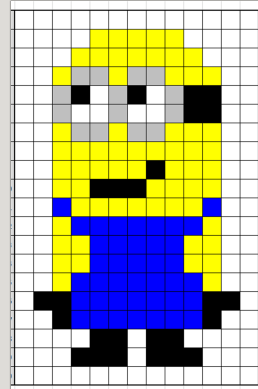


Kraak de Code

We beschrijven hier stap voor stap hoe je een code kunt kraken en zo een pixeltekening tevoorschijn kunt toveren. Kijk steeds goed naar de code en de kleuren en kleur op de juiste manier de lege vakjes in. Je krijgt zo vier oefeningen en hierna ga je zelf een eigen pixeltekening maken en deze omzetten in code. Iemand anders uit de klas gaat dan jouw code kraken en als het goed is komt jouw tekening tevoorschijn.



Uitleg klassikaal

Kijk goed naar het linkergedeelte. Hier staat de code die je moet kraken om de tekening tevoorschijn te toveren.

Uitleg hoe je de code kunt kraken								
Het eerste vakje (grijs 1) is de eerste regel in je tekening. Daar hoeft je dus niets mee te doen.	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>3</td> <td>3</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	1	3	3				
1	3	3						
Hierna eerst 3 witte vakjes (dat hoeft je niet te kleuren), hierna 3 blauwe vakjes.	<table border="1"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>							
Ga verder met regel 2	<table border="1"> <tr> <td>2</td> <td>3</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	2	3	1	1	1		
2	3	1	1	1				

Kraak de code – Opdracht 1																																																																																																			
De code	Maak je tekening																																																																																																		
<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>3</td> <td>3</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>3</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>5</td> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>1</td> <td>5</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>1</td> <td>5</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> </table>	1	3	3					2	3	1	1	1			3	1	2	3				4	5	1					5	1	5					6	1	5					7	1	1	1	1	1	1	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>5</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>6</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>7</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	1							2							3							4							5							6							7						
1	3	3																																																																																																	
2	3	1	1	1																																																																																															
3	1	2	3																																																																																																
4	5	1																																																																																																	
5	1	5																																																																																																	
6	1	5																																																																																																	
7	1	1	1	1	1	1																																																																																													
1																																																																																																			
2																																																																																																			
3																																																																																																			
4																																																																																																			
5																																																																																																			
6																																																																																																			
7																																																																																																			

Kraak de code – Opdracht 2														
De code							Maak je tekening							
1	13						1							
2	5	3	5				2							
3	4	5	4				3							
4	4	5	4				4							
5	3	1	5	1	3		5							
6	13						6							
7	5	3	5				7							
8	5	3	5				8							
9	1	4	3	4	1		9							
10	3	8	2				10							
11	1	11	1				11							
12	1	11	1				12							
13	1	5	1	5	1		13							
14	2	3	3	3	2		14							
15	13						15							

Kraak de code – Opdracht 3														
De code							Maak je tekening							
1	13						1							
2	4	5	4				2							
3	3	7	3				3							
4	2	1	2	1	2	3	2							
5	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2				
6	2	1	2	1	2	1	2	2						
7	2	1	2	1	2	3	2							
8	2	9	2				8							
9	2	5	1	3	2		9							
10	2	2	3	4	2		10							
11	2	1	7	1	2		11							
12	2	1	7	1	2		12							
13	2	2	5	2	2		13							
14	2	2	5	2	2		14							
15	2	1	7	1	2		15							
16	1	2	7	2	1		16							
17	2	1	7	1	2		17							
18	4	2	1	2	4		18							
19	3	3	1	3	3		19							
20	13						20							

Kraak de code – Opdracht 4																			
De code										Maak je tekening									
1	9	2	9							1									
2	8	4	8							2									
3	9	2	9							3									
4	8	1	2	1	8					4									
5	8	2	1	1	8					5									
6	8	4	8							6									
7	8	1	1	2	8					7									
8	6	8	6							8									
9	6	1	1	6	6					9									
10	6	4	1	2	1	6				10									
11	6	2	1	5	6					11									
12	4	12	4							12									
13	4	3	1	2	1	1	1	3	4	13									
14	4	12	4							14									
15	4	2	1	2	1	5	1	4		15									
16	2	9	1	2	1	3	2			16									
17	2	1	1	2	1	11	2			17									
18	2	2	1	3	1	3	1	2	1	2									
19	2	16	2							19									
20	8	4	8							20									

Kraak de code – Opdracht 5 in tweetallen

Pak het werkblad, maak een eigen pixeltekening en zet deze om in code. Iemand anders uit je klas gaat jouw code kraken en maakt, als het goed is, jouw tekening. Als je niet weet wat je moet tekenen, hier zijn een aantal voorbeelden van kleine pixelart tekeningen. Online vind je nog veel meer voorbeelden.

