

Programma's scratch

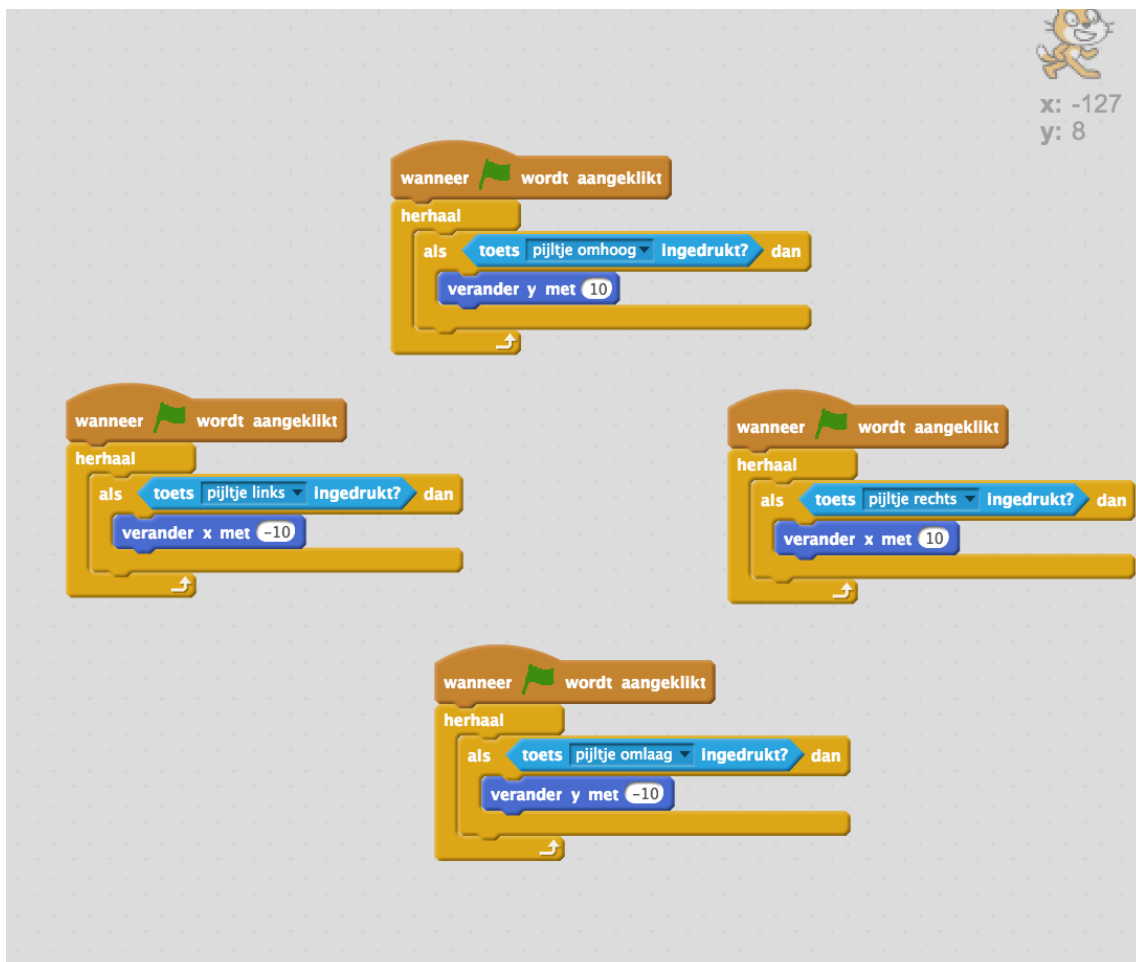
Voor de leerkracht

Besturingen programmeren

Omhoog bewegen



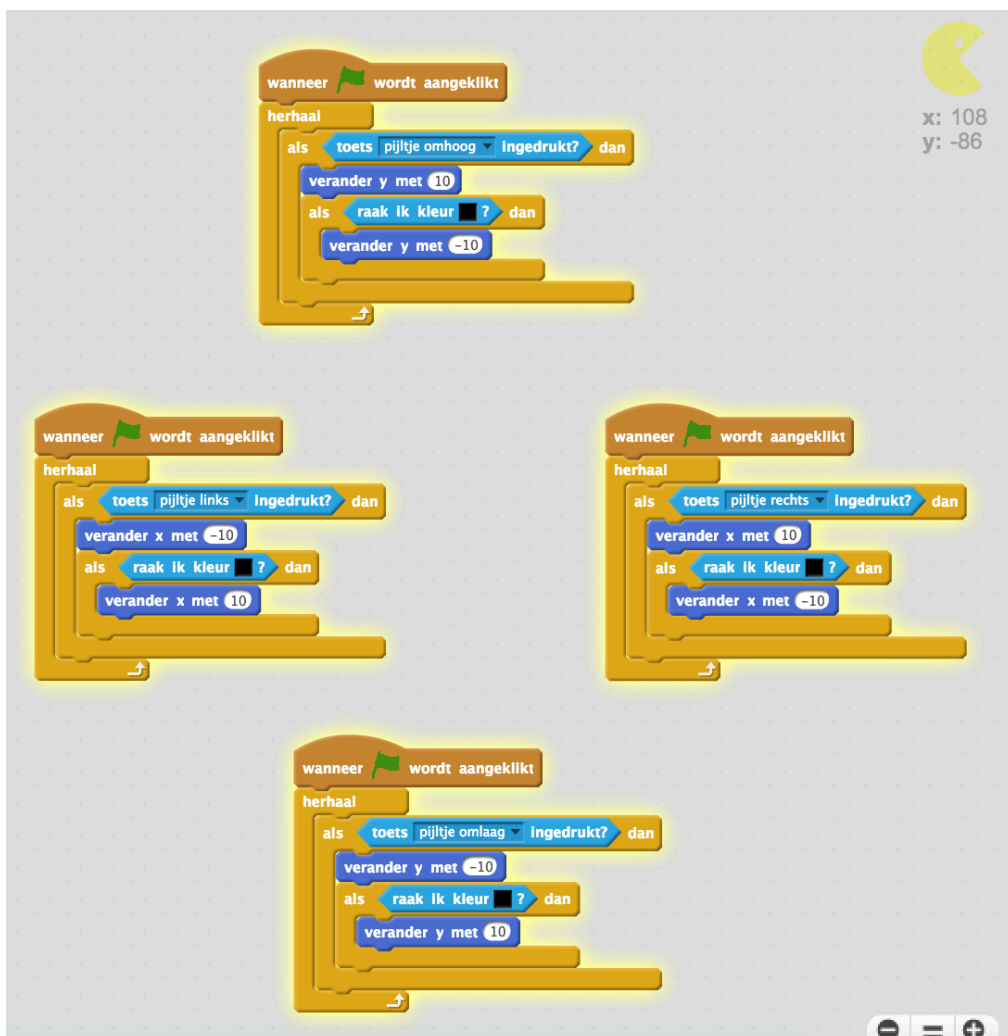
Besturing in alle richtingen



Omhoog bewegen en botsen tegen de rand

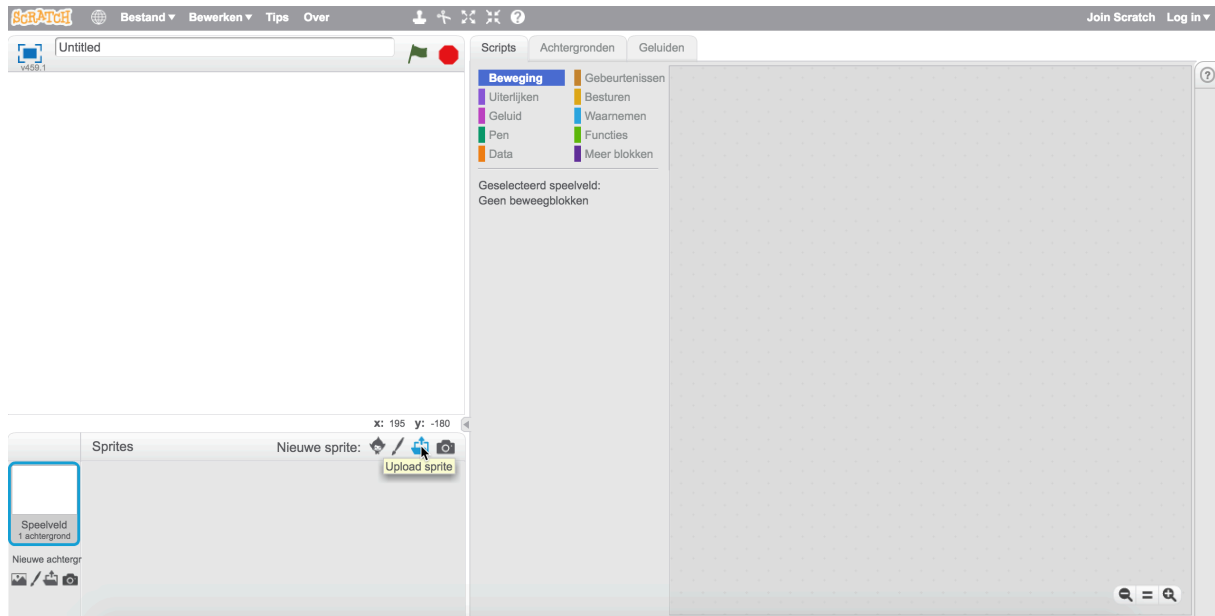


Besturing in alle richtingen tegen de rand

