
Inhoudsopgave

Voorwoord	5
Voordat je begint...	6
Wat heb je nodig?	7
De website bij het boek	7
Voor ouders, verzorgers en leraren	8
Vervolgboeken over programmeren	8
1. Aan de slag met Scratch	9
1.1 Wat is programmeren	10
1.2 Welkom bij <i>Scratch</i>	11
1.3 Werken met blokken	13
1.4 Een programma maken	15
1.5 Een programma uitvoeren	17
1.6 Een commando tussenvoegen	18
1.7 Een nieuw programma maken	20
1.8 Bewegen met x en y	22
1.9 Een waarde opgeven	26
1.10 Een programma initialiseren	28
1.11 Tekst en geluid toevoegen	32
1.12 Je programma opslaan	34
1.13 <i>Scratch</i> afsluiten	35
1.14 Oefeningen	36
2. Werken met variabelen	37
2.1 Wat is een variabele?	38
2.2 Een numerieke variabele maken	38
2.3 Een numerieke variabele gebruiken	41
2.4 Een omrekenprogramma maken	45
2.5 Gebeurtenissen	47
2.6 Input vragen	49
2.7 Input verwerken	52
2.8 Rekenen	53
2.9 Commando's kopiëren	57
2.10 Programmadelen	58
2.11 Tekstvariabelen	64
2.12 Tekstcommando's gebruiken	67
2.13 Oefeningen	71
3. Beslissingen nemen	73
3.1 Werken met het als/dan-commando	74
3.2 Een vergelijking toevoegen	76
3.3 Werken met het als/dan/anders-commando	80
3.4 Geneste beslissingen	83
3.5 Werken met en/of/niet	86
3.6 Oefeningen	91

4. Lussen maken	93
4.1 Een lus maken	94
4.2 Een eindeloze lus maken	94
4.3 Lus met herhaling	97
4.4 De pen gebruiken	98
4.5 Geneste lussen	104
4.6 Oefeningen	107
5. Werken met lijsten	109
5.1 Een lijst maken	110
5.2 Een lijst vullen	112
5.3 Een programma openen	118
5.4 Een tweede lijst maken	120
5.5 Zoeken in een lijst	121
5.6 Stopcommando gebruiken	123
5.7 Oefeningen	128
6. Een spel maken	129
6.1 Poing	130
6.2 Een achtergrond kiezen	130
6.3 Een sprite kiezen	132
6.4 Een sprite maken	133
6.5 Het racket initialiseren	136
6.6 Het racket besturen	138
6.7 De bal programmeren	139
6.8 Een procedure gebruiken	144
6.9 Oefeningen	149
Bijlagen	
A. Hoe doe ik dat ook alweer?	151
B. Woordenlijst	153
C. Lijst met commando's	156
D. Index	163