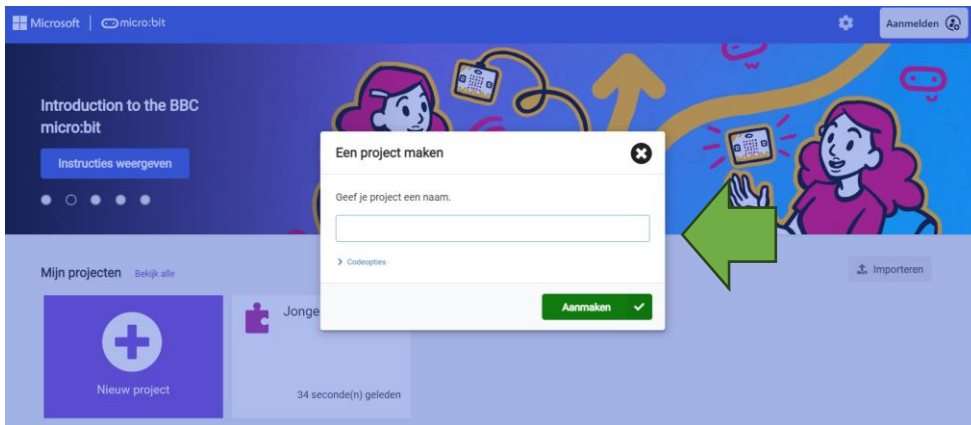


# Animaties met Micro:bit.

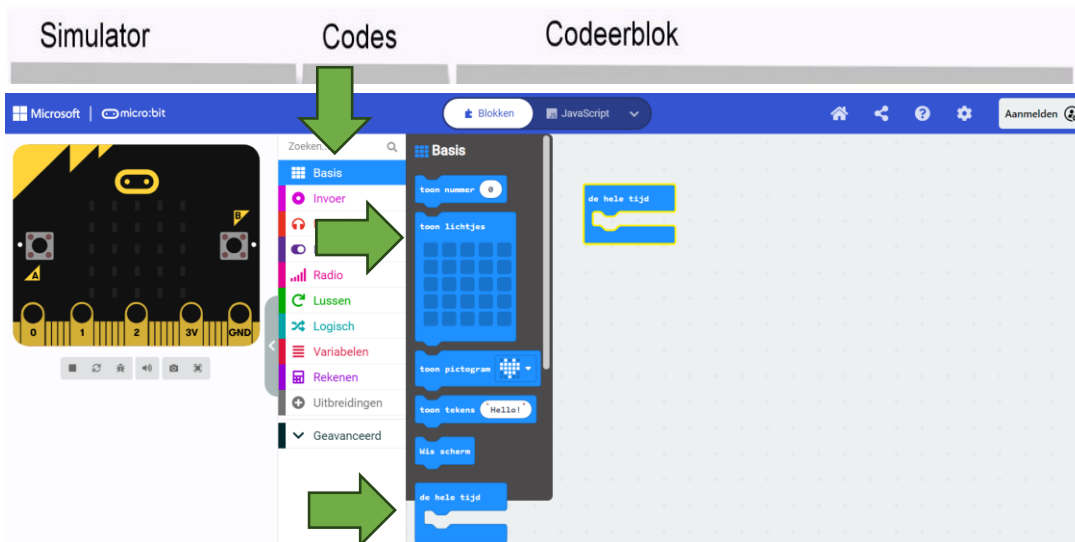
## Stap 1: Weergeven van een plaatje.

Geef je project een naam, als je dat nog niet hebt gedaan.

