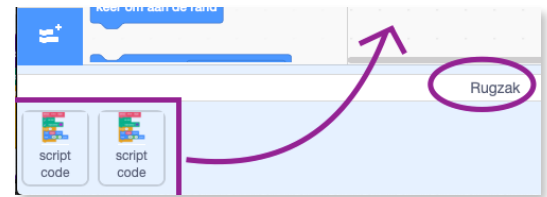


6.2 In deze les gaan we leren hoe we een eigen codeblok kunnen maken: het blok zal een vierkant tekenen

Je kan nadien dat codeblok bewaren in het rugzak-onderdeel van scratch. Onderaan de codeblokken. Hiernaast zie je zo'n twee bewaarde codeblokken. Als je op een later tijdstip iets anders aan't programmeren bent, kan je uit de rugzak zo maar een reeds gebruikt codeblok slepen. Je klikt erop met je muis en sleept het naar je codevlak. Klaar is Kees...veel werk bespaard! Werkt enkel in de online modus!



1.1 Klik bij [Code](#) op [Mijn blokken](#) en nadien op [Maak een blok](#).



We willen dat ons blok een vierkant tekent, dus typen we 'Tekenen een vierkant' in het blok.

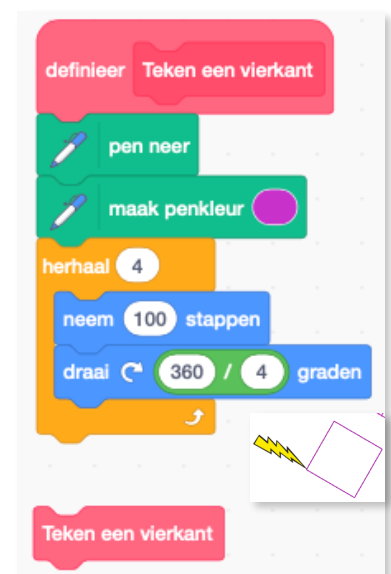


Druk nadien op 'OK'.

- Er verschijnen twee nieuwe blokken. Het grote **definieerblok** en het kleinere **'Tekenen een vierkant'** blok.



- De code om een vierkant te tekenen gaan we onder het **definieerblok** plaatsen. Eenmaal dat gedaan, zal het kleine **'Tekenen een vierkant'** blok al de code die onder het **definieerblok** staat, bevatten. Ze zijn vanaf dan gelijk aan elkaar.



1.2 Plaats de code om een vierkant te tekenen onder het **definieerblok**. Als je op het **definieerblok** klikt, zal je potlood een vierkant tekenen. Als je op het kleine blokje klikt, zal het potlood ook een vierkant tekenen. Ze doen

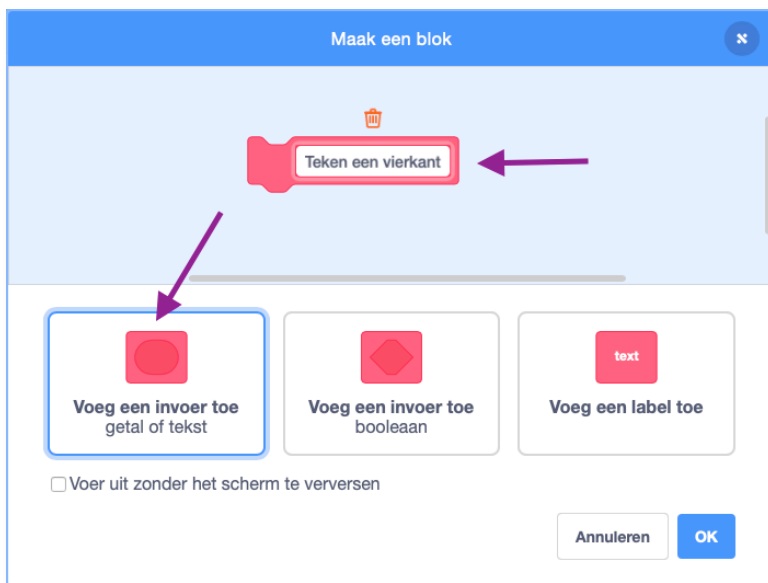
dus beide hetzelfde!

1.3 We gaan het **definieerblok** wat meer mogelijkheden geven. Klik met een rechtermuisklik op 'Teken een vierkant'.



Klik nadien op 'bewerk'.

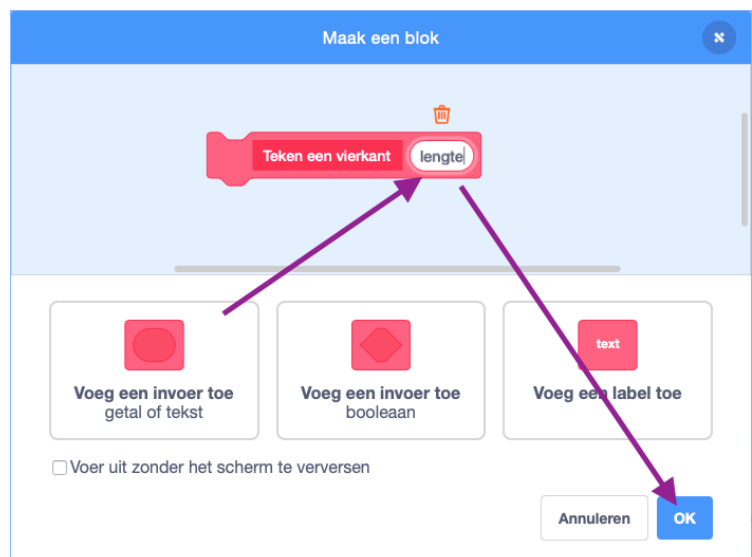
Klik op het vakje 'Voeg een invoer toe getal of tekst'.



In het blokje 'teken een vierkant' verschijnt 'number or text'. Als je daar op klikt kan je er iets in typen.

We typen er 'lengte' in. De waarde van 'lengte' zal nadien bepalen hoe groot je vierkant zal worden.

Klik op 'OK'.



Je **definieerblok** heeft nu een variabele 'lengte' erbij gekregen.

Ook het kleine blokje 'Tekenen een vierkant' is in het bezit van een extra vakje. We kunnen er eender welk cijfer intypen. En dat cijfer zal bepalen hoe groot ons vierkant zal worden.



1.4 In het grote **definieerblok** gaan we nu een aanpassing moeten doen. We nemen de variabele 'lengte' uit het **definieerblok** en plaatsen dat ipv het cijfer '50' bij het blokje 'neem 50 stappen'.

Waarom? Nu moeten we enkel bij het kleine blokje 'Tekenen een vierkant' het cijfer '50' het cijfer veranderen. En wel zoveel keer als we zelf willen. De waarde 'lengte' zal altijd gelijk zijn aan het cijfer dat we in het kleine blokje typen.

URL van deze les; <https://scratch.mit.edu/projects/204032068/>

URL gevorderden: <https://scratch.mit.edu/projects/188976898/>



EXTRA: -Maak een **definieerblok** voor een driehoek, vijfhoek,... zet de kleine blokken van het definieerblok onder elkaar. Verander de waarden; plaats er een draaibeweging in; varieer met de kleuren;

...