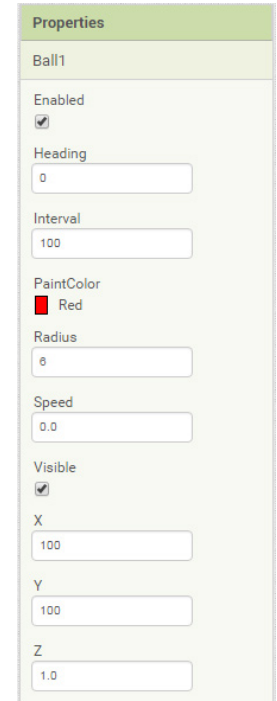
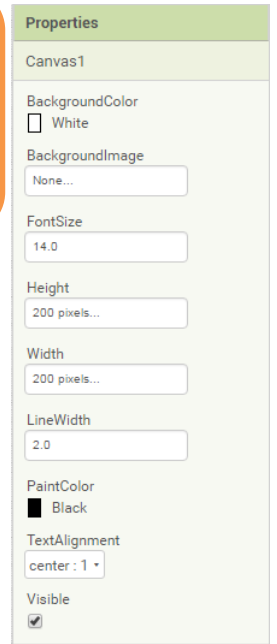
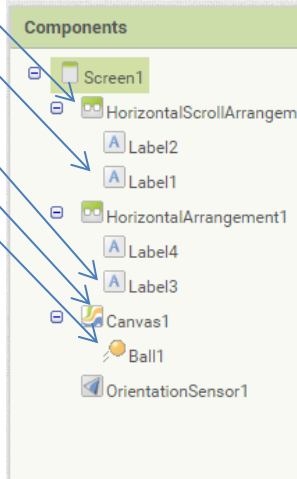


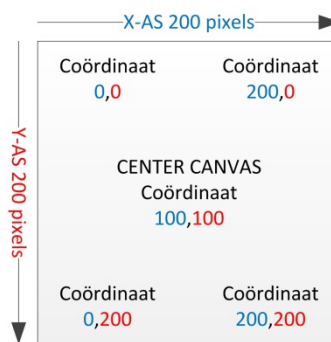
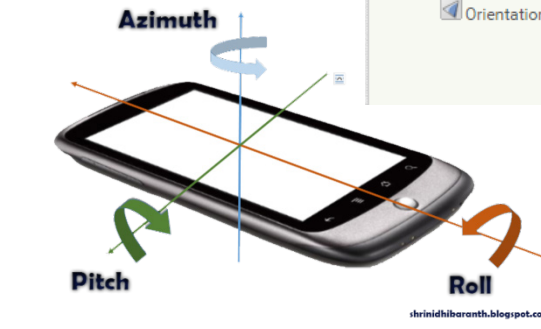
Links naar:

- Wiskunde: X, Y, Radius
- Technologie: Oriëntatie-sensor



```

when OrientationSensor1.OrientationChanged
  azimuth pitch roll
do
  set Canvas1.PaintColor to orange
  call Canvas1.DrawCircle
    centerX 100
    centerY 100
    radius 20
    fill true
  set Canvas1.PaintColor to green
  call Canvas1.DrawCircle
    centerX 100
    centerY 100
    radius 10
    fill true
  set Label1.Text to get pitch
  set Label3.Text to get roll
  call Ball1.MoveTo
    x (100 - 6) + get roll
    y (100 - 6) + get pitch
    
```



Sprite: Een object dat kan bewegen binnen de grenzen van een canvas. In een game zijn de mannetjes de sprites. De ball is een sprite.

Canvas: rechthoekig vlak dat kan worden aangeraakt of waarop je kan tekenen. Binnen dit vlak kan een sprite (of de ball) zich bewegen.

Drawcircle: teken een cirkel op positie X,Y en met straal 'Radius'

Pitch, Roll: In de meeste Smartphones zit een Oriëntatie sensor die 'voelt' hoe het toestel gedraaid wordt. Bekijk bovenstaande afbeelding. Roll geeft een waarde terug tussen -90 en +90, Pitch geeft een waarde terug tussen -180 en +180.

Uitdagingen:

- Pas de kleur den de layout van deze app aan naar eigen wens.
- Voeg extra cirkels toe
- Maak het canvas groter en pas het programma aan zodat alles correct blijft.
- Speel een geluid af als het bolletje in het midden staat (Gebruik media >> sound)
- Gebruik de Azimuth sensor om zelf een kompas te maken