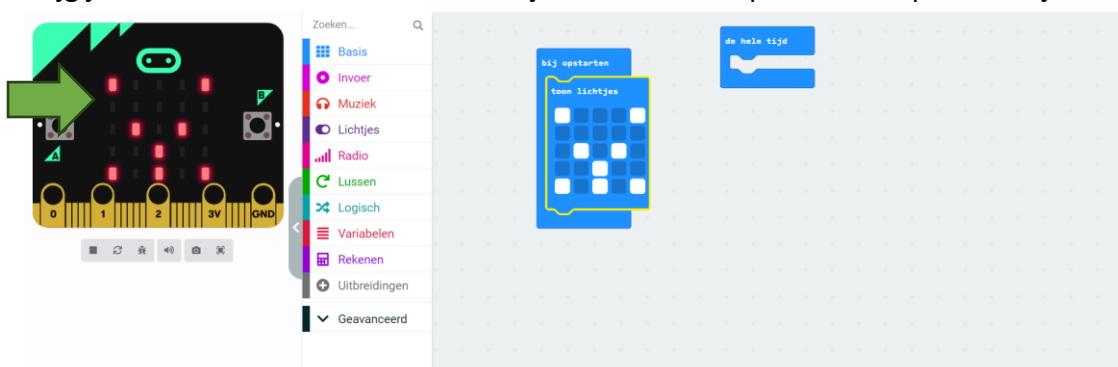


Je ziet nu het werkveld. Klik op basis. Sleep het blokje “Toon lichtjes” naar het codeerblok. Kijk of het blokje “De hele tijd” er al staat. Sleep dit blokje anders ook naar het codeerblok. Schuif nu de blokjes in elkaar.

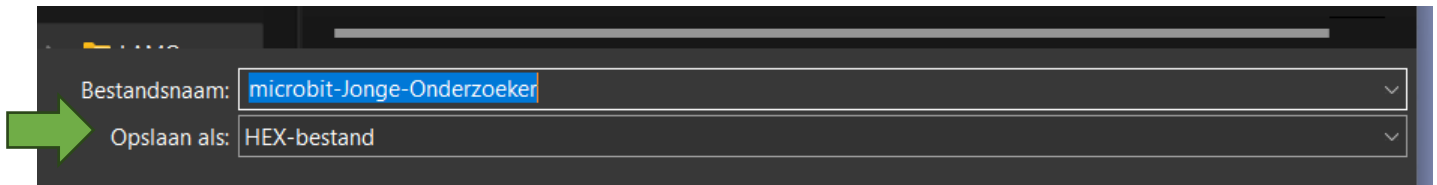
Ontwerp nu een figuur, door de leds (lichtjes) te klikken.



Wat je ontworpen hebt, is meteen links op de simulator te zien. Kies je voor het blokje “Bij opstarten”, dan krijg je het voorbeeld alleen te zien als je de simulator opstart. Klik op vierkantje.

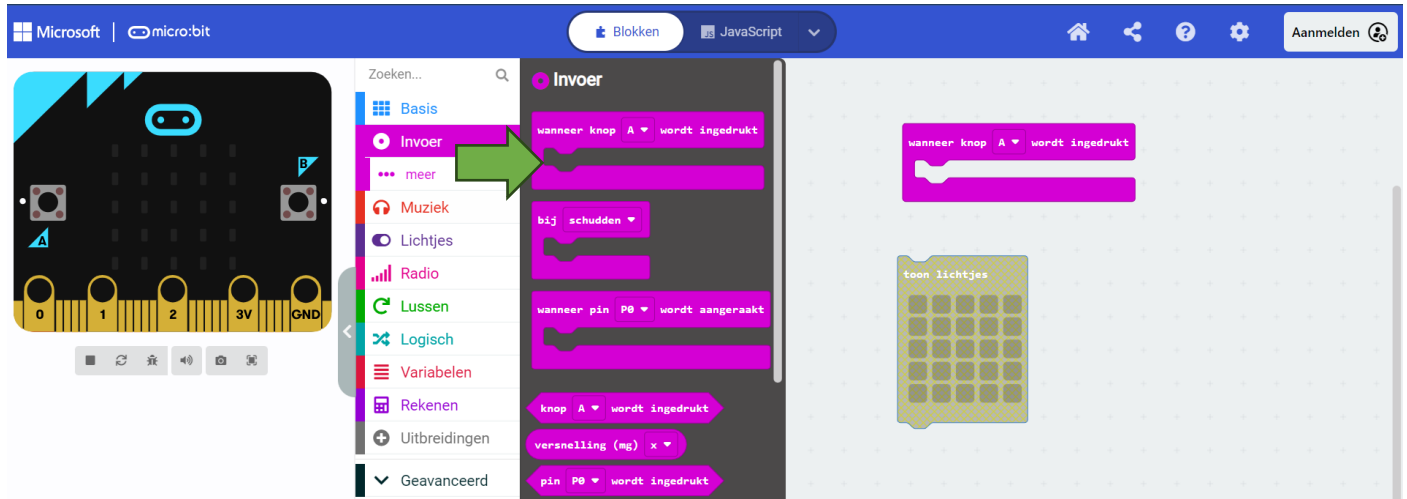


Klaar? Sla dan je ontwerp op als een **HEX-bestand**. Deze kun je later downloaden naar je micro:bit.

