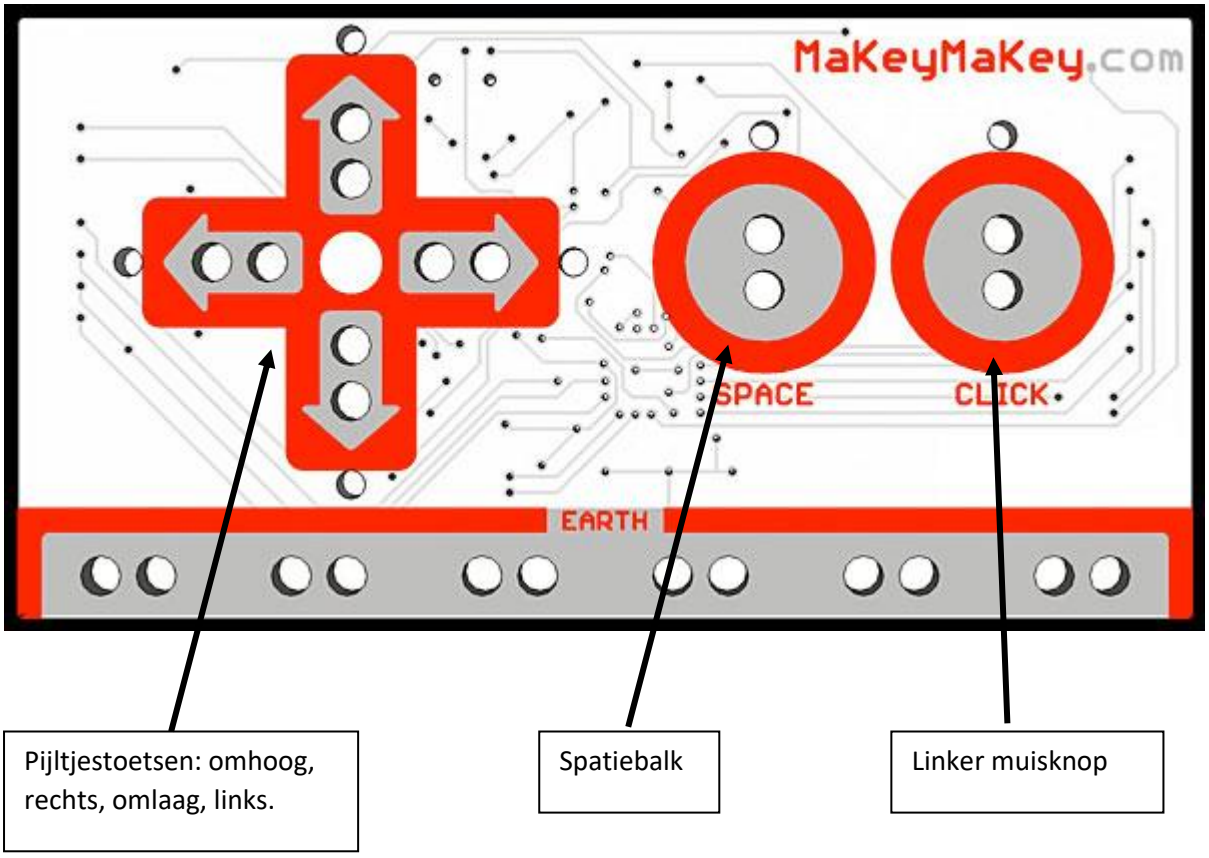
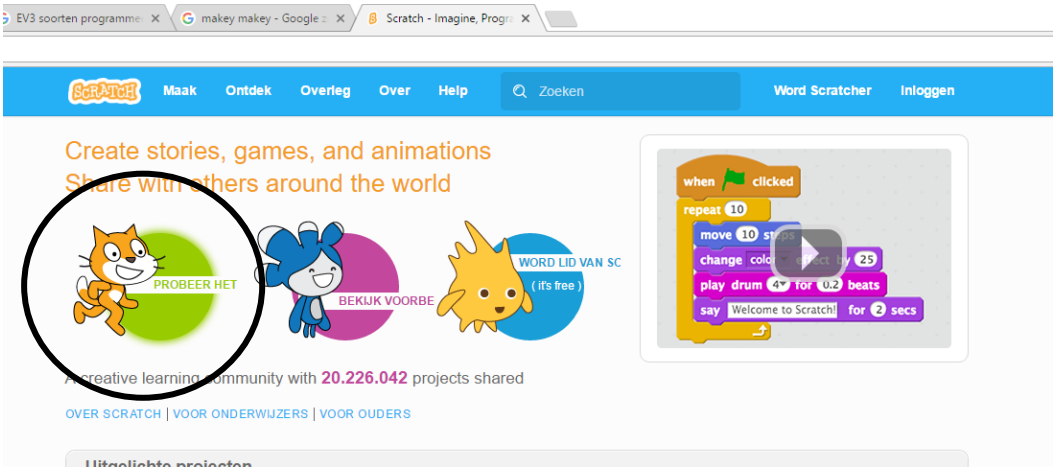
Experimenteren met MakeyMakey en Scratch.



