

Maak een verhaal Kaarten



Kies sprites, voeg een gesprek toe
en breng je verhaal tot leven.

Maak een verhaal Kaarten

Start met de eerste kaart, en probeer de andere kaarten in je eigen volgorde:

- Begin een verhaal
- Begin een gesprek
- Wissel van achtergrond
- Klik op een sprite
- Voeg je stem toe
- Glijd naar een plek
- Loop over het Speelveld
- Reageer op een sprite
- Voeg een scène toe

Begin een verhaal

Stel de scène in en laat een sprite iets zeggen.



Begin een verhaal

scratch.mit.edu

BEGIN



Kies een
achtergrond.



Witch House



Kies een sprite.



Wizard

VOEG DEZE CODE TOE



wanneer op  wordt geklikt

zeg

Welkom bij de Toverschool!

2

sec.

Typ wat je je sprite wil laten zeggen.

PROBEER HET

Klik op de groene vlag om
te starten.



Begin een gesprek

Laat twee sprites met elkaar praten.



Begin een gesprek

scratch.mit.edu

BEGIN



Kies twee sprites,
bijvoorbeeld Heks en Elf.



Witch



Elf

VOEG DEZE CODE TOE

Klik op het icoontje van elke sprite,
en voeg dan de code toe.



Witch

wanneer op wordt geklikt

zeg Ik heb een uil als huisdier. 2 sec.

wacht 2 sec.



Elf

wanneer op wordt geklikt

wacht 2 sec.

zeg Hoe heet het? 2 sec.

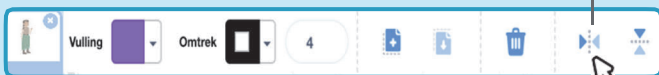
Typ wat jij elke
sprite wil laten
zeggen.

TIP

Om de richting van een sprite te veranderen,
klik je op het tabblad Uiterlijken en vervolgens
op Links-rechts omdraaien.

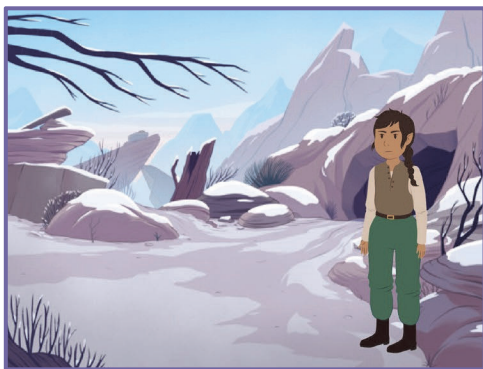
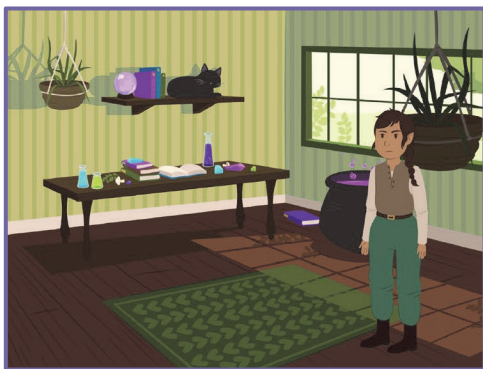


Uiterlijken



Wissel van achtergrond

Verander van de ene achtergrond naar een andere.



Wissel van achtergrond

scratch.mit.edu

BEGIN



Kies een sprite.



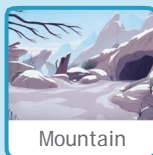
Elf



Kies twee achtergronden.



Witch House



Mountain

VOEG DEZE CODE TOE



Elf

wanneer op  wordt geklikt

verander achtergrond naar **Witch House**

wacht **4** sec.

verander achtergrond naar **Mountain**

Kies de achtergrond waar je mee wil starten.

Kies de tweede achtergrond.

