

Lesbrief Pixels Tekenen

Hoe kan een computer een plaatje versturen, als hij alleen maar kan denken in enen en nullen?

Het zit zo: de computer zet foto's om in **pixels** en dan kan hij de foto versturen. De computer die de foto binnen krijgt, vertaalt de pixels weer terug naar een foto.

Leer stap voor stap hoe je Pixels kan omzetten in een codel. En hoe je deze code kan omzetten naar Pixeltekeningen.

1. Kijk naar de letter a in het lege vierkant, dat is de Pixel tekening. Let op de cijfers aan de zijkant, dat is de code.
2. Op de eerste regel zie je: eerst 2 lege vakjes, dan 3 gekleurde en dan weer 1 leeg vakje.
3. Het eerste hokje is altijd leeg.
4. Ga door naar de volgende regel.

Kun je zelf onderstaande pixel tekening namaken met behulp van de code?

Tekening					Code			
					2	3		
					5	1		
					2	4		
					1	1	3	1
					1	1	3	1
					2	4		

Tekening					Code			
					2	3		
					5	1		
					2	4		
					1	1	3	1
					1	1	3	1
					2	4		

Space Invader

Maak de Pixel tekeningen met behulp van de code.

Tekening								Code							
								3	1	1	1				
								2	5						
								2	1	1	1	1	1		
								1	7						
								1	1	1	1	1	1	1	1

Tekening								Code							
								2	1	2	1				
								1	6						
								1	1	2	1	2	1		
								1	1	1	2	1	2		
								1	7						
								1	1	1	1	1	1	1	1
								1	1	1	1	1	1	1	1

Tekening								Code							
								4	3						
								3	5						
								2	7						
								1	2	1	3	1	2		
								1	9						
								1	9						
								3	5						
								2	1	1	1	1	1	1	1
								1	1	7	1				