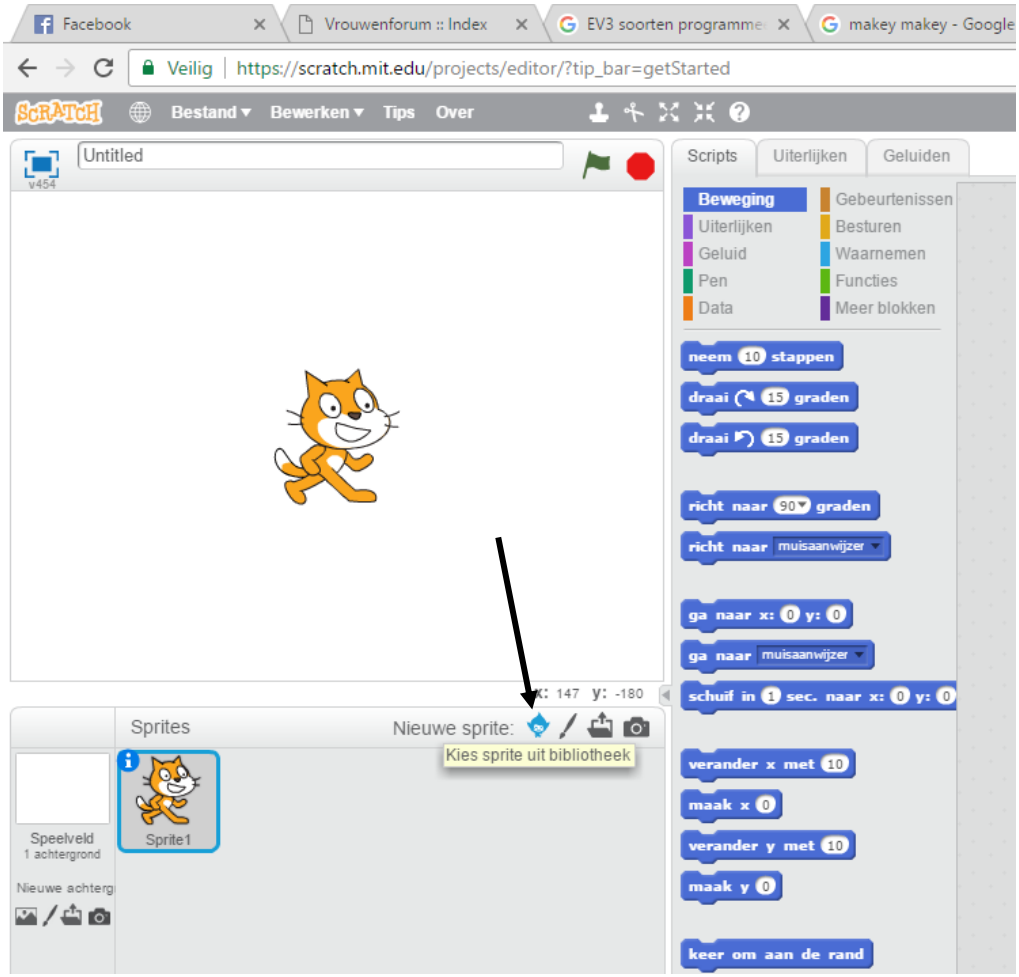
1) Start het programma ‘scratch’ op internet: https://scratch.mit.edu/

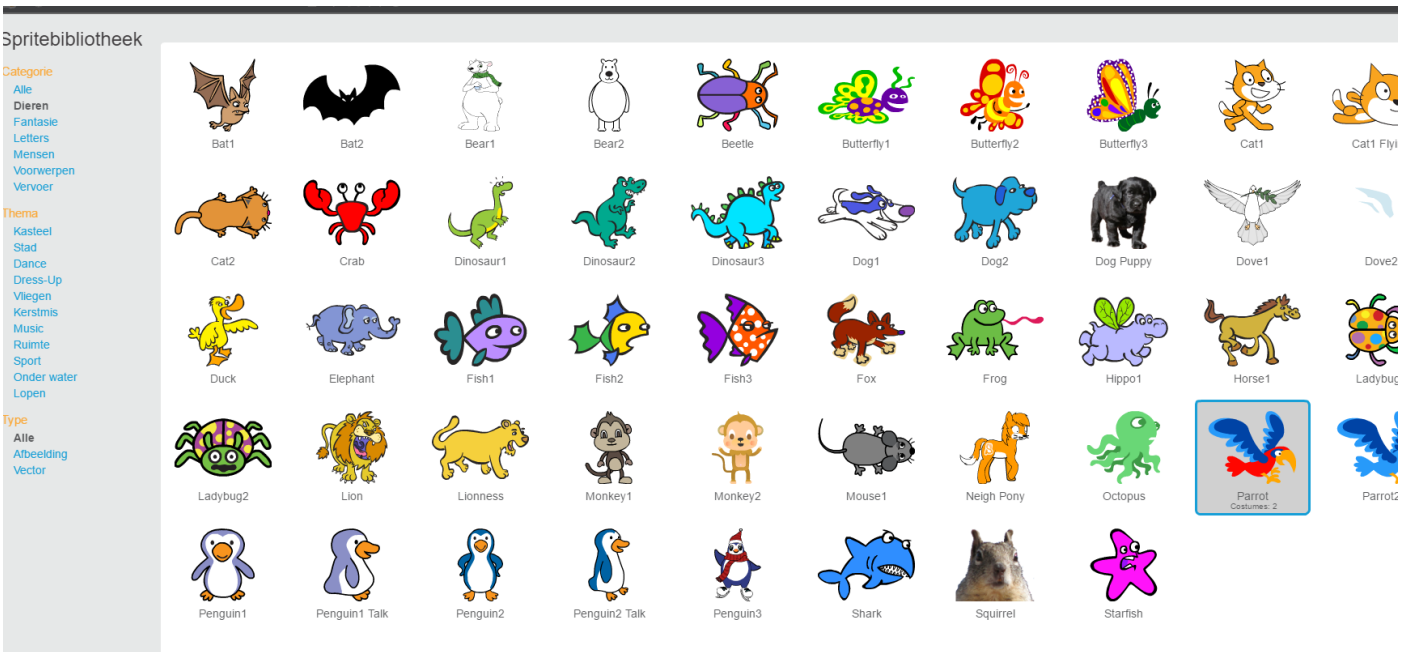
   Klik op ‘probeer het’.



