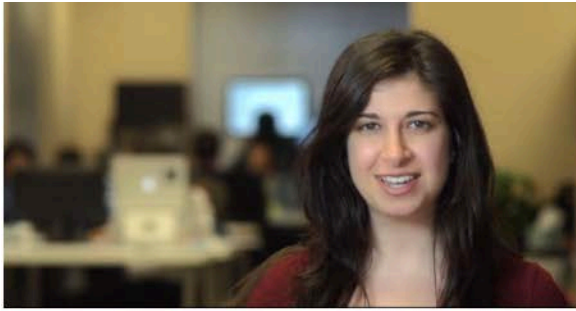
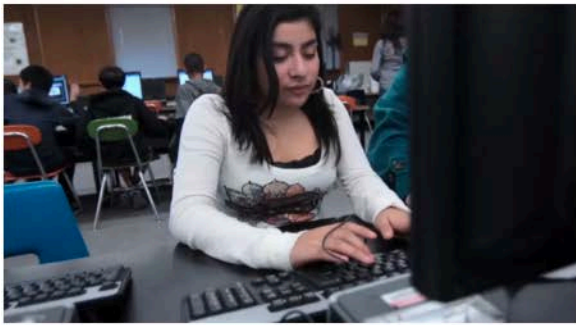


5.12 Flappy code (leer programmeren met Flappy Bird)

<https://studio.code.org/s/flappy>



Hoi, ik ben Katie! Een van de meest spannende dingen over informatica is dat een computerprogramma interactief kan zijn.



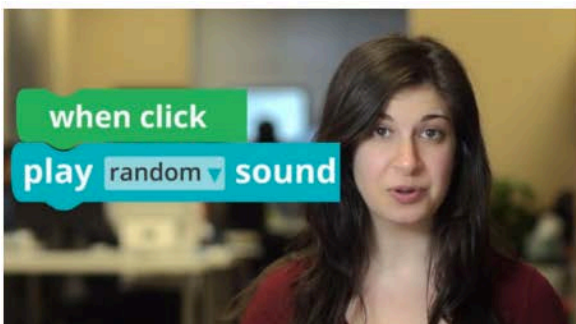
Elke keer dat iemand klikt of drukt of typt op een computer of telefoon, dat genereert een gebeurtenis, en er is wat code die beslist wat er gebeurt als er wat gebeurt.



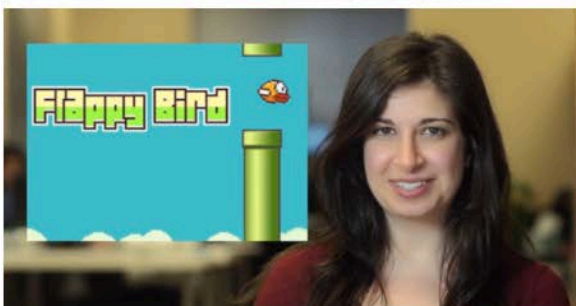
De code die zul je schrijven omvat slepen en neerzetten van blokken met daarin opdrachten voor de computer. Onder de motorkap wordt elk van deze blokken vertegenwoordigd door echte code.



Als je een kijkje neemt in de werkplaats, zie je een aantal groene blokken die voor je zijn ingevuld - dit zijn "gebeurtenis-verwerkers"



Bijvoorbeeld, je zou een gebeurtenis-verwerker kunnen hebben die zegt "wanneer iemand met de muis klikt, speel een geluid af"

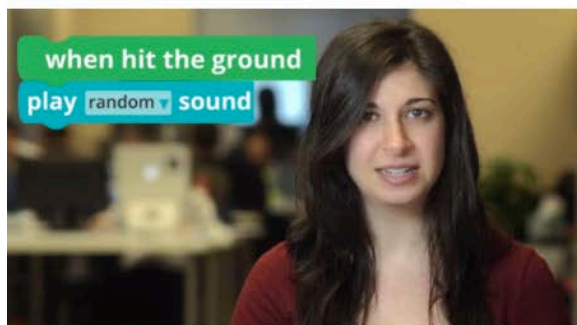


Heb je ooit van het spel FlappyBird gehoord? Met behulp van gebeurtenis-verwerkers gaan we leren om onze eigen aangepaste versie van FlappyBird te programmeren!

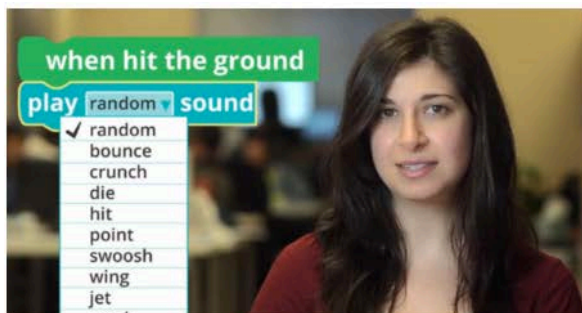
(vervolg)



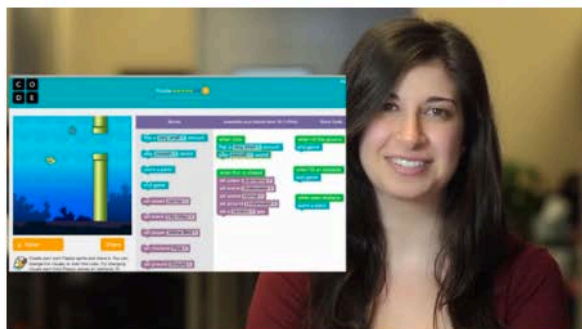
Als je wilt dat de vogel FLAPPERT als je met de muis KLIKT, krijg je dat voor elkaar door het "FLAP" blok aan de goede gebeurtenis-verwerker te verbinden. Telkens als je nu in je spel met de muis klikt, zal de vogel flapperen.



In elke puzzel van deze activiteit introduceren we nieuwe gebeurtenis-types als groene blokken op de werkplaats, en dan kun je de juiste blokken kiezen die reageren op de nieuwe gebeurtenissen.



Als je een drop-down pijl zoals deze ziet dan kun je de instellingen veranderen - zoals wel geluid af te spelen wanneer flappy de grond raakt.



In de laatste puzzel kun je je eigen spel maken en deze delen met je vrienden. Veel plezier!