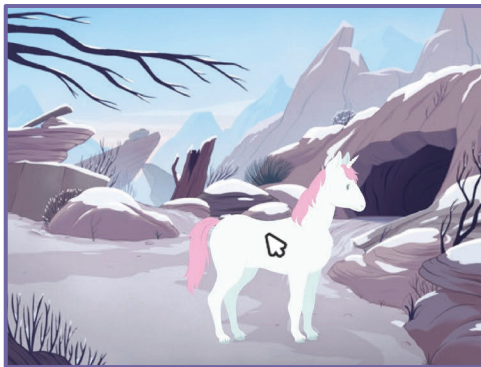
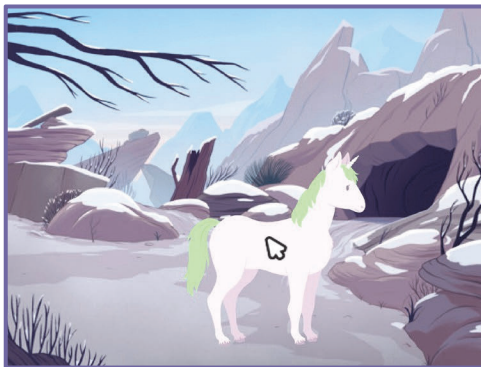
PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten.



Klik op een sprite

Maak je verhaal interactief.



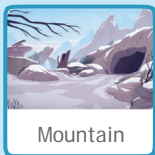
Klik op een sprite

scratch.mit.edu

BEGIN



Kies een
achtergrond.



Mountain



Kies een sprite.



Unicorn

VOEG DEZE CODE TOE



wanneer op deze sprite wordt geklikt

verander kleur ▼ effect met 25

start geluid Magic Spell ▼

Je kunt
verschillende
effecten kiezen.

Kies een geluid
uit het menu.

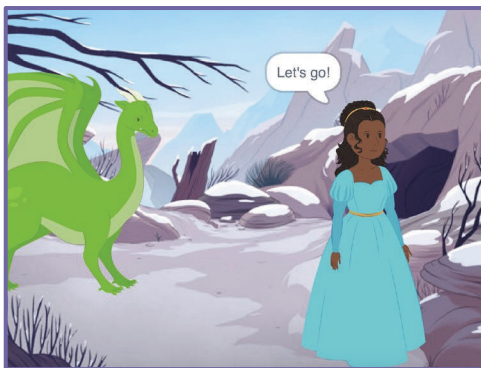
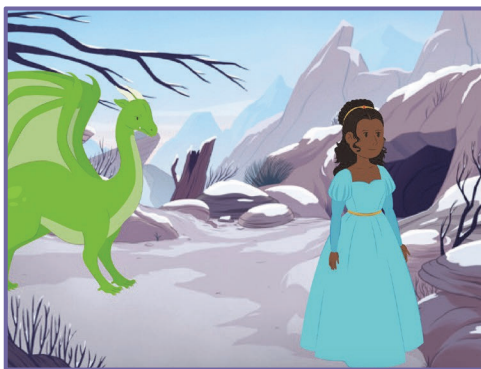
PROBEER HET

Klik op je sprite.



Voeg je stem toe

Neem je stem op om een sprite te laten spreken.



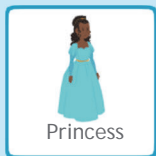
Voeg je stem toe

scratch.mit.edu

BEGIN

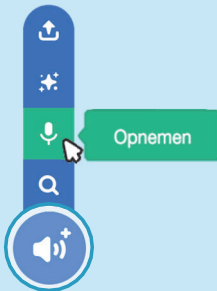


Kies een
sprite.



 Geluiden

Klik op de
Geluiden tab.



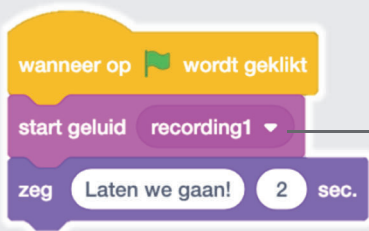
Kies **Opnemen**
uit het keuzemenu.

Klik Opnemen



Wanneer je klaar
bent, klik je op
Opslaan.

VOEG DEZE CODE TOE



Selecteer je
opname uit het
menu.

PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten.



Glijd naar een plek

Laat een sprite bewegen over het Speelveld.



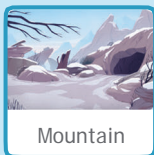
Glijd naar een plek

scratch.mit.edu

BEGIN



Kies een achtergrond.



Mountain



Kies een sprite.



