

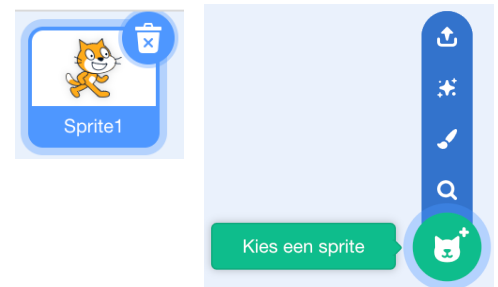
Scratch met micro:bit 1

In deze opdracht laat je een bal met de micro:bit bewegen op het scherm.

Zorg voor een bal sprite

Klik met de rechtermuisknop op de sprite van de kat en klik op **verwijderen**. Een klik op het kruisje werkt sneller

Kies een nieuw sprite uit de bibliotheek en kies de bal.

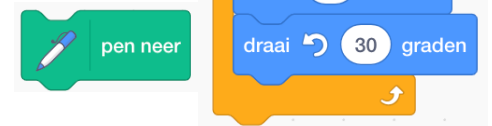


Laat de bal een rondje draaien

Om te beginnen zetten we de bal in het midden van het speelveld. Bouw de hiernaast getoonde applicatie. (Eén keer rond is $12 \times 30 = 360$ graden.)

Als je op het bovenste blokje klikt, dan start je het programma.

Als je de uitbreiding met de naam Pen haalt en het blokje 'pen neer' toevoegt, dan wordt het gevolgde pad ook zichtbaar.



Stuur met de micro:bit

Om te kunnen werken met de micro:bit moeten er een paar aansluitingen worden gemaakt. Tijdens de voorbereiding van deze les hebben de begeleiders deze aansluitingen al gemaakt. Als je de uitbreiding voor de micro:bit hebt/is geladen dan zie je in de bovenrand:
Belangrijk is het vinkje in een groen rondje!



Het gebruik van de knoppen A en B

De micro:bit heeft op de voorkant twee knopjes. Ze heten A en B. We gebruiken de knop A om het programma te starten.

Na een klik op de micro:bit op knop A zal de bal een rondje draaien.

Maak nu een tweede programma om de bal de andere kant op te laten draaien als op de micro:bit knop B wordt ingedrukt.

Als dit is gelukt, dan kan je de micro:bit in de war maken door snel achter elkaar de knoppen A en B in te drukken.