We gaan zelf een spelletje programmeren in scratch. Om het spelletje te besturen gaan we de pijltjestoetsen en de spatiebalk gebruiken.

Je kiest zelf 2 ‘sprites’ (= figuurtjes) bijvoorbeeld een vogel en een kat.

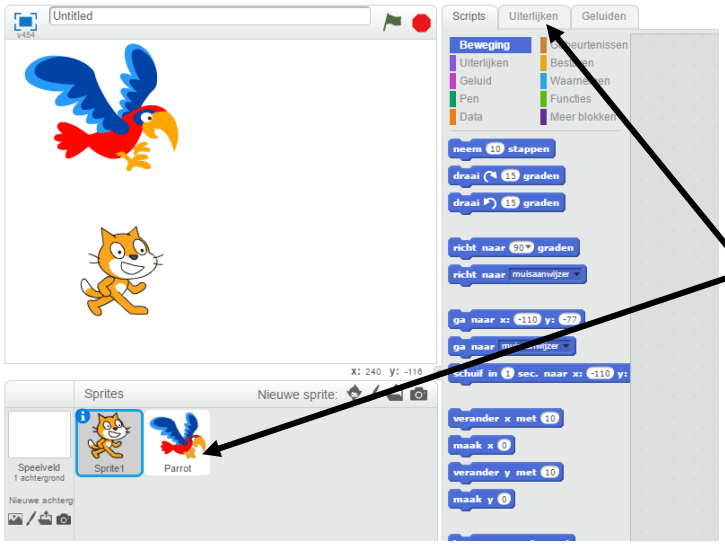




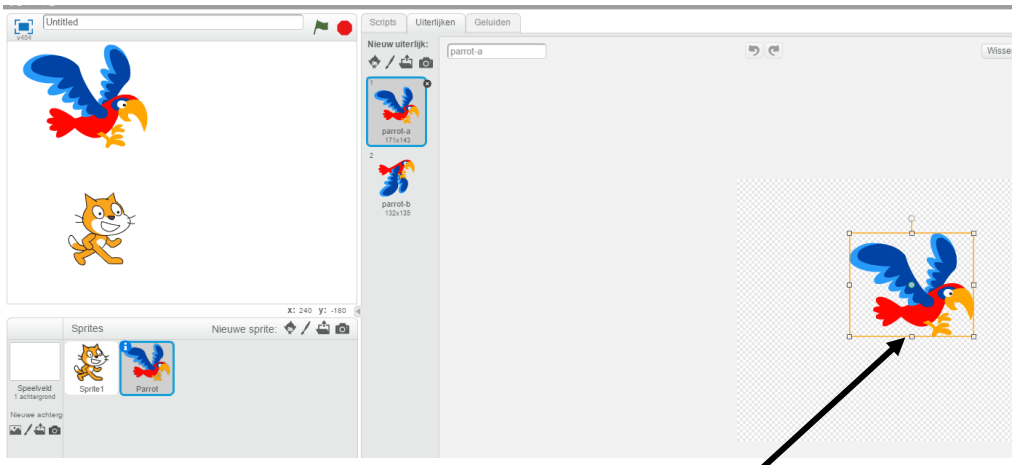
Elke figuur moet je apart programmeren.

“Als de kat de vogel raakt, verdwijnt de vogel voor 1 seconde”

- Je laat de kat bewegen met de pijltjestoetsen.
- De vogel vliegt willekeurig rond op het scherm.