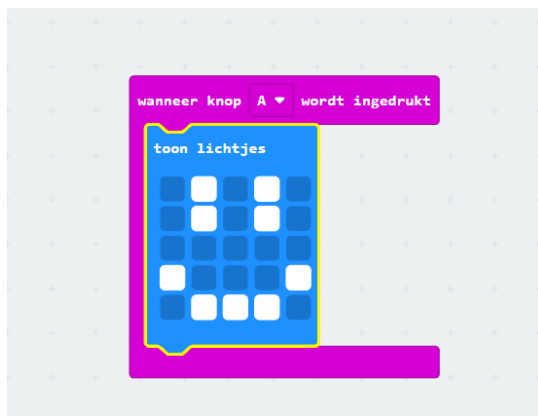


## Stap 2: Weergeven van een smiley.

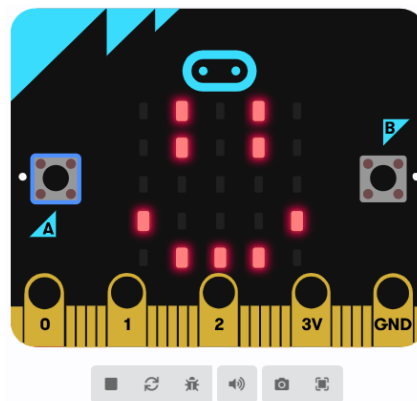
Ga naar: Invoer en sleep het blokje: **wanneer knop A wordt ingedrukt** naar het codeerveld. Sleep nu je **lichtjesblok** in dit blokje.



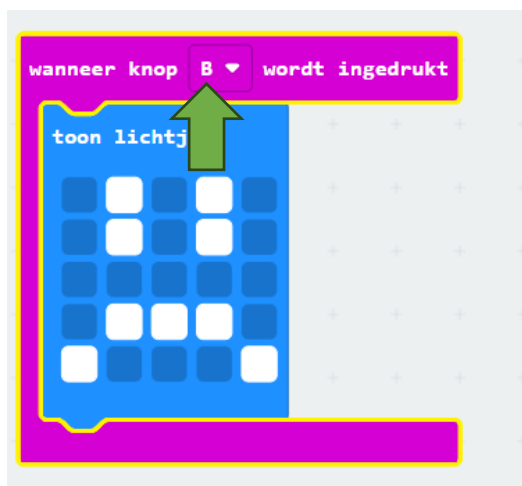
Teken een smiley.



Test je code: Druk op "A".



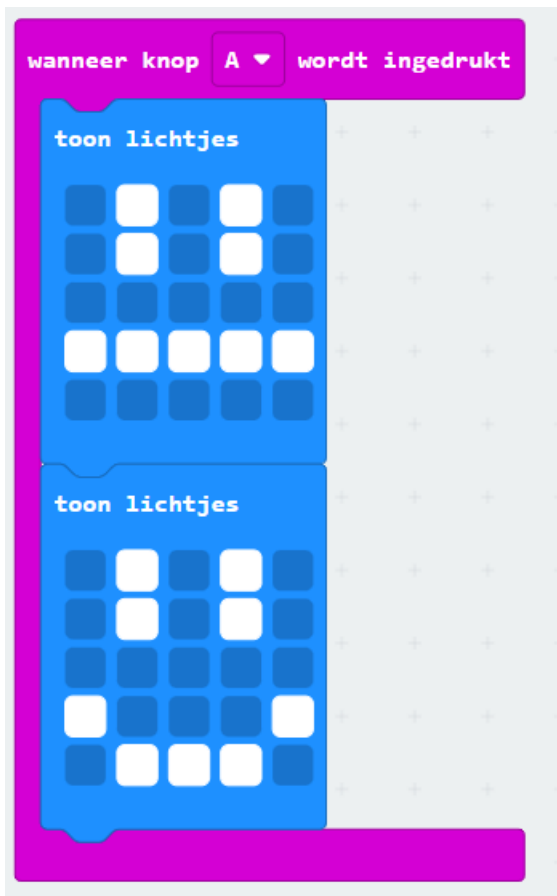
Maak nu een smiley met een sip gezicht, dat werkt met de knop Wanneer knop B wordt ingedrukt.



