



TAFELKAMPIOEN

Scratch kan je helpen bij het leren typen of het oefenen van de tafels!!! Dit zullen je mama en papa graag zien.

Volgende stappen leggen uit hoe je via een spelletje de tafels kan leren. Voor het leren typen kan je op dezelfde manier iets uitwerken.

«1» HOE KAN DE SPRITE IN EEN SCRATCH PROJECT EEN VRAAG STELLEN?

In het projectje laat je de sprite een vraag stellen; bvb. Hoeveel is $2*2$? Onder **waarnemen** vind je de blokjes die je hiervoor kan gebruiken.



Als je dit probeert, zie je ook direct hoe je een antwoord kan geven.

«2» HOE KAN JE HET ANTWOORD VERGELIJKEN MET HET JUISTE ANTWOORD?

Het antwoord dat je na een vraag kan invoeren komt in 'antwoord' terecht. Deze kan je vergelijken met de juiste waarde. Maar dan moet je wel de juiste waarde weten, nog een geluk dat we de juiste waarde ook door de computer kunnen laten



berekenen. De computer heeft het altijd juist. Of toch als er geen bugs in jouw scriptje zitten.

Dus:

Vind de bugs



«3» HOE KAN JE EEN SCORE BIJHOUDEN VOOR DE JUISTE ANTWOORDEN?

Iedere maal je een juist antwoord heeft, kan je punten verdienen. Om de computer jouw punten te laten onthouden of tonen, kan je best een variabele gebruiken. Deze vind je onder een blokje `data`.

«4» HOE KAN JE DE SPRITE DE VRAGEN WILLEKEURIG LATEN STELLEN?

Nu is het wel makkelijk, je sprite stelt de vragen die je al weet. De sprite kan je ook dingen vragen waar je zelf het antwoord niet voor hoeft in te vullen



Via het kiezen van een willekeurig getal in **Functies** kan je per tafel eender welk oefening (1x, 6x, ...) vragen.

«5» HOE KAN JE DE SPRITE MEERDERE VRAGEN LATEN STELLEN?

De sprite kan je de stappen hierboven laten herhalen via een **herhaal** blokje. Dat kan je eindeloos laten doorgaan of je kan dit laten stoppen:

- Door een aantal keer te kiezen
- Door te stoppen als je een bepaalde score hebt bereikt

Kan je beide manieren eens proberen?

«6» HOE KAN JE EEN AANTAL TAFELS SELECTEREN?

Je leert niet direct alle tafels in een keer. Misschien kan je vragen welke tafels je mag opvragen of kan je de tafels laten aanduiden.

Je kan dit best in een startpagina doen.

Daarna kan je de sprite willekeurig een vraag laten stellen uit een van de tafels (een **lijst met tafels**), de score bijhouden, ...



Checklist

- Mijn sprite kan mij een vraag stellen en mijn antwoord wordt gebruikt
 - Werken met vraag en antwoord
- Mijn sprite stelt vragen in een willekeurige volgorde
 - Werken met vragen in een willekeurige volgorde
- Mijn sprite vraagt specifieke tafels op (of leert me specifieke letters typen)
 - Werken met lijsten
- Werken met herhaal lus
- Werken met als dan
- Werken met eigen blokken