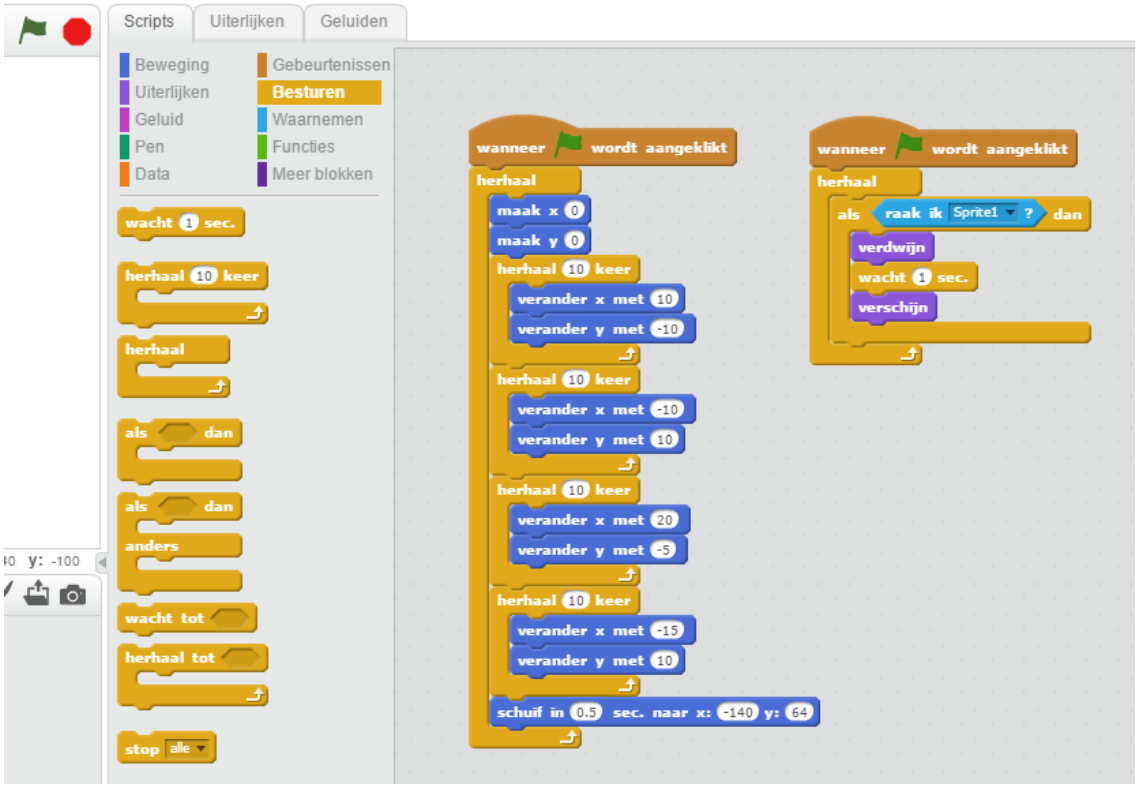


De vogel is te groot, die kan je verkleinen door op de vogel te klikken en dan op uiterlijken.



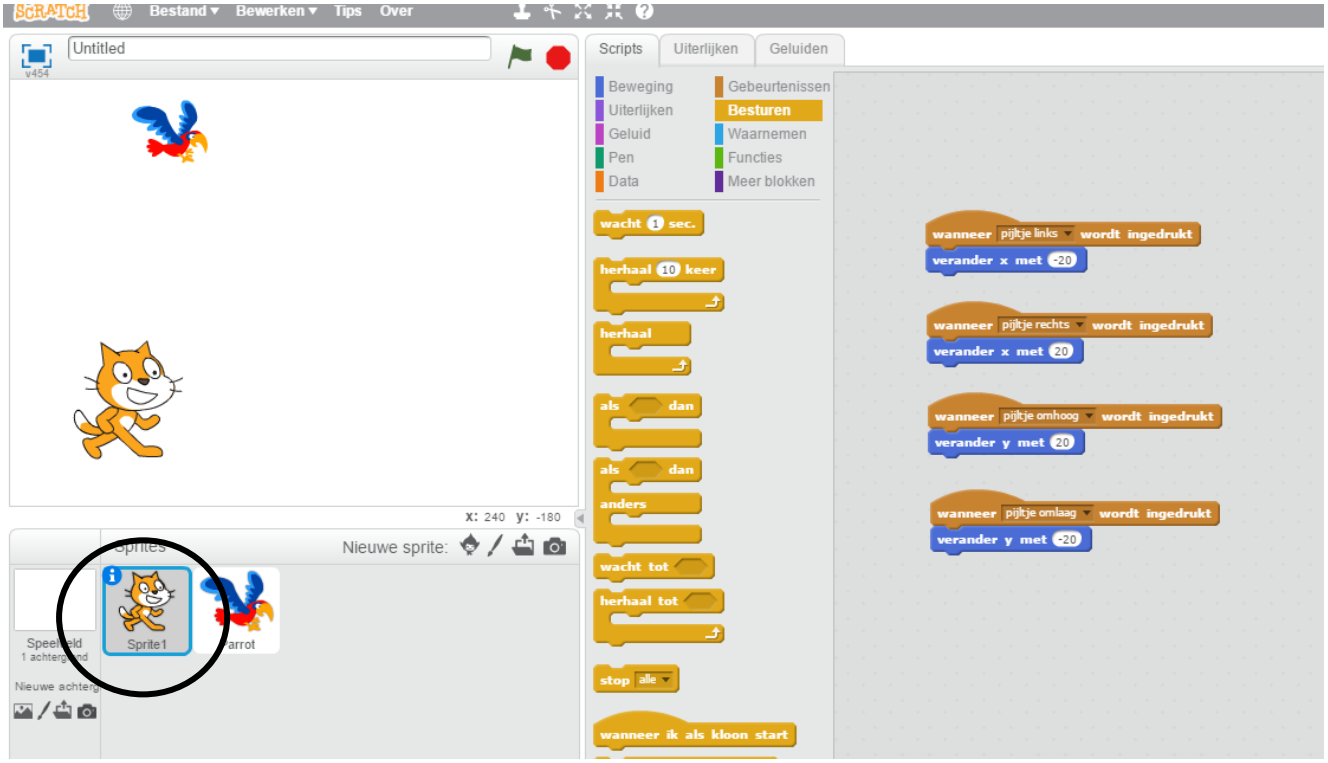
Klik op de vogel, door op een hoekje te gaan staan kan de grootte aanpassen.

