voeg dit programmeerblok in je programma toe en kies een gepast uiterlijk.</p>	

Uitbreiding

Breidt bovenstaande dialoog uit.

Boy1 : Hallo ! Ik ben Vince. (2 sec) Wat is jouw naam ? <vraag naam>

Girl1 : Hallo ik ben <toon naam> (2sec) En wat is jouw achternaam ? <vraag achternaam>

Boy1 : Ik ben Vince <toon achternaam> (2sec) Weet jij hoe laat het is ?

Girl1 : Het is nu <huidig uur> uur <huidig minuten> (8 sec)

Bewaar dit bestand onder de naam **04_dialoog.sb2**

Opdracht 5 : Raak de kat en wijzig de kleur (beslissing: als-dan)

Leer hoe je programma een beslissing kan nemen met "als...dan"

Maak een nieuw programma. Pas de sprite van de kat aan zodat je 6 uiterlijke hebt met telkens een nieuwe kleur.

Het programma: wanneer je de kat raakt met de muiswijzer, dan verandert deze naar het volgende uiterlijk.

In deze opdracht gebruik je een herhaling die continu doorloopt (vanaf je op de groene vlag hebt geklikt)

In deze herhaling gebruik je een beslissing "als dan" Wacht 0.5 seconden (nul **punt** vijf) telkens je van uiterlijk hebt gewisseld.

Elk van de onderstaande commando's mag je éénmaal gebruiken in dit programma.



Bewaar dit programma met de naam **05_RaakDeKat.sb2**

Opdracht 6 Stuur de kat met pijltjestoetsen

Leer hoe je toetsen kan gebruiken om de kat van plaats te veranderen

Maak een nieuw programma. In dit programma kan je de kat sturen met de pijltjestoetsen van je toetsenbord. Daarvoor heb je 5 beslissingen (als dan) nodig:

- Pijltje omhoog wijzigt y met +10
- Pijltje omlaag wijzigt y met -10
- Pijltje rechts wijzigt x met +10
- Pijltje links wijzigt x met -10
- Spatiebalk brengt de kat op coördinaten (0,0)

Je mag de commando's zoals in de rechterafbeelding gebruiken. Je mag daarbij deze commando's meermaals gebruiken.

Bewaar dit programma met de naam **06_StuurDeKat.sb2**

