

# Een verhaal vertellen

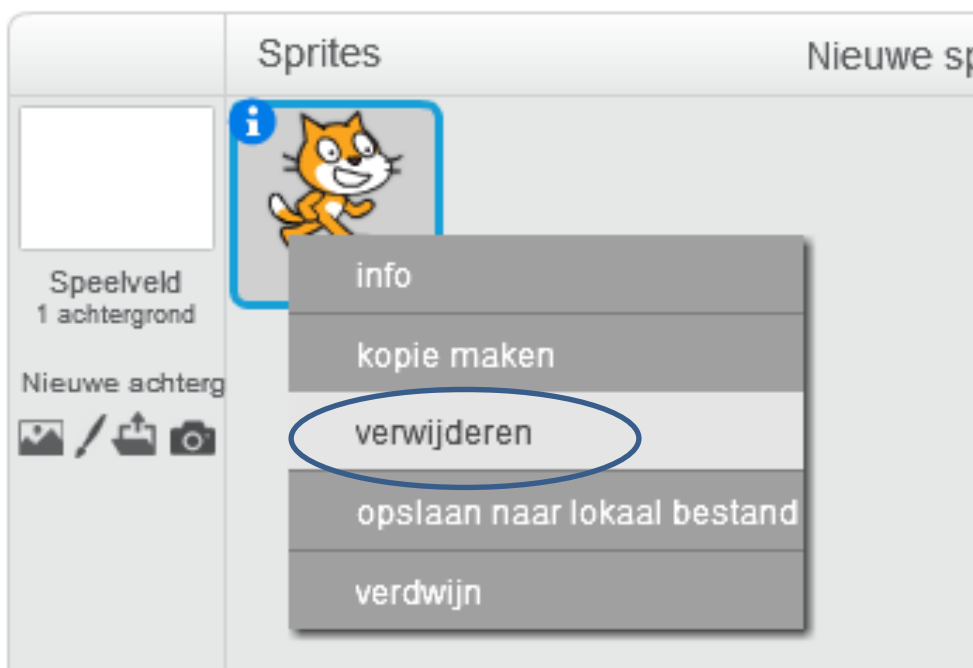


Je gaat een eigen verhaal vertellen. In dit voorbeeld ga je 2 figuren maken die een gesprek met elkaar hebben. Je mag zelf bepalen welke figuren je neemt. En ook zelf bedenken wat ze elkaar vertellen. Onderstaande instructies zijn als voorbeeld bedoeld

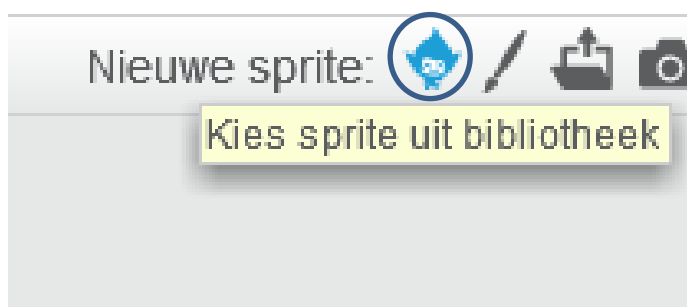
## 1. Maak 2 figuren (personages)

Kies 2 figuren die een gesprek met elkaar gaan hebben

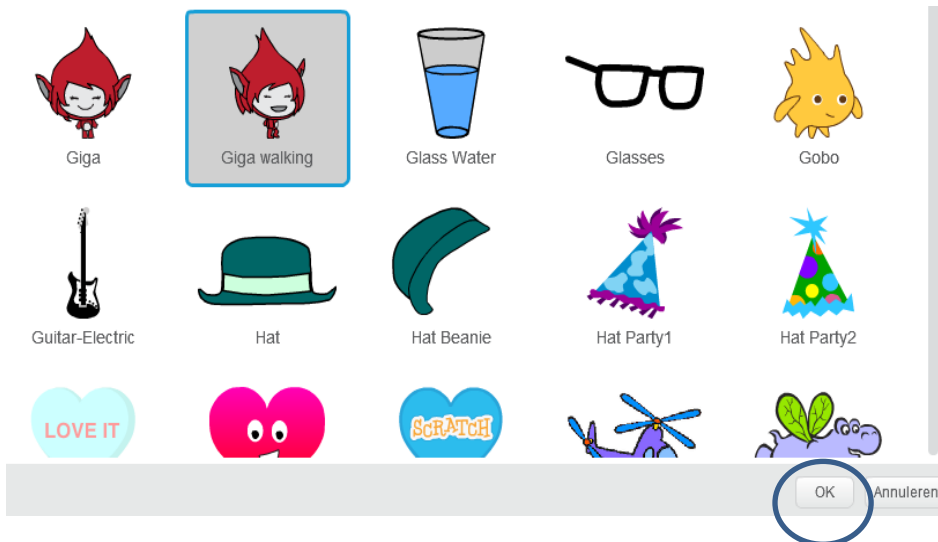
Haal eerst de kat weg. Selecteer de kat bij Sprites, en klik Rechtermuis. Kies vervolgens verwijderen.



Kies uit de bibliotheek 2 figuren. In dit voorbeeld kies je de pinguin Talk en GigaWalking



Selecteer de afbeelding en klik OK



## 2. Bewegen van de figuren

- Bij het begin van het verhaal staat de pinguin op zijn plek
- De Giga komt binnenlopen als je op spatie druk
- De Giga beweegt richting de pinguin
- En stopt als hij dbij de pinguin is

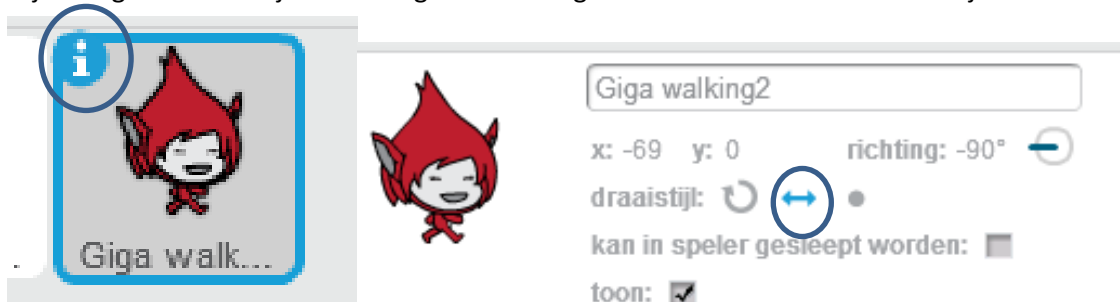
Voor de Pinguin maak je volgend script



Voor de Giga maak je volgend script



Bij bewegen kan het zijn dat de Giga raai beweegt. Verander daarvoor de draaistijl.

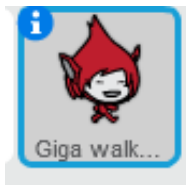


### 3. Het gesprek

Voor het gesprek maak je een verhaal waarbij je signalen doorgeeft

Maak volgend scripts





```
wanneer ik signaal lekker ontvang
zeg Nope 2 sec.
zend signaal Nope
```



