

## Scratchprojecten bij het boek Programmeren is een taal leren



### [Programmeren is een taal leren](#)

De studio met de Scratchprojecten in dit boek.

In de studio staan deze projecten:

[0.3Aan de slag](#) Project met de lessen "Aan de slag", "Voeg een achtergrond toe" en "Voeg een sprite toe".

[1.3Algoritme](#) De kat praat en beweegt op volgorde.

[2.4Volgorde](#) De kat heeft een zere nek en moet oefeningen doen.

[3.1Sprite](#) De kat loopt heen en weer.

[3.1Help mijn sprite is weg](#) Probeer de kat te raken.

[3.4 Welke punten raakt de sprite?](#) Driehoek vierkant en ruit. Kan het ook anders?

[3.6Pentekening](#) Pentekening met het schuifblok. Druk op de spatiebalk om de kleur te veranderen.

[3.7Stempel xy coördinaten](#) Groene vlag = stempel met de kat. Spatiebalk = onderbroken lijn met ster.

[4.3Tekst naar spraak](#) 2 katten praten met tekstballonnen en geluid.

[5.1Maak een verhaal](#) Project met de les "Maak een verhaal".

[7.1Herhaling genest](#) De kat praat, beweegt en je hoort een dansritme. De achtergrond verandert van kleur.

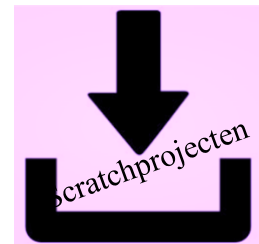
[7.5Haai zwemt](#) Oneindig bewegende achtergrond.

[8.2Dans gebeurtenissen](#) 2 katten dansen: gelijktijdigheid en gebeurtenissen.

[9.3Naam en favo dier](#) De kat vraagt om je naam en je favoriete dier.

[10.5Voorwaarden pijltjestoetsen coördinaten](#) De kat gaat stap voor stap bewegen en zegt de xy positie als je op de spatiebalk drukt.

[11.5Quiz](#) De kat stelt 2 vragen. Als je het goed hebt, wordt je score 1 punt hoger.



[11.9Quiz](#) De kat stelt 4 vragen. Als je het goed hebt, wordt je score 1 punt hoger; als je het fout hebt, gaat er 1 punt af.

[11.16 Wachtwoord en gebruikersnaam](#)

[12.2WaarnemenBallonkleuren](#) Wat gebeurt er als de ene kat een ballon raakt of een andere kat?

[12.3Waarnemen herhaling](#) Een doolhof dat werkt met kleuren waarnemen. De voorwaarden staan in een herhaalblok. Zo wordt de hele tijd getest op welke kleur de kat staat.

[13.1Keuzelijst](#) De kat kiest wat jij gaat doen.

[13.3Laat de computer voor je kiezen!](#) Je vult zelf een lijst in en als je klaar bent, druk je op het hartje. De vraagtekentjes veranderen in de keuze van de computer.

[14.2Driehoeken tekenen met signalen](#) Zet je muis neer, waar je een driehoek wil tekenen. Pijltje links = ga naar muiswijzer Pijltje rechts = teken driehoek.

[14.5Subroutine vierkant](#) Zet je muis neer, waar je een vierkant wil tekenen. Pijltje links = ga naar muiswijzer. Spatiebalk = teken vierkant.

[14.6Subroutine huisjes tekenen](#) Zet je muis neer, waar je een huisje wil tekenen, druk dan op de spatiebalk en vul de grootte in.

[15.2Klonen Klik de katten weg](#) De katten verschijnen en je kunt ze wegklikken.

[15.3Muisenstaart met klonen](#) Cirkels volgen je muiswijzer.

**Debug het NL** <https://scratch.mit.edu/studios/27509076/>

20 debug projecten van het Scratchteam op volgorde van makkelijk naar moeilijk.

**My Debug It!** <https://scratch.mit.edu/studios/475637/>  
meer dan 100 debug projecten van andere Scratchers.