2) Schrijf het programma voor de vogel, klik daarvoor op ‘scripts’.



Probeer het programma uit door op het vlagje te klikken. Beweegt de vogel over het scherm?

3) Schrijf nu het programma voor de kat. Klik daarvoor eerst op de kat (sprite 1)

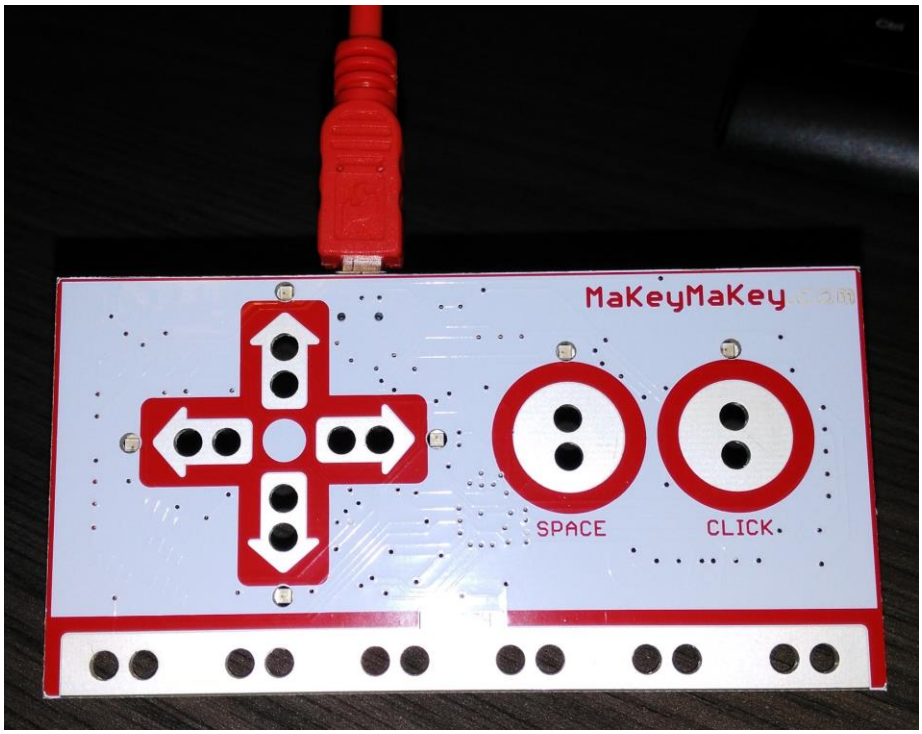


Probeer het programma uit! Kan je de kat laten bewegen door op de pijltjestoetsen en spatiebalk te drukken? Goed zo!

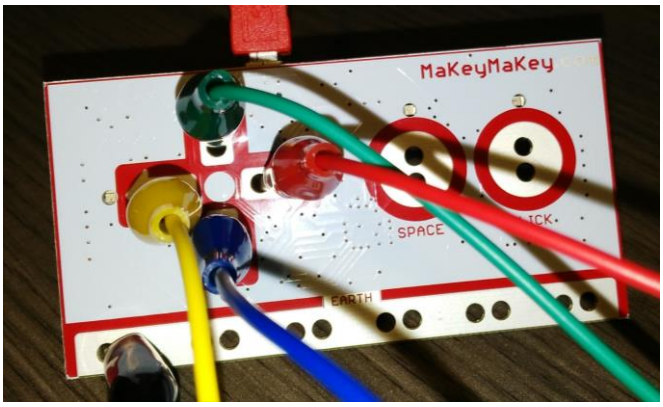
Klik nu op vlagje en probeer het spelletje uit! Gelukt? Knap! Dan kunnen we verder!

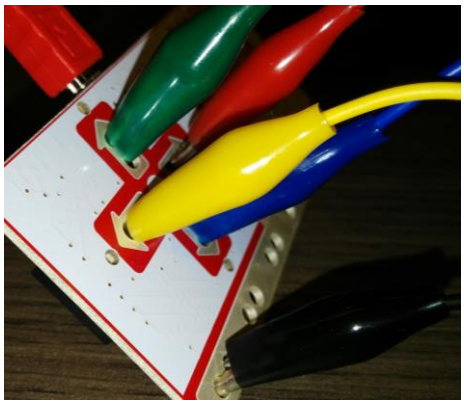
4) Maak op een blad papier met playdoh 4 knoppen. Zet de knoppen zoals de pijltjestoetsen.

5) Verbind de MakeyMakey met de computer via een USB-kabel.

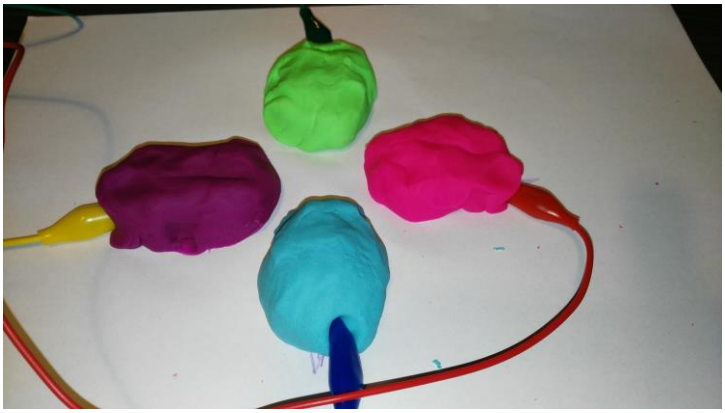


Bevestig de krokodilklemmen op volgende manier, volg goed de kleuren, die zijn belangrijk!