Owl

VOEG DEZE CODE TOE



Owl

wanneer op  wordt geklikt

ga naar x: -180 y: 140

schuif in 1 sec. naar x: -30 y: 50

PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten.



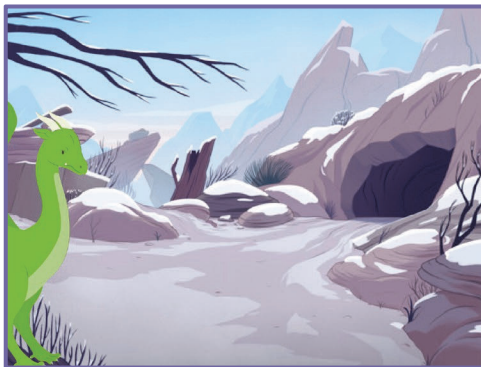
TIP



Wanneer je een sprite sleept, worden de x- en y-positie ervan bijgewerkt in het blokkenpalet.

Loop over het Speelveld

Laat een sprite de scène binnenkomen.



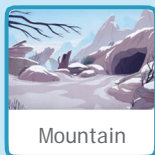
Loop over het Speelveld

scratch.mit.edu

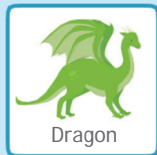
BEGIN



Kies een achtergrond.



Kies een sprite.



VOEG DEZE CODE TOE

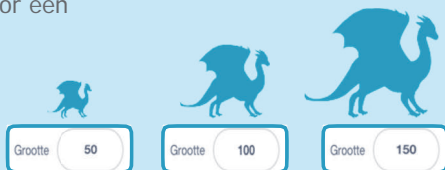
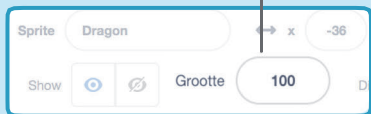


-240 plaatst je sprite op de linkerrand van het Speelveld

Verander dit getal om langzamer of sneller te glijden.

TIP

Verander de grootte van een sprite door een hoger of lager getal in te typen.



Reageer op een sprite

Stem een gesprek zo af, dat de ene sprite na de andere praat.



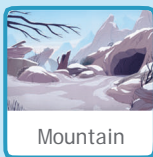
Reageer op een sprite

scratch.mit.edu

BEGIN



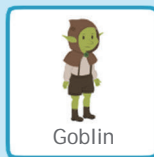
Kies een achtergrond.



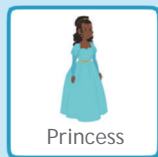
Mountain



Kies twee sprites.



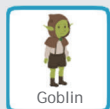
Goblin



Princess

VOEG DEZE CODE TOE

Klik het icoontje van elke sprite, en voeg dan de code toe.



Goblin

wanneer op wordt geklikt

zeg Waar ga je naar toe? 2 sec.

zend signaal bericht1

Verstuur een bericht.



Princess

wanneer ik signaal bericht1 ontvang

zeg Naar het bos! 2 sec.

Vertel de sprite wat te doen als die het bericht ontvangt.

TIP

zend signaal bericht1 en wacht

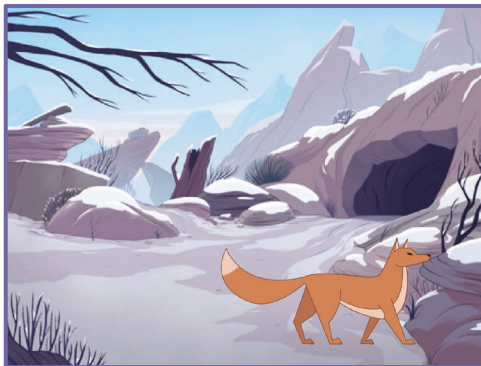
Nieuw bericht

✓ bericht1

Je kunt klikken op het keuzemenu om een nieuw bericht te maken.

Voeg een scène toe

Maak meerdere scènes met verschillende achtergronden en sprites.



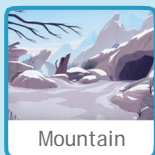
Voeg een scène toe

scratch.mit.edu

BEGIN



Kies twee achtergronden.



Kies een sprite.



VOEG DEZE CODE TOE



Voeg een ga naar blok toe om je sprite te plaatsen waar jij dat wilt.

PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten.

