

Project - Laat maar eens zien wat je kunt.



lezen

We hebben ons nu een flinke tijd bezig gehouden met de basis van Scratch en we hopen dat jullie nu in staat zijn om zelf (eenvoudige) programma's te maken. En dat is precies wat jullie de komende weken gaan doen, samen met een medeleerling ga je van de grond af aan een programma ontwerpen en programmeren.

Maar pas op, je gaat natuurlijk niet zo maar ergens beginnen, er moet eerst een plan en werkverdeling komen en..... je programma moet origineel zijn, dus je mag niet een programma van het internet halen en dat een beetje veranderen. Uiteindelijk moeten jullie alles ook kunnen uitleggen dus veel zin zou het niet hebben.

Natuurlijk mag je best op het internet zoeken naar leuke voorbeelden maar neem ze niet 1 op 1 over. En werk met **'het plan'**.

Wat is je plan?



Doen!

Welke stappen moeten er genomen worden

1. Vorm een team met een medeleerling, de docent maakt misschien wel de indeling voor jullie. **(5 minuten)**
2. Ga samen brainstormen over wat voor programma jullie gaan maken, een spel, een verhaal, of iets als de sommenmachine b.v. Maak een mindmap (als je niet weet wat dat is, legt de docent je dat wel uit). **(lever dit in op Fronter)**
3. Zet nu in een paar zinnen op 'papier' wat je programma moet kunnen. **(lever dit in op Fronter)**
4. Nu een heel **belangrijk deel**, wat zijn de eisen die je aan je programma stelt, in stap 3 was dat wat algemeen omschreven, nu moet het zéér precies. Hieronder een paar voorbeelden:
 - De gebruiker moet het programma kunnen resetten (denk hierbij aan variabelen die weer op nul gesteld

Je hebt voor ieder onderdeel 20 minuten

Je hebt voor dit onderdeel 20 minuten

worden, de hoofdpersoon weer aan het begin)

- Het programma houdt de score bij. (Natuurlijk alleen als er sprake is van een score.)

- Er zijn 3 levels (of 4 of 5, hangt van jullie af)

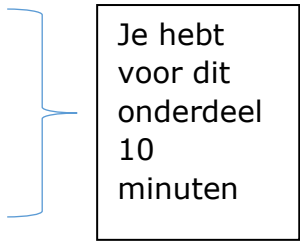
(lever dit in op Fronter)

5. Maak een werkverdeling, wie doet wat en wanneer moet het klaar zijn. Denk eraan dat je 1 programma in moet leveren.

(lever dit in op Fronter)

6. Zorg dat je weet wanneer je het programma moet inleveren, dat is per docent verschillend.

(lever het eindproduct in op Fronter)



Je hebt voor dit onderdeel 10 minuten

Succes!

P.s Heb je inspiratie nodig, kijk dan eens bij Scratch, en [klik](#) op ontdek.