Verbind nu de krokodilklemmen met de playdoh-knoppen.

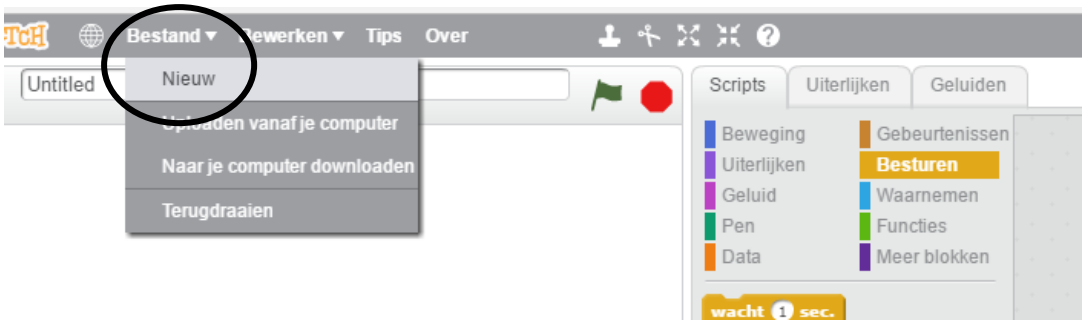


Neem nu het uiteinde van de zwarte krokodilklem in je hand en spelen maar!

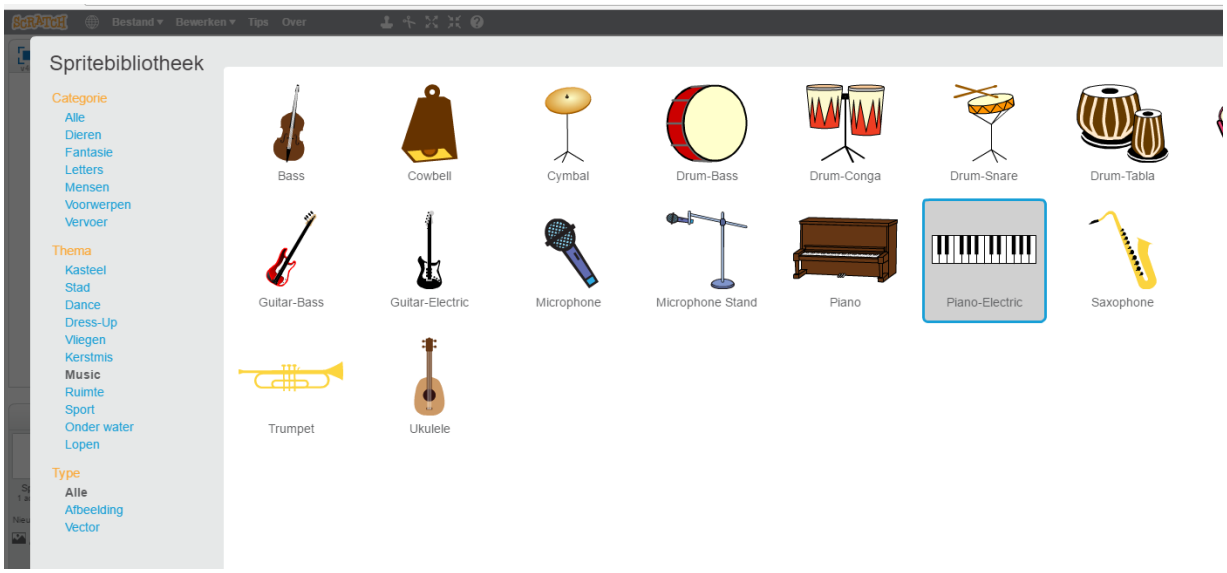
Verander indien nodig je programma! Opgelet! Enkel de persoon die de zwarte klem vasthoudt, kan spelen!

6) Piano spelen met playdoh.

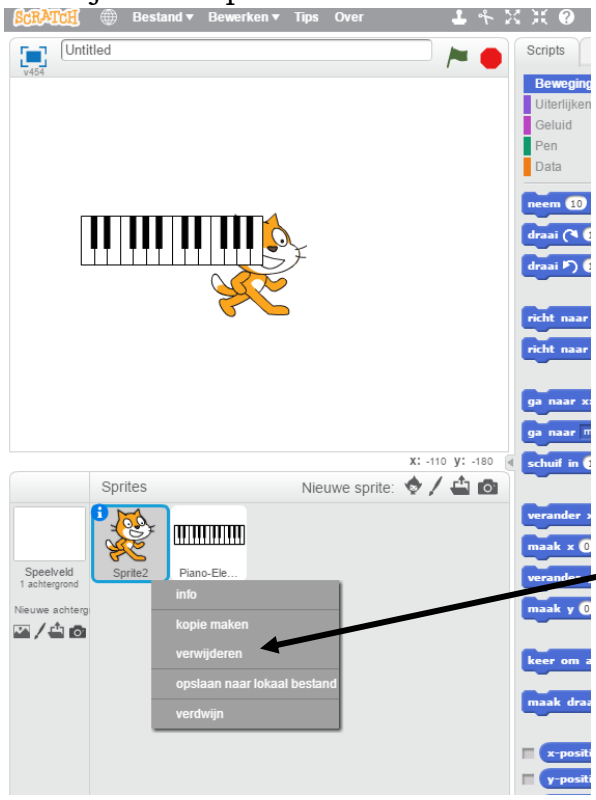
a) Open een nieuw project in scratch.



b) Zoek de sprite ‘piano’.

