

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.

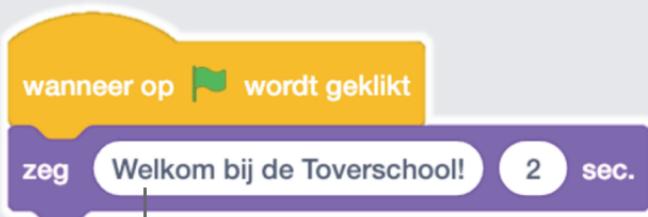


Kies een sprite.



Wizard

VOEG DEZE CODE TOE



Typ wat je je sprite wíl 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.



wanneer op groen wordt geklikt
zeg Ik heb een uil als huisdier. 2 sec.
wacht 2 sec.

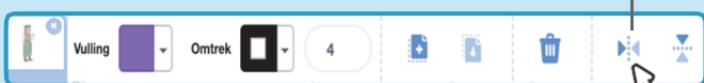


wanneer op groen wordt geklikt
wacht 2 sec.
zeg Hoe heet het? 2 sec.

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.



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.

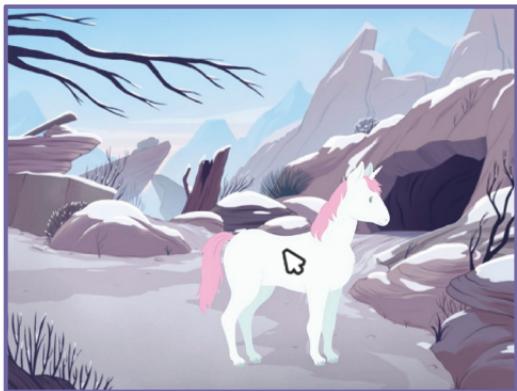
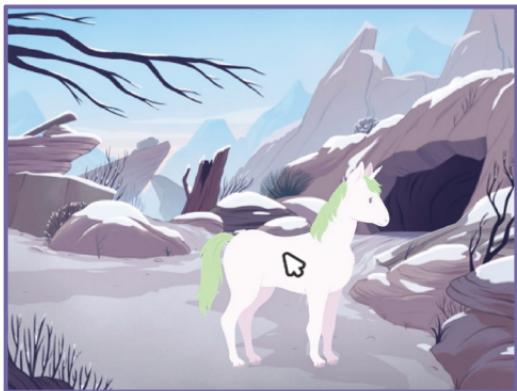
PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten.



Klik op een sprite

Maak je verhaal interactief.



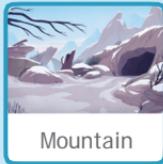
Klik op een sprite

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.

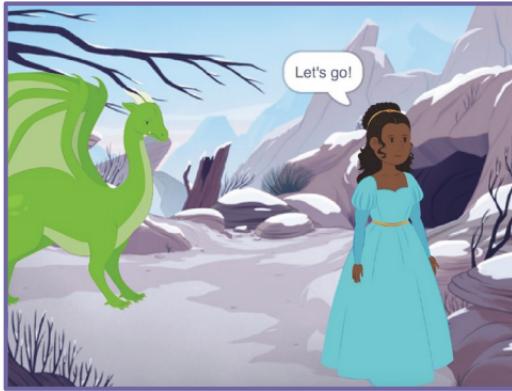
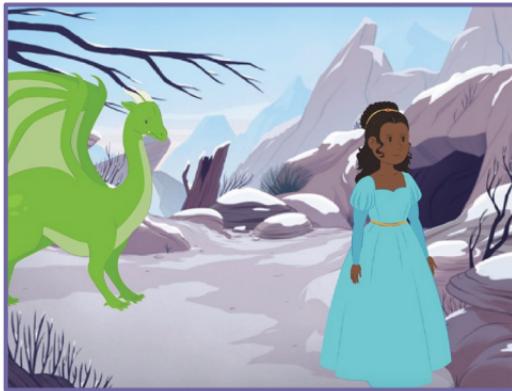
PROBEER HET

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

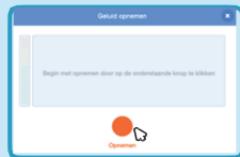
Klik op de Geluiden tab.



Opnemen

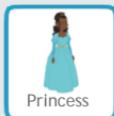
Kies Opnemen uit het keuzemenu.

Klik Opnemen



Wanneer je klaar bent, klik je op Opslaan.

VOEG DEZE CODE TOE



wanneer op  wordt geklikt

start geluid recording1 ▾

zeg Laten we gaan! 2 sec.

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.



Kies een sprite.



Owl

VOEG DEZE CODE TOE



```
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.



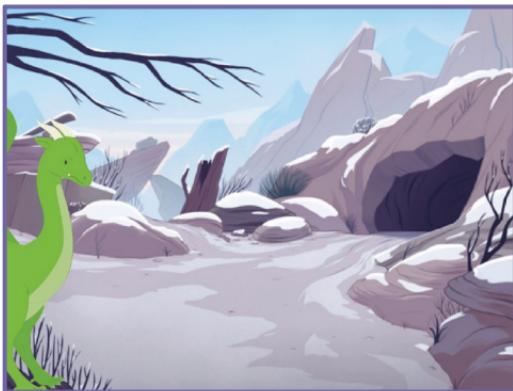
TIP



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



```
wanneer op groen wordt geklikt
verdwijn
ga naar x: -240 y: -60
verschijnen
schuif in 2 sec. naar x: 0 y: -60
```

-240 plaats 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.

Sprite Dragon

Show

Grootte 100

x -36

D



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.



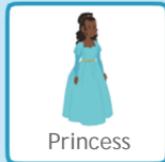
Mountain



Kies twee sprites.



Goblin



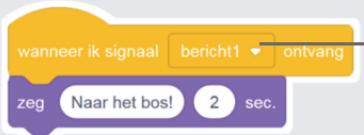
Princess

VOEG DEZE CODE TOE

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



Verstuur een bericht.



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

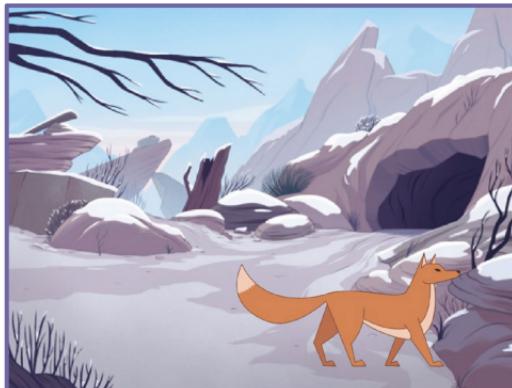
TIP



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.



Witch House



Mountain



Kies een sprite.



Fox

VOEG DEZE CODE TOE

```
wanneer op groene vlag wordt geklikt
  verander achtergrond naar Witch House
  verdwijn
  wacht 4 sec.
  verander achtergrond naar Mountain
wanneer achtergrond verandert naar Mountain
  ga naar x: 80 y: -100
  verschijn
```

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.

