

Naam:

Spaarkkaart SCRATCH



Hieronder vind je een aantal projecten of opdrachten die je kan doen in Scratch. Daarin leer je de basis voor programmeren. Als je dit allemaal kan, ben je klaar voor java.

Je mag ook eigen ideeën uitwerken. Dat is ook één van de opdrachten. Als je in je eigen opdrachten de skills van een echte programmeur gebruikt, raakt jouw spaarkkaart zeker ook vol. Als je iets hebt afgewerkt of wil tonen, roep een coach bij jou. Hij of zij vult dan jouw spaarkkaart in.

Opdrachten

Kan je volgende opdrachten proberen af te maken?

Opdracht	Gedaan
Een filmpje maken	<input type="checkbox"/>
Pak me als je kan	<input type="checkbox"/>
Mep een mol	<input type="checkbox"/>
Tafelkampioen	<input type="checkbox"/>
Pinkie en de gele vlag	<input type="checkbox"/>
Memory spel	<input type="checkbox"/>
Platformspel	<input type="checkbox"/>
Zelf een plan voor een opdracht uit de lijst bedenken	<input type="checkbox"/>
Eigen ideeën	<input type="checkbox"/>

Skills (vaardigheden)

Wat kunnen we al? Als we de vaardigheden in minstens 2 projectjes toegepast hebben, is de spaarkaart vol.

Scratch starten en project maken		
Sprite kiezen		
Sprite laten bewegen		
Sprite zelf besturen		
Sprite laten botsen (met andere sprite)		
Werken met achtergronden / levels		
Werken met herhaal lus		
Werken met als dan		
Werken met variabelen (scores, levens)		
Werken met vraag en antwoord		
Werken met signalen		
Werken met lijsten		
Werken met dynamische lijsten		
Werken met klonen		
Werken met eigen blokken		
Rekenen met cijfers en letters		
Werken met tijd		
Werken met gecombineerde lijsten		