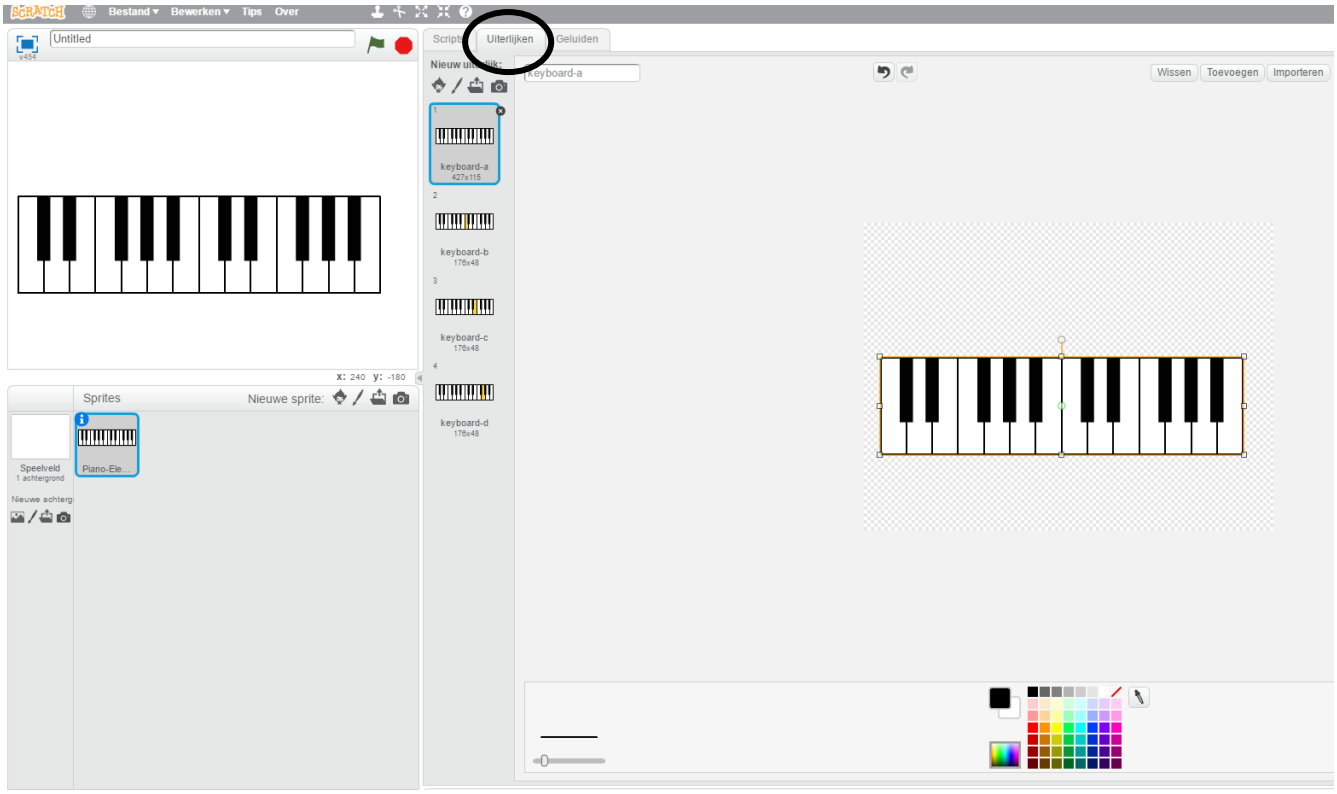


c) Verwijder de sprite ‘kat’.

