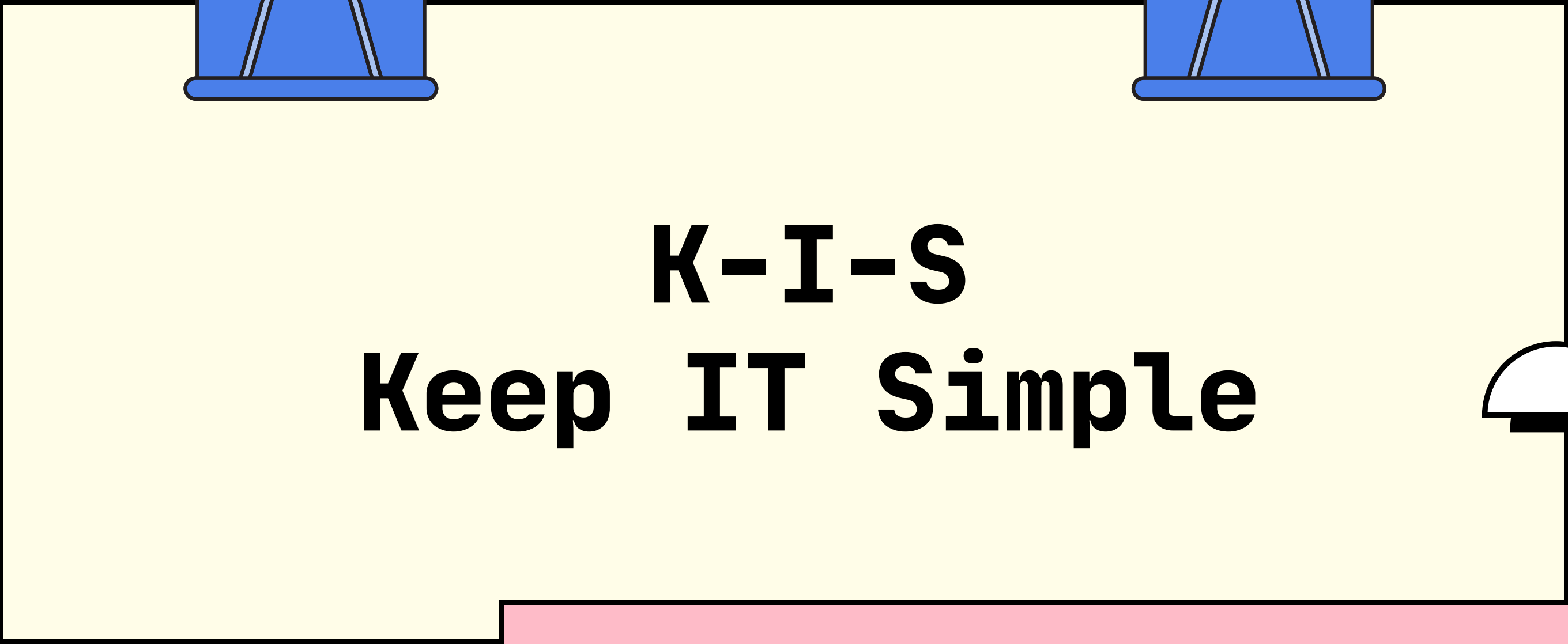




K-I-S

Keep IT Simple

AI in Microsoft Teams-Opdrachten

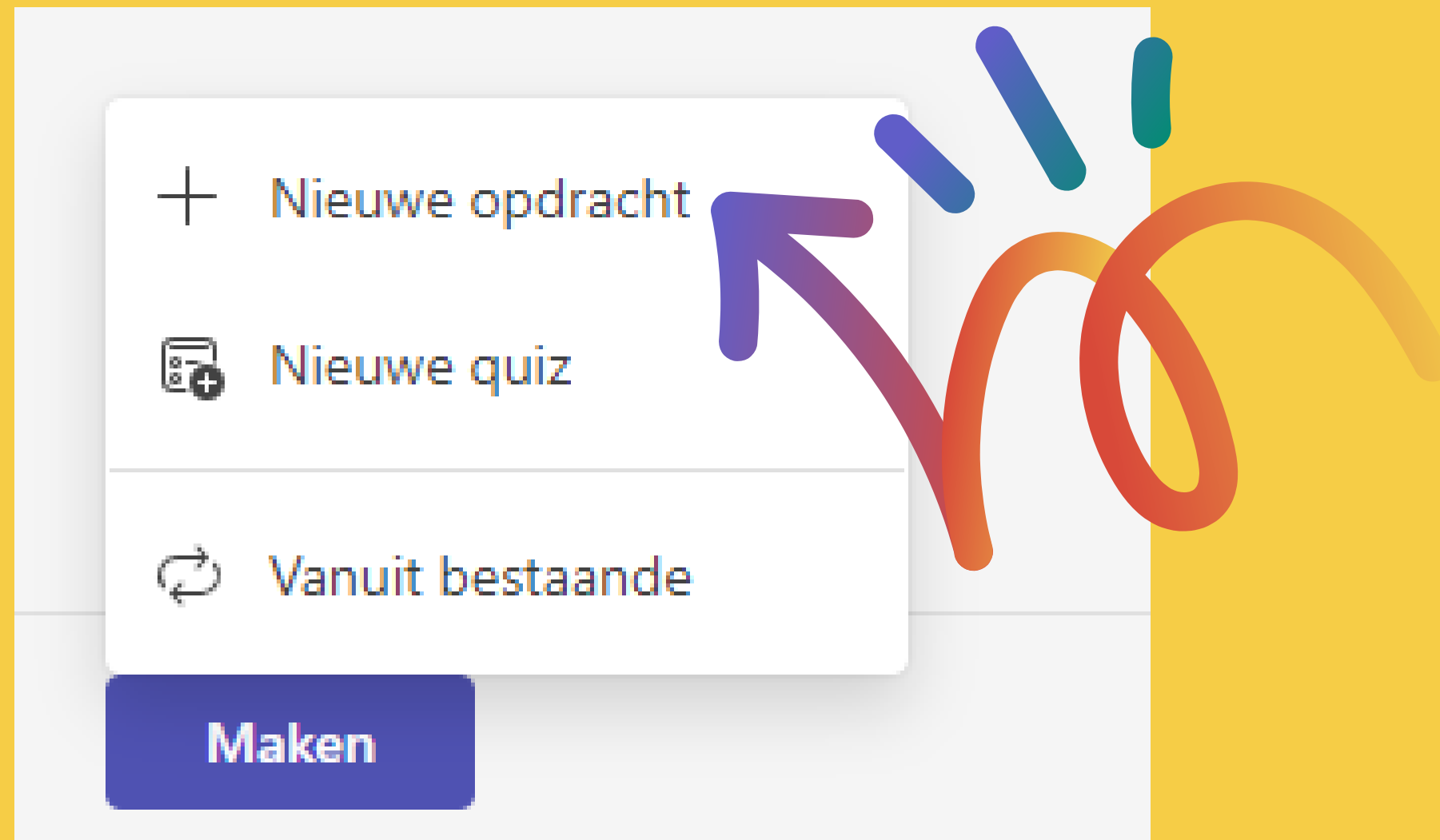
Zet een “Teams”opdracht uit



Microsoft Teams

Met de hulp van CoPilot AI

Open een class team “opdrachten



"kies nieuwe opdracht

Demo

Nieuwe opdracht | Toevoegen aan agenda's: Geen ▾ | Meldingen posten in: General ▾ | Meldingen voor te laat inleveren: Uit ▾

Maken van een opdracht met hulp van AI-Copilot

B *I* U |

inspiratie loos, maar wel de leerlingen aan het werk zetten.

Javascript game met de basis van html en CSS

Wat heb je daarvoor nodig om een simpel vallend blokjes game te maken.

