Dit document is gedownload door () op November 1, 2026.
Mag alleen gekopieerd worden voor gebruik binnen de school van 'gebruiker'. Zie ook de abonnementsvoorwaarden van Leapo.

Hulpkaart

Ontwerpen in Tinkercad Codeblokken

naar begin scherm

actie ongedaan maken

vormen toevoegen

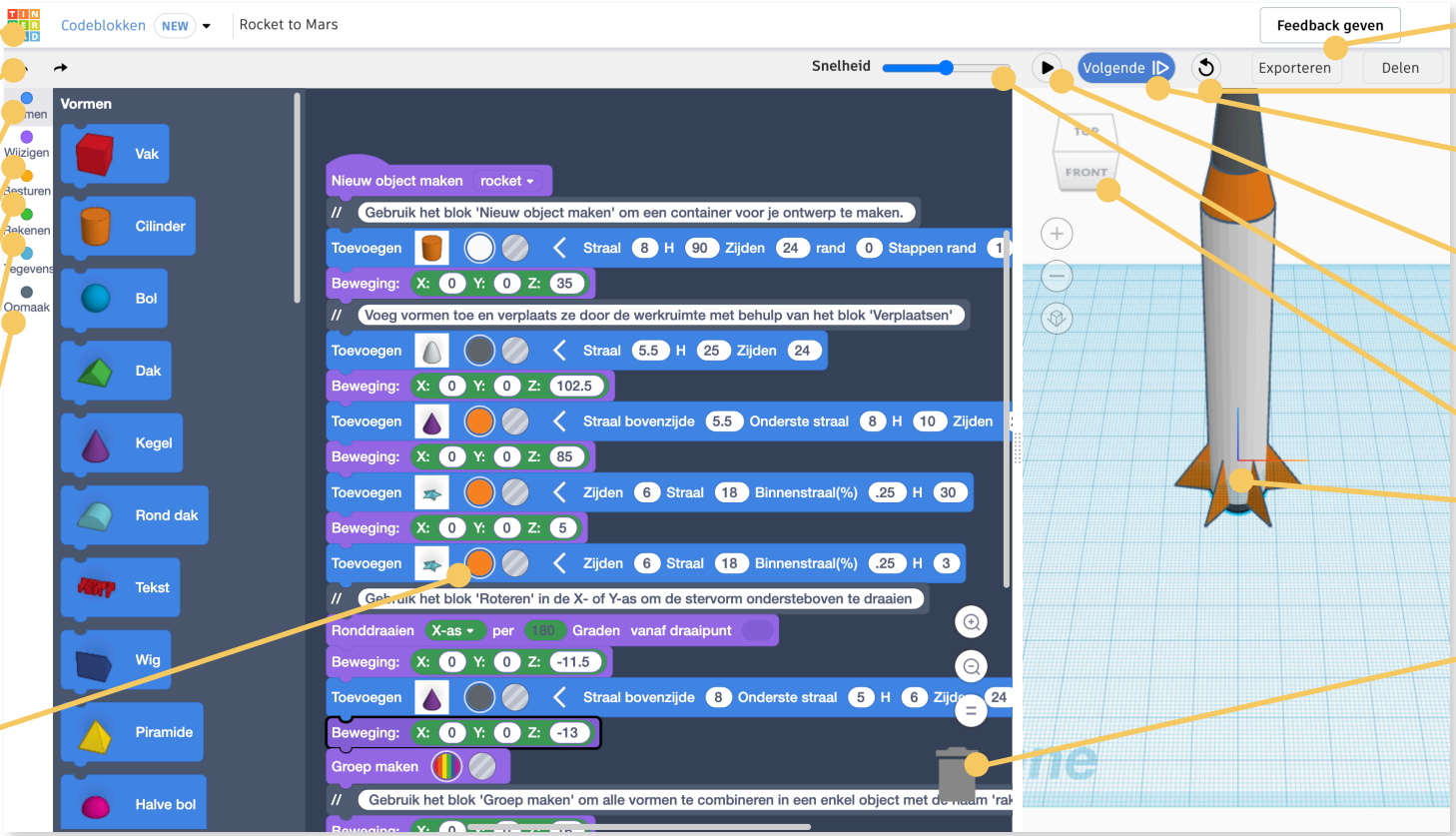
object toevoegen en aanpassen

besturen van objecten

codeblokken om mee te rekenen

toevoegen van opmerkingen en berichten

kleur van object veranderen



exporteren

opnieuw

stap afspelen

code afspelen en pauzeren

snelheid afspelen aanpassen

werkblad draaien

x, y, z-as

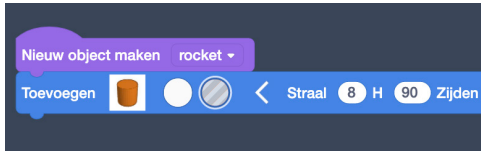
sleep de code naar prullenbak om te verwijderen

Dit document is gedownload door () op November 1, 2026.
Mag alleen gekopieerd worden voor gebruik binnen de school van 'gebruiker'. Zie ook de abonnementsvoorwaarden van Leapo.

Hulpkaart

Ontwerpen in Tinkercad Codeblokken

Nieuw object maken



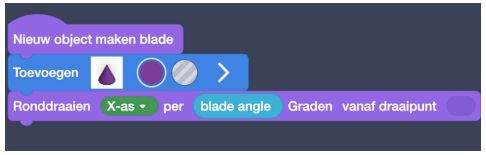
1. Klik op het onderdeel **wijzigen** en kies ‘nieuw object maken’.
2. Kies vervolgens bij onderdeel **vormen** een vorm uit.
3. Je kan nu in het blauwe blok aanpassingen aan het object brengen. Zoals de kleur, straal en hoogte.

Objecten groeperen



1. Om twee objecten te groeperen ga je naar het onderdeel **wijzigen** en kies je het stukje code ‘groep maken’.

Roteren van een object



1. Klik op het onderzeel **wijzigen** en kies ‘roteren’.
2. In het paarse blok kun je het object een aantal graden draaien ten opzichte van de x, y of z-as.

Object besturen (V)



1. Ga naar het onderdeel **besturen** en kies het code blok tellen met of herhalen.
2. Geef in het oranje blok aan hoe vaak je wil dat de actie wordt uitgevoerd.
3. Geef bij doen aan welke actie uitgevoerd moet worden.

Bewegen objecten



1. Bij het onderdeel **wijzigen** vind je codeblok ‘bewegen’.
2. In het paarse blok kun je het object bewegen over de x, y, z-as

Het maken van variabelen (V)



1. Om een variabele aan te maken ga je naar het onderdeel **rekenen**.
2. Geef de variabele een naam in het drop-down menu.
3. Vul nu de waarde van de variabele in.