

Simulatie met CoSpaces



Opdracht

Bouw je eigen virtuele wereld en laat je auto vliegen! Gebruik CoSpaces om een interactieve wereld te maken waar een auto kan opstijgen, vliegen en landen.

Doel

Aan het einde van deze opdracht heb je een virtuele wereld gemaakt. Je hebt een auto geprogrammeerd die kan vliegen. Je weet wat CoSpaces is en hoe je daarmee een interactieve simulatie maakt.

tijd voor opdracht:
90 minuten

samenwerking:
ja

om deze opdracht te maken, moet je eerst de volgende opdrachtenkaart hebben gemaakt:
geen

wat heb je nodig?

- computer
- CoSpaces

STAP 1 WAT GA JE DOEN?

CoSpaces is een programma waarin je leert programmeren. Ontdek hoe je een virtuele wereld bouwt en hoe je een vliegende auto laat bewegen. Bekijk eerst dit filmpje op YouTube over CoSpaces. Werk samen met een klasgenoot.



SCAN MIJ

STAP 2 VOORDAT JE BEGINT

Bekijk het introductiefilmpje over CoSpaces.

Bekijk daarna de voorbeeldwereld op CoSpaces. Je kan hierin lopen door de toetsen 'WASD' te gebruiken. Gebeurt er iets als je op de objecten klikt in de wereld?

Bedenk vervolgens wat voor soort wereld jij wilt bouwen in CoSpaces. Is dit bijvoorbeeld een stad, een jungle of een berglandschap?



SCAN MIJ



SCAN MIJ



Simulatie met CoSpaces



STAP 3 AAN DE SLAG

Nu bouw jij een wereld en programmeer je de vliegende auto.

Volg deze stappen:

- Maak een nieuwe wereld in CoSpaces.
- Bouw je omgeving zoals een stad, jungle of bergen.
- Voeg een auto toe aan je wereld.
- Gebruik codeblokken om de auto te laten opstijgen, vliegen en landen.
- Test of je auto goed werkt.
- Maak aanpassingen als dat nodig is.



STAP 4 OMKIJKEN EN AFMAKEN

Kijk naar je simulatie: werkt alles zoals je had gedacht?

Laat een ander groepje je simulatie testen en vraag om tips.
Pas je simulatie aan als dat nodig is.

HET DOEL VAN DE OPDRACHT

Je kan een onvoldoende, voldoende, goed of excellent krijgen voor deze opdracht. De voorwaarden hierna bepalen je score!

- ☐ Je hebt een virtuele wereld in CoSpaces gebouwd.
- ☐ Je hebt een auto toegevoegd aan de wereld.
- ☐ Je hebt de auto geprogrammeerd om op te stijgen, te vliegen en te landen.
- ☐ Je hebt de feedback van een klasgenoot besproken.