Detail toevoegen | Stappen toevoegen | Vonken toevoegen | Leerdoelstelling toevoegen | Belangrijke concepten benadrukken | Vereenvoudigen | Nog 1

Bijvoegen | + Nieuw | Apps | Leerversnellers

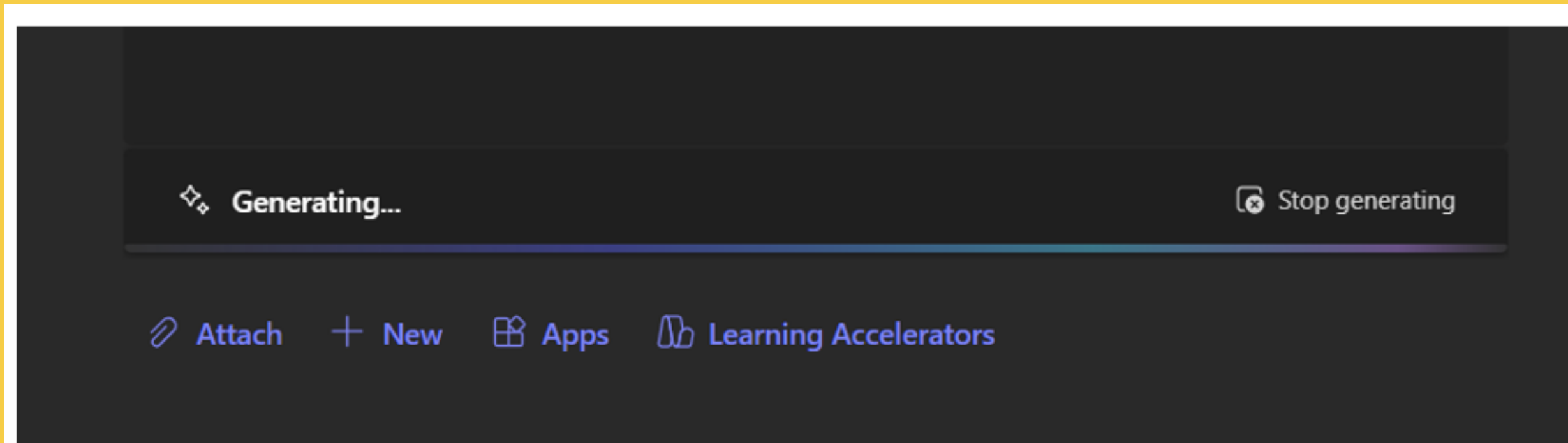
geef een naam, en opzet
van je beoogde les.
stel je taal en niveau in
Start met de eerste optie
“Detail toevoegen”

Add detail | Add steps | Add sparkle | Add learning ob. | Add task

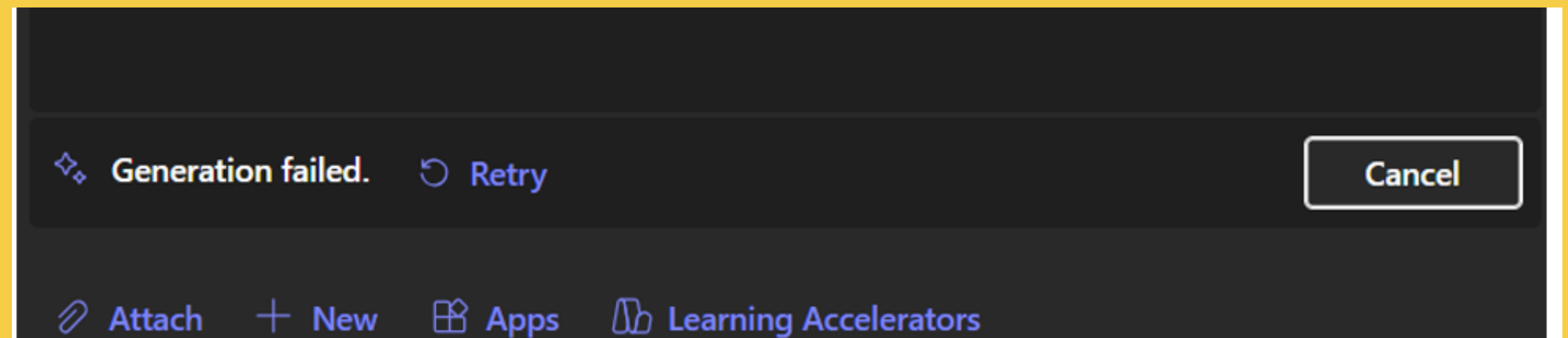
Czech | Grade level >

Danish | Language >

Dutch



AI, CoPilot gaat aan het werk, maar kan wel eens misgaan. Probeer dan opnieuw



Een eenvoudig Falling Cubes-spel maken met behulp van Javascript, HTML en CSS

In deze opdracht maak je een eenvoudig spel met vallende kubussen met behulp van Javascript, HTML en CSS. Het doel is om de basisprincipes van game-ontwikkeling te begrijpen en hoe deze drie technologieën samenwerken om interactieve en boeiende ervaringen te creëren.