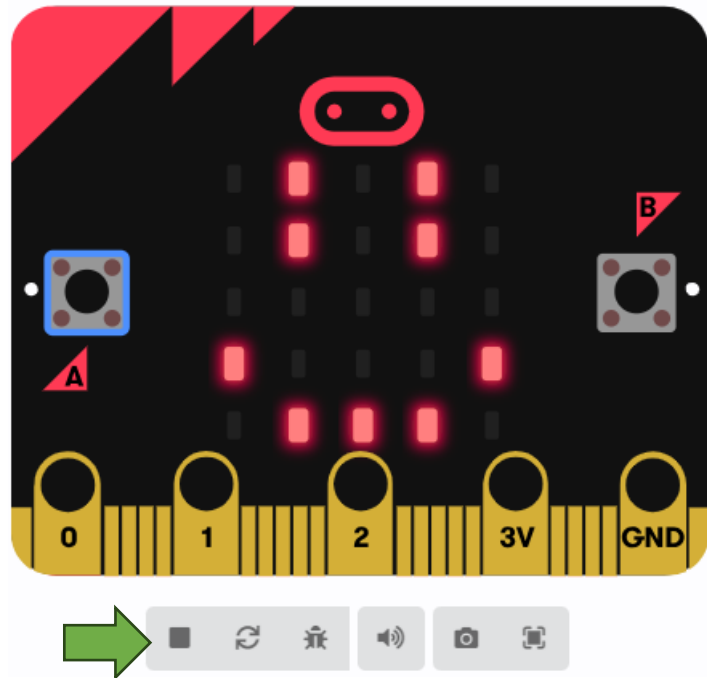
### Stap 3: Maak een simpele animatie met een vrolijk en sip gezicht.

Voeg een tweede blokje **Toon lichtjes** aan je blokje **Wanneer A wordt ingedrukt**.

Maak een neutraal en vrolijk gezicht.