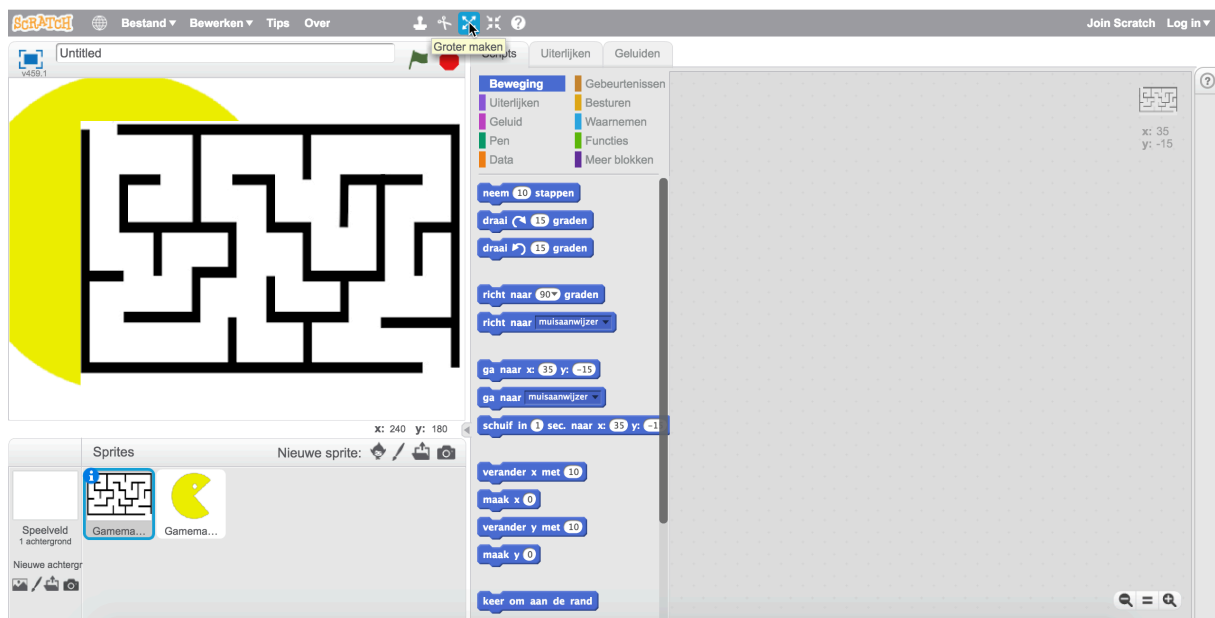


Invoegen van Pacman (en doolhof)

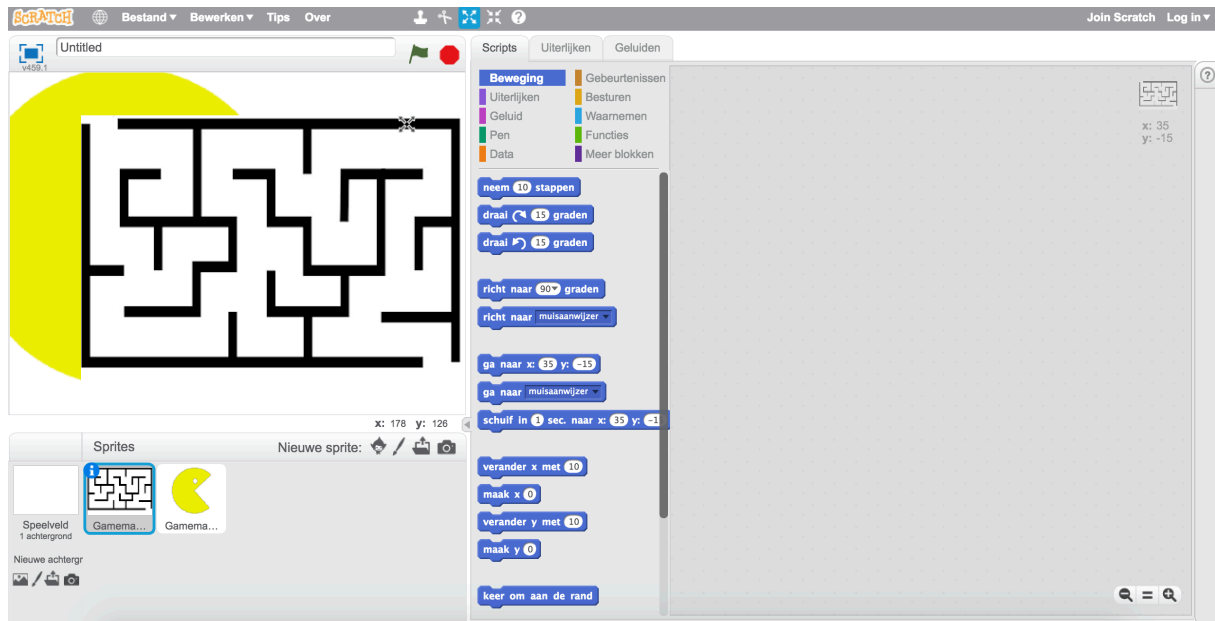
1) Klik op onderstaande knop “upload sprite” om Pacman (en doolhof) toe te voegen.



2) Kleiner/groter maken klik op één van de 2 knoppen die naast elkaar staan zoals hieronder aangegeven.



Klik dan op de afbeelding zelf om deze kleiner of groter te maken.



3) Afbeeldingen/sprites positioneren: dit doe je door te schuiven met de afbeeldingen.

Tip: zet pacman eventjes in een uiterste hoek zodat je hem steeds naast het doolhof ziet staan en dus weer kan vastnemen (eens achter het doolhof wordt dit moeilijk).