De basis begrijpen

Om te beginnen is het belangrijk om de basisprincipes van Javascript, HTML en CSS te begrijpen. Javascript is een programmeertaal die vaak wordt gebruikt om interactieve effecten in webbrowsers te creëren. HTML is de standaard opmaaktaal voor het maken van webpagina's, terwijl CSS wordt gebruikt voor styling en lay-out. Begrijpen hoe deze technologieën samenwerken is cruciaal voor het maken van een succesvolle game.

Vereisten voor het spel

Om het spel met vallende kubussen te maken, moet je rekening houden met de volgende vereisten:

1. **HTML-structuur:** Begin met het maken van de basis HTML-structuur voor het spel. Dit omvat het canvas waarop het spel zal worden weergegeven, evenals alle noodzakelijke elementen zoals knoppen of scoreweergaven.
2. **Styling met CSS:** Gebruik CSS om de spelelementen te stylen, inclusief het uiterlijk van de vallende kubussen, achtergrond en andere visuele componenten.
3. **Javascript-logica:** Schrijf de Javascript-code om de spellogica af te handelen, inclusief de beweging van de vallende kubussen, botsingsdetectie en scoren.

Stap-voor-stap instructies

Volg deze stap-voor-stap instructies om je vallende kubussen spel te maken:

Stap 1: De HTML instellen

1. Maak een nieuw HTML-bestand met behulp van een teksteditor of een geïntegreerde ontwikkelomgeving (IDE).
2. Definieer de basisstructuur van het HTML-bestand, inclusief het `<body>`-element waar het spel wordt weergegeven.

Stap 2: Styling met CSS

1. Koppel je HTML-bestand aan een apart CSS-bestand.
2. Gebruik CSS om de spelelementen te stylen, zoals het instellen van de achtergrond, het definiëren van het uiterlijk van de vallende kubussen

zie hier een
les opbouw

upload ook je
lesbrief eventueel

1/2

ken met behulp van Javascript,

p van Javascript, HTML en CSS. Het doel is om de basisprincipes ken om interactieve en boeiende ervaringen te creëren.

CSS te begrijpen. Javascript is een programmeertaal die vaak wordt ard opmaaktaal voor het maken van webpagina's, terwijl CSS rwerken is cruciaal voor het maken van een succesvolle game.

volgende vereisten:

 23:59 

Opdracht wordt onmiddellijk gepost, en te laat inleveren is toegestaan.
[Opdrachttijdslijn bewerken](#)

 FV-ICT test en demo teams 

 Huidige leerlingen/studenten 

 [Rubriek toevoegen](#)