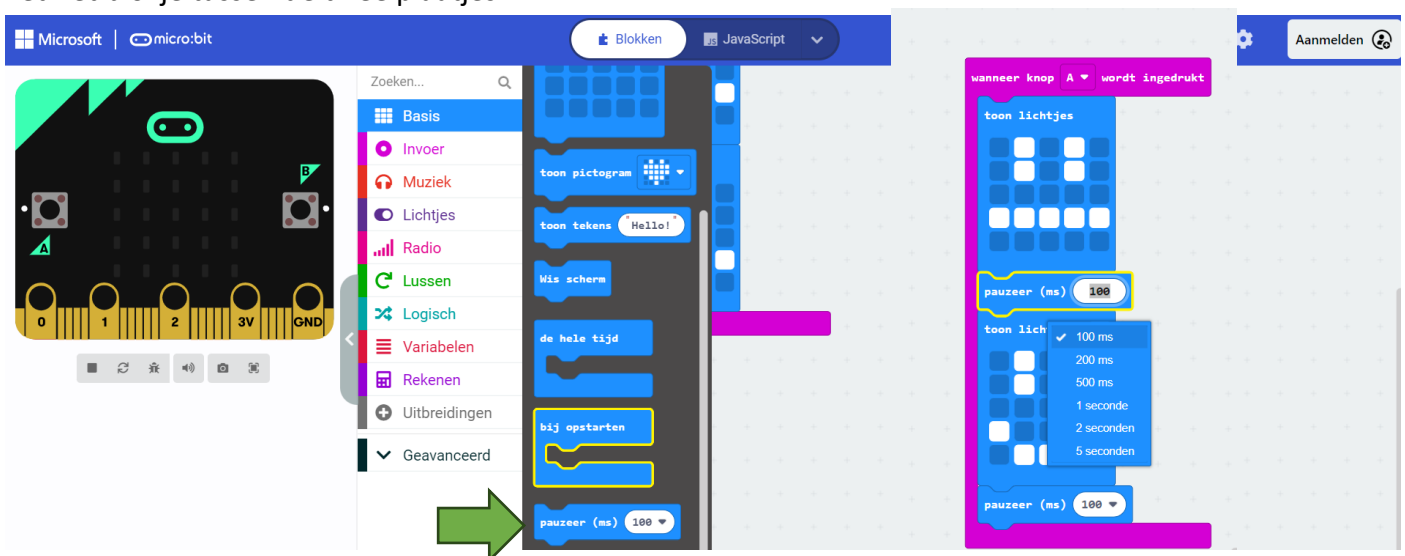


Druk je op het driehoekje/vierkantje (soms moet je ze allebei aandrukken) en daarna op A, dan kun je zien wat je hebt gedaan.



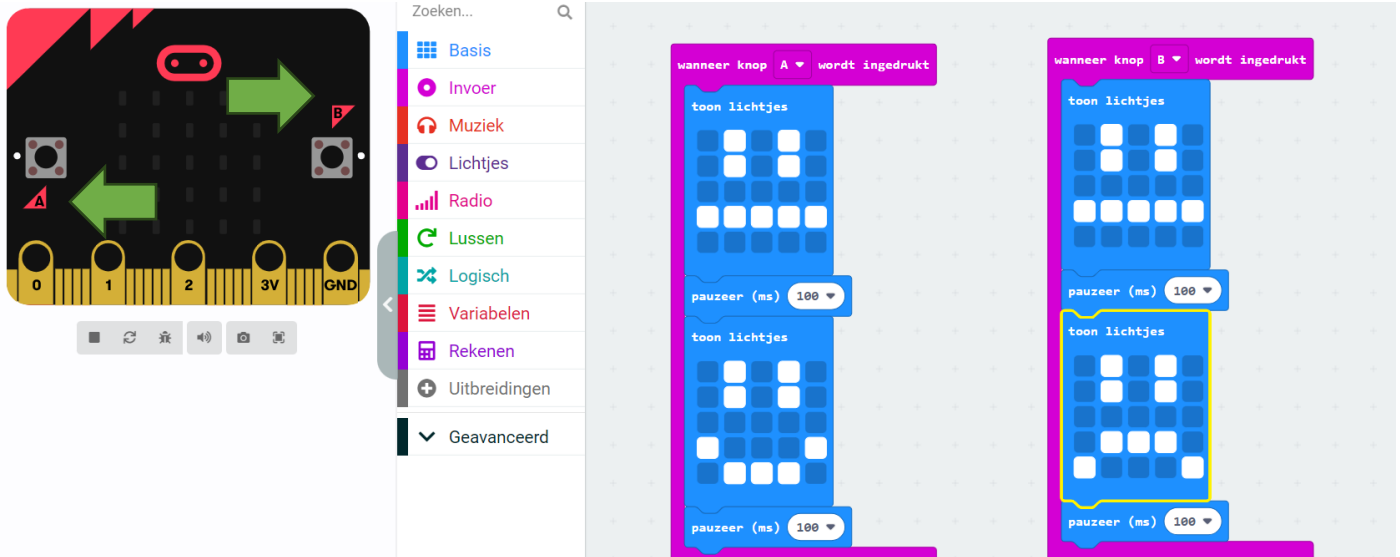
Wil je een vertraging maken, plaats dan een blokje **Pauze tussen de plaatjes** en kies voor een tijd.

Zet het blokje tussen de twee plaatjes.



Dit kan ook voor het sippe gezicht. Een makkelijke manier is om een blokje te **dupliceren** (verdubbelen).

Klik met rechtermuisknop op blokje en kies Dupliceren. Je kunt deze blokken zo ook dupliceren en naar het vakje B slepen. Het komt er als volgt uit te zien.



Test je codes in het voorbeeld. **Druk afwisselend op A en B.** Je ziet als het goed is een animatie met een blij en een sip gezicht. **Sla je project op.**

#### **Stap 4: Verzin nu zelf een animatie.**

Natuurlijk is het ook leuk zelf een animatie te verzinnen. Ga dat dus nu doen.

#### **Let Op!**

**Geef je nieuwe projec(ten) een nieuwe naam en sla die op.**

**Veel succes.**