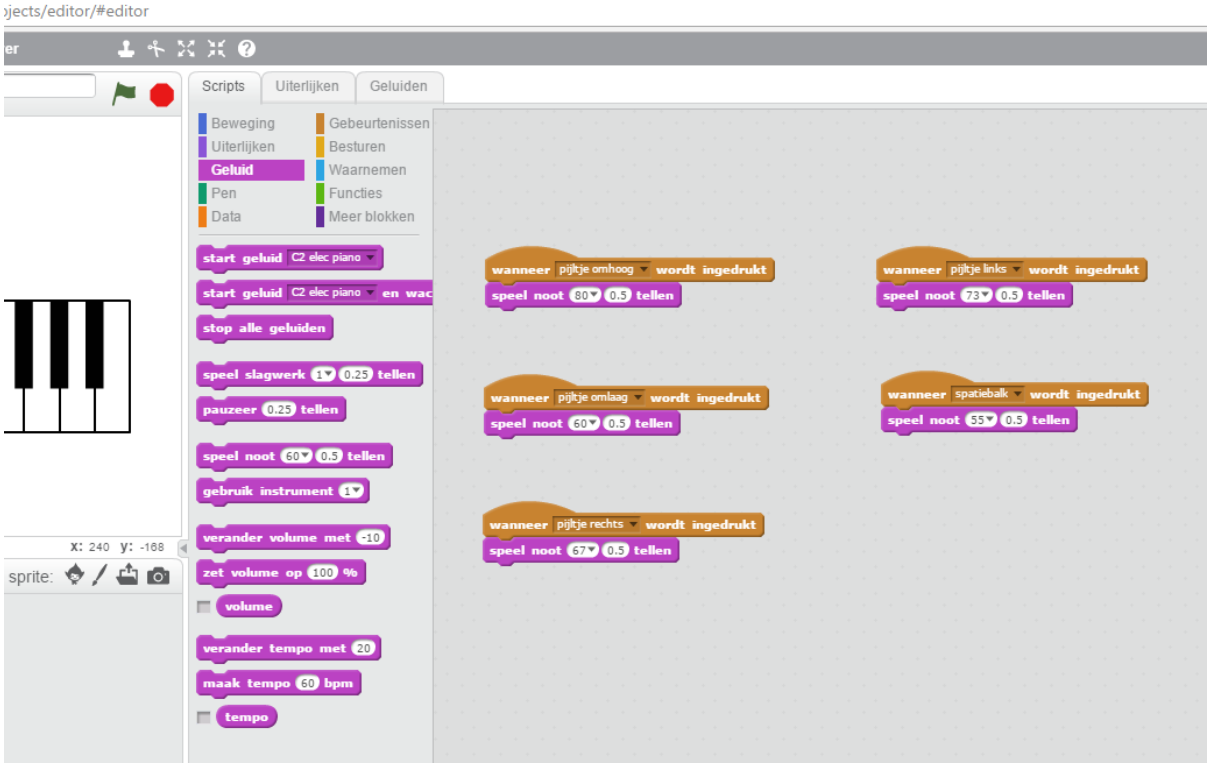


Klikken met rechtermuisknop en dan kiezen voor ‘verwijderen’.

d) Maak de piano groter zodat hij pas in het scherm.



e) Schrijf het programma. Je werkt met de pijltjestoetsen en de spatiebalk.

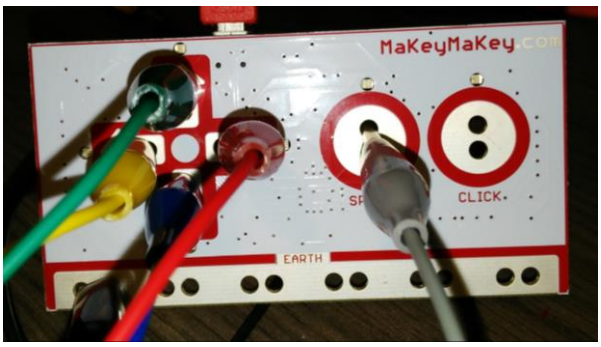


Gebruik ‘speel noot’ en geef een waarde in tussen 50 en 100, je mag zelf gerust experimenteren!

Probeer je programma uit met de pijltjestoetsen en spatiebalk.

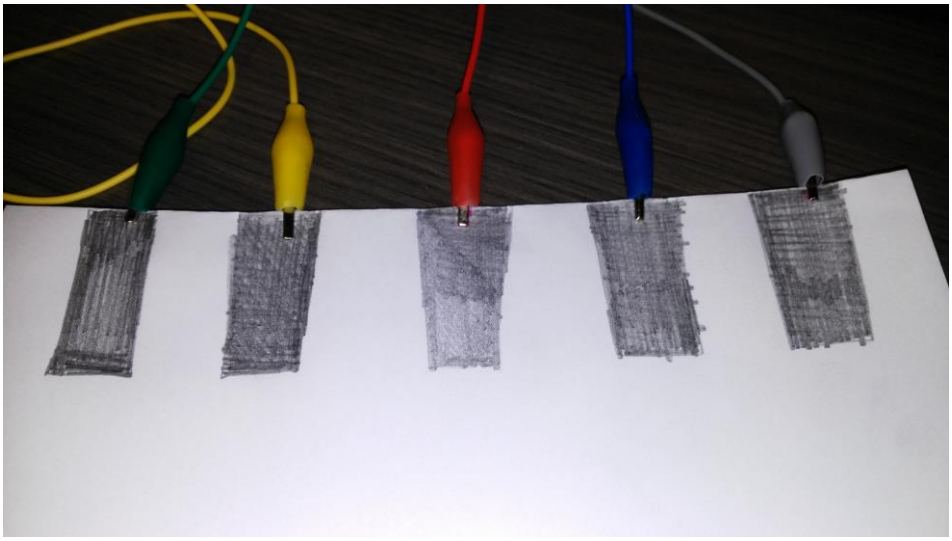
f) Maak met playdoh 5 knoppen en zet ze naast elkaar.

g) Verbind de knoppen met de MakeyMakey op deze manier:



h) Neem het uiteinde van de zwarte krokodilklem vast en spelen maar!!!

i) Tijd over? Je kan ook met potlood aan de slag! Teken en kleur toetsen van een piano op een blad. Gebruik een schrijfpotlood en kleur dik in! Als het niet lukt kan je altijd wat 'zeuren' met aluminiumfolie.



Door de waarden van de noten in het programma te veranderen, kan je misschien wel een echt liedje spelen??!!