

Level 3

Codeblokken in Tinkercad

Wat is het?

Via de omgeving 'Codeblokken' kun je objecten ontwerpen. Links zie je verschillende codeblokken, in het midden het veld waar je de codeblokken naartoe sleept en rechts het resultaat van je code.

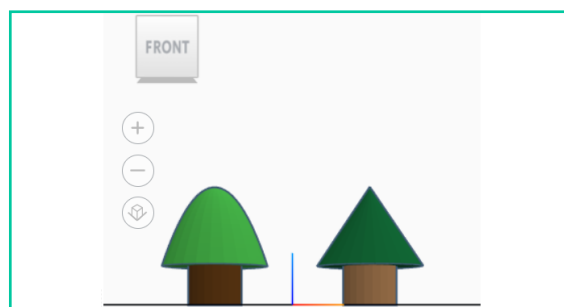
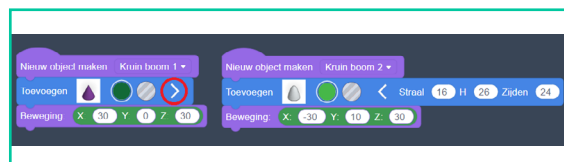
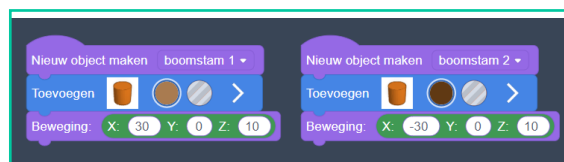
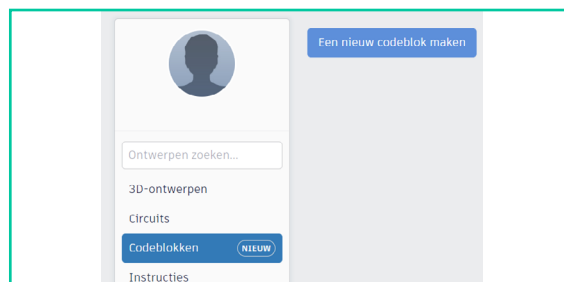
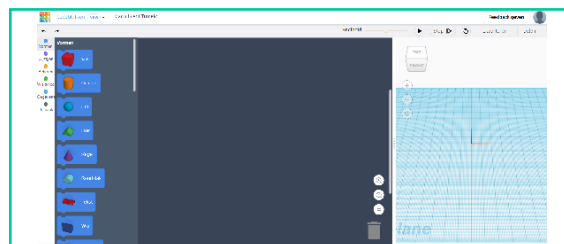
Hoe werkt het?

1 Ga naar je dashboard en klik in het linkermenu op 'Codeblokken' en daarna op 'Een nieuw codeblok maken'. Klik daarna op 'Nieuw ontwerp'.

2 Ga in het menu met codeblokken naar 'Wijzigen' en sleep het blok 'Nieuw object maken' naar het middenveld. Klik binnen het blok op 'object0' en 'Rename variable' en geef je object een andere naam.

3 Kies in het linkermenu een vorm naar keuze, sleep deze onder het blok 'Nieuw object maken' en kies een kleur. Ga vervolgens naar 'Wijzigen' en sleep het blok 'Beweging' onder je andere twee blokken. Verander het getal bij X. Herhaal deze stappen met een tweede vorm en zorg dat deze de andere kant op beweegt (kies bijv. 30 en -30). Klik rechtsboven op play om de objecten te laten maken en verplaatsen.

4 Maak opnieuw twee objecten naar keuze. Klik op de witte pijl om de grootte aan te passen. Zorg met het blok 'Beweging' dat beide objecten op je eerste objecten terechtkomen. Pas hiervoor de X en Z aan en druk op play. Pas indien nodig ook de Z bij de eerste objecten aan.



Oefenopdracht

Gebruik de codeblokken en maak het sprookjesbos van de afbeelding na.

