

Werkblad: Gamens, do's & don'ts

Herhalingen

In het dagelijks leven zijn er veel dingen die wij moeten herhalen. Stel je wilt 30 klasgenootjes uitnodigen voor jouw verjaardag. Dan kun je voor iedereen een uitnodiging schrijven, maar dat kost best veel tijd en na 10 uitnodigingen kun je je gaan vervelen. Een computer vindt het helemaal niet erg om iets 10, 20 of zelfs een miljoen keer te herhalen. De computer kan dit ook nog eens veel sneller. Vandaag gaan wij leren hoe programmeurs een computer programmeren om iedere keer dezelfde taak uit te voeren. En dat doen we door te dansen als een robot!

Instructie

Ga in de dansroutines op zoek naar danspassen die worden herhaald. Herschrijf de dansroutine zoals in het voorbeeld hieronder. Geef telkens aan hoe vaak de danspas herhaald moet worden en gebruik de haakjes om de herhaling te openen en af te sluiten.

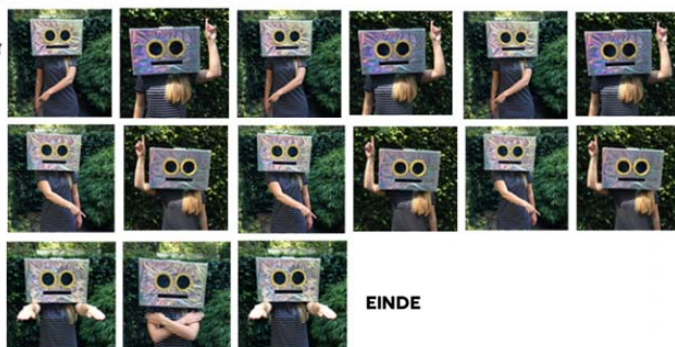


Herhaal 3x { boeddha, armen vooruit }

Dansroutine 1

Herschrijf nu deze dansroutine als een echte gameprogrammeur. Vraag je leerkracht om jullie dansroutine te controleren.

BEGIN: ROBOT DANSROUTINE #1



.....

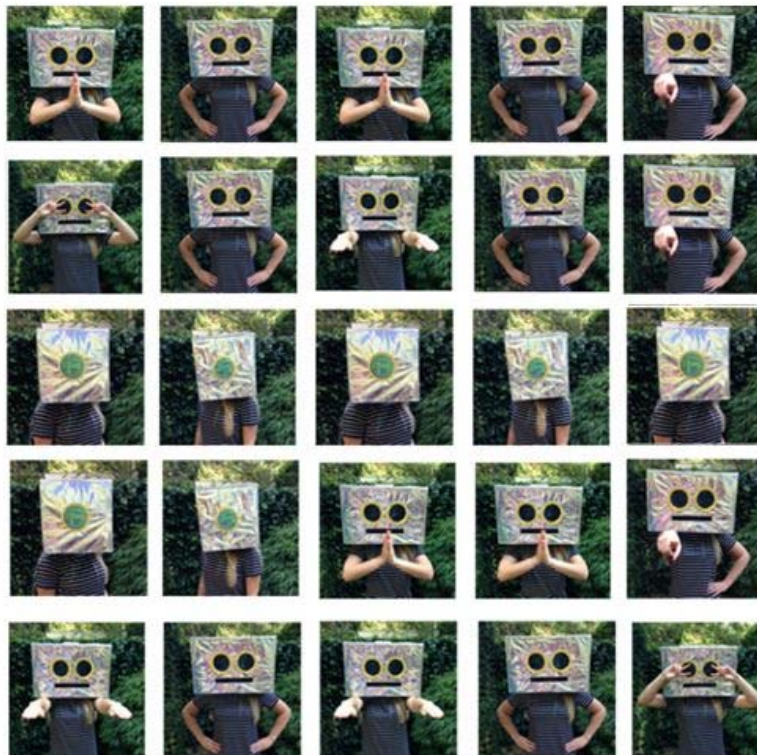
.....

.....

MEDIA MASTERS MASTERS

Dansroutine 2

Nu maken we het iets moeilijker. Herschrijf deze dansroutine en controleer klassikaal of jullie dansprogramma klopt. Hebben jullie tijd over? Zet een muziekje aan en voer dansroutine 2 uit met de hele klas!



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....