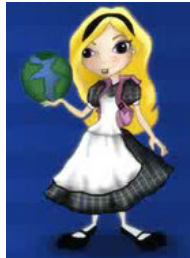


Les Alice



De Kuyper Jirka

Herhaling

Objecten

Methoden

Events

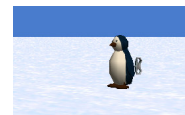
Funcities / properties

Controlestructuren:

- Do in order
- Do together
- If /Else
- Loop
- While



Oefening



Dit is een speelgoed pinguïn (terug te vinden bij animals)

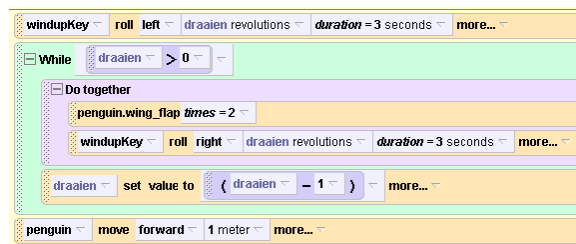
De sleutel wordt 5 keer opgedraaid

De pinguïn zal nu 2 keer met zijn vleugels flapperen
zolang de sleutel (vind je bij objects) opgedraaid blijft.

Elke keer de pinguïn zijn vleugels beweegt, zal de sleutel
1 omwenteling terugdraaien.

Als de sleutel volledig op is, gaat de pinguïn 1 m vooruit

Oefening



Oefening



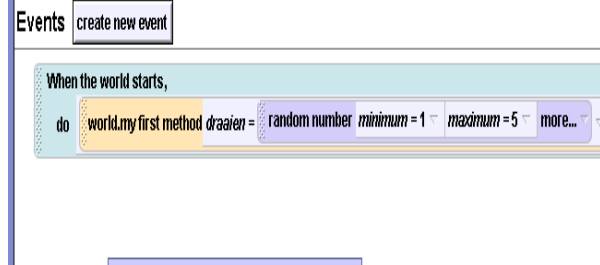
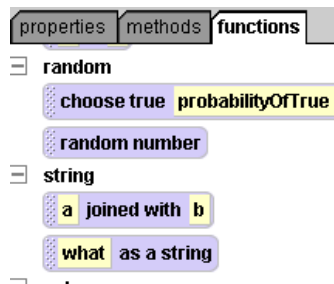
Dit is een speelgoed pinguin.

De sleutel wordt **x** keer opgedraaid

De pinguin zal nu 2 keer met zijn vleugels flapperen zolang de sleutel opgedraaid blijft.

Elke keer de pinguin zijn vleugels beweegt, zal de sleutel 1 omwenteling terugdraaien.

Als de sleutel volledig op is, gaat de pinguin 1 m vooruit



Oefening



Een aap zit op een eiland.

De aap is gespot door een helikopter. Deze vliegt rond het eiland.

Zolang de aap de helikopter ziet, zal hij hem volgen

Eens de helikopter uit het gezichtsveld verdwijnt, kijkt de aap terug naar de camera.

While True in events

Events

create new event

When the world starts, do world.my first method

While <None> is true

Begin: Nothing

During: Nothing

End: Nothing

Events

create new event

When the world starts, do world.my first method

While helicopter is in front of monkey more... is true

Begin: monkey.head point at helicopter more...

During: monkey constrain to point at helicopter more...

End: monkey.head point at camera more...

world.my first method

world.my first method No parameters

No variables

monkey.head point at camera more...

While true

Do together

helicopter move forward 4 meters more...

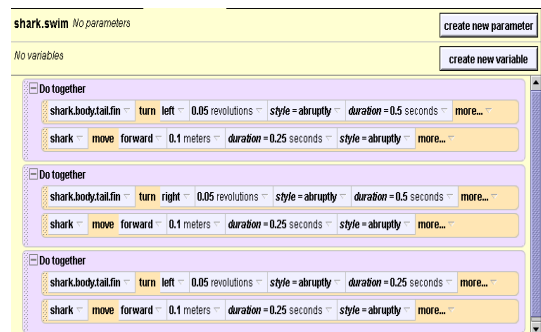
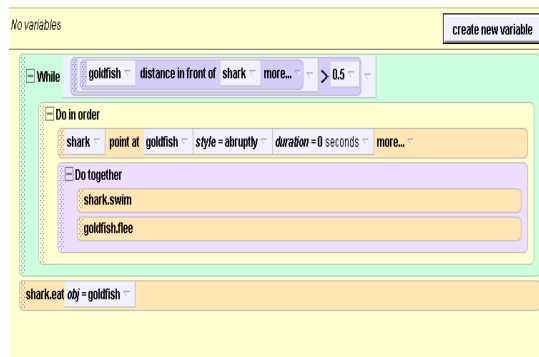
helicopter turn left 0.25 revolutions more...

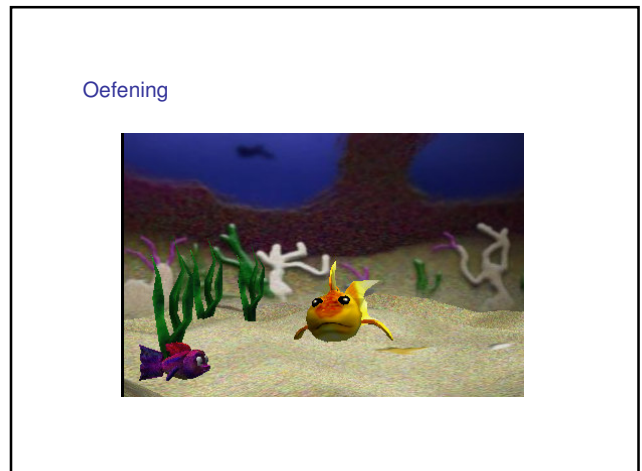
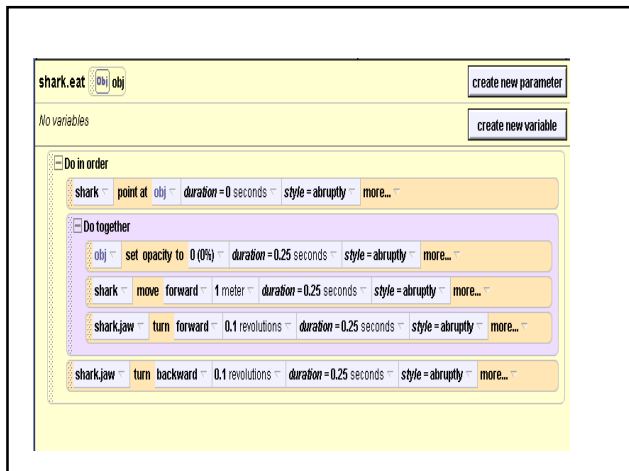
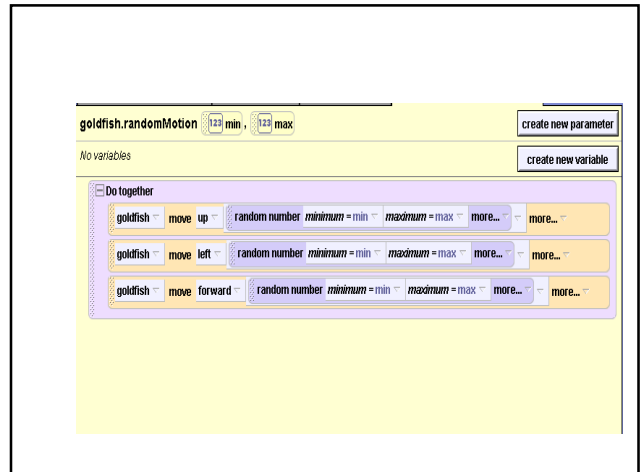
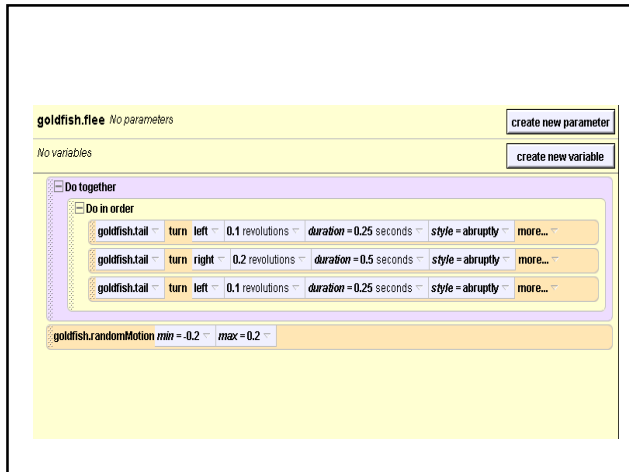


Oefening



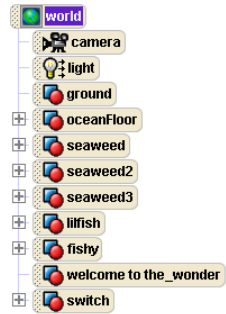
Een haai probeert een goudvis op te eten voor zijn avondmaal. De haai probeert dicht genoeg (< 0.5 m) te komen om de goudvis op te eten. Natuurlijk zit de goudvis ook niet stil, hij kijkt naar links en rechts om te zoeken naar waar hij kan vluchten. Hij probeert te ontkomen door naar een willekeurige positie te zwemmen.



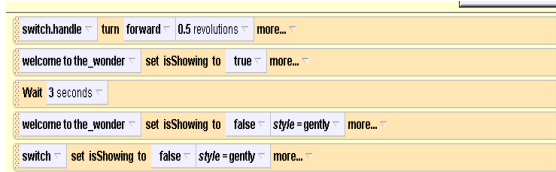
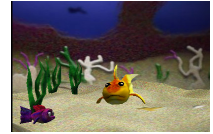


Oefening

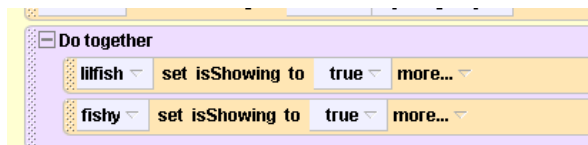
Actoren



Begintekst



Vissen verschijnen



Beweging van de vissen

