Level 1

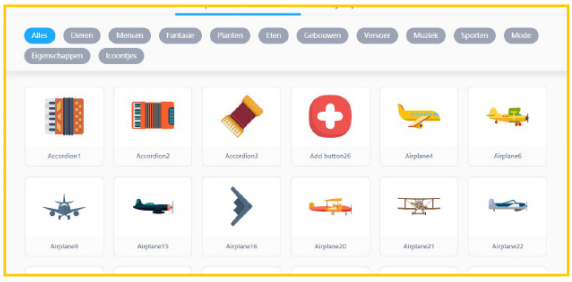
Sprites in mBlock 5

Wat is het?

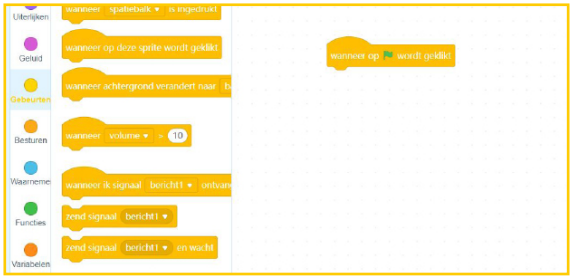
Een sprite is een afbeelding die je opdrachten kunt geven. In mBlock 5 is de sprite standaard een pandabeer. Je kunt sprites toevoegen, aanpassen en programmeren.

Hoe werkt het?

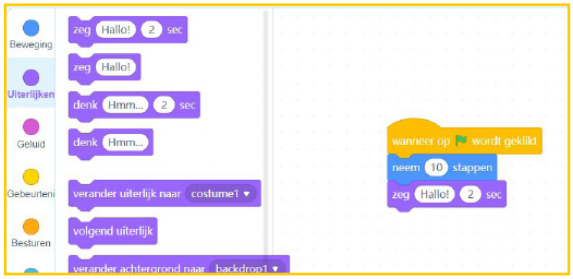
1 Ga in het navigatiepanel naar Sprites' en klik op 'toevoegen'. Je krijgt nu het scherm zoals hiernaast te zien. Via dit scherm kun je een sprite uit de bibliotheek kiezen, een eigen sprite uploaden of zelf een sprite tekenen (knop 'Paint'). Via het navigatiepaneel kun je de sprite aanpassen (knop 'Uiterlijk') of een geluid toevoegen (knop 'Geluiden').



2 Selecteer de sprite die je wilt programmeren. Klik op de categorie 'Gebeurtenissen' en kies een gebeurtenisblok. Sleep de gebeurtenis naar het script. Je programma start altijd met een gebeurtenis.



3 Nu kun je de sprite laten bewegen (categorie 'Beweging'), iets laten zeggen of van uiterlijk laten veranderen (categorie 'Uiterlijken') of een geluid laten maken (categorie 'Geluid'). Sleep de blokken die je wilt gebruiken naar het script onder het gebeurtenisblok. Voer de gebeurtenis uit. In het speelveld zie je wat er gebeurt.



Oefenopdracht

Kies een sprite uit de bibliotheek of upload een afbeelding. Laat je sprite als er op het vlaggetje wordt geklikt eerst 100 stappen naar voren zetten, laat hem dan iets zeggen en laat hem daarna een geluid maken.