

Scratch: Muis en Kaas, Opdracht 1

In deze opdracht laat je een muis een stukje kaas volgen in een kaaslandschap.

Zorg voor een muis sprite

Klik met de rechtermuisknop op de sprite van de kat en klik op **verwijderen**.

Kies een nieuw sprite uit de bibliotheek uit de categorie dieren, neem de muis (mouse).



Zet de muis in een kaaslandschap

Klik op het speelveld.

Waar eerst Uiterlijken in de tabbladen stond, is dat nu vervangen door **Achtergronden**. De achtergrond kan worden bewerkt door er op te klikken.

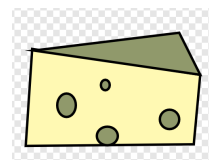
Teken een groot vierkant, groter dan de achtergrond en zorg voor een kaaskleur. Gebruik daarvoor het keuzeveld **Vulling**.

De kaas heeft natuurlijk gaten.



Maak een kaasblokje als sprite

Klik op het kwastje om een nieuwe **sprite** te maken. Dat wordt een stukje kaas. (Je kunt een vulkleur alleen gebruiken in een **gesloten** oppervlak!)



Zet de kaas sprite in een hoek en pas eventueel de **Grootte** aan.

De Code

We hebben nu dus 2 sprites en een achtergrond. Van deze drie gaan we de muis met een programma besturen. Klik op de sprite van de muis en ga naar het tabblad **Code**. Maak het programma uit de afbeelding hiernaast.

Let goed op de kleuren van de opdrachten!

Klik op het groene vlaggetje en **beweeg het stukje kaas** met de muis van de computer. De Scratch muis volgt de kaas. (Eigenlijk volgt de muis de muis!)

Klik op de rode cirkel om het programma te stoppen.