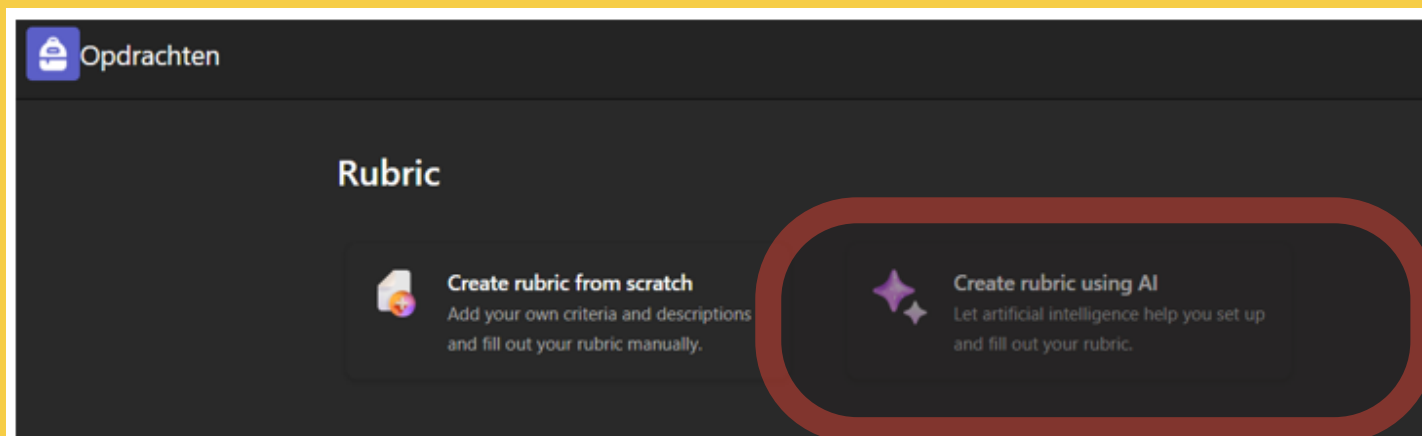
 Geen punten

 [Categorie toevoegen](#)

 Reflect check-ins [Preview](#)

 Uit

**in de “opdrachten
overzicht rechts vind
je de Rubriek(Rubric)
Nu ook met AI**



vul aan naar wens

Nieuwe rubriek maken

Titel

HTML Game

Taal

Nederlands

Wat wilt u evalueren voor deze rubriek?

juiste opzet HTML, Javascript en CSS
welke online platformen of juist lokaal programma's worden
gebruikt. Waarbij offline hoger word gewaardeerd

HTML Game

Groep of jaar

Groep 12

Rubriekschaal

Uitstekend, Goed, Redelijk, Slecht

Welke criteria worden door deze rubriek geëvalueerd?

HTML-structuur

CSS-vormgeving

Javascript-logica

Gebruik van extra functies

 Meer suggesties laden

+ Nieuwe criteria

Annuleren



Rubriek maken met behulp van AI



	Uitstekend	Goed	Redelijk	Slecht	
HTML-structuur	De HTML-structuur is zorgvuldig ontworpen, met een goed georganiseerd canvas en essentiële spelelementen met duidelijke en beknopte code. Het gebruik van offline teksteditors of geïntegreerde ontwikkelomgevingen (IDE's) getuigt van een hoge mate van betrokkenheid en vaardigheid.	De HTML-structuur zit goed in elkaar, inclusief de nodige canvas- en spelelementen met leesbare code. Het gebruik van online platforms voor HTML-bewerking is duidelijk en toont vaardigheid in webontwikkeling.	De HTML-structuur is enigszins eenvoudig, mist enkele essentiële spelelementen en kan kleine fouten bevatten. Het gebruik van online platforms voor HTML-bewerking is merkbaar, wat wijst op een matig begrip van webontwikkeling.	De HTML-structuur is onvolledig of aanzienlijk gebrekkig, mist essentiële spelelementen en bevat tal van fouten. De afhankelijkheid van online platforms voor HTML-bewerking is duidelijk, wat een weerspiegeling is van de beperkte vaardigheid in webontwikkeling.	
CSS-vormgeving	Het CSS-ontwerp is uitzonderlijk gemaakt en verbetert de visuele aantrekkingskracht van de game-elementen, achtergrond en algehele esthetiek met geavanceerde stylingtechnieken. Het gebruik van offline CSS-bewerkingstools of -programma's getuigt van een	Het CSS-ontwerp stijlt effectief de spelelementen, achtergrond en visuele componenten met een duidelijke en aantrekkelijke esthetiek. Het gebruik van online platforms voor CSS-bewerking toont vaardigheid in het verbeteren van webdesign.	Het CSS-ontwerp biedt een basisstijl voor de spelelementen en achtergrond, maar mist mogelijk creativiteit en verfijning. Het gebruik van online platforms voor CSS-bewerking is duidelijk, wat wijst op een matig begrip van webdesign.	Het CSS-ontwerp is rudimentair of slecht uitgevoerd, wat resulteert in onaantrekkelijke spelelementen en achtergrond. De afhankelijkheid van online platforms voor CSS-bewerking is duidelijk, wat een weerspiegeling is van de beperkte vaardigheid in webdesign.	

controleer, en verzenden

Snel, simpel Succes



ERIC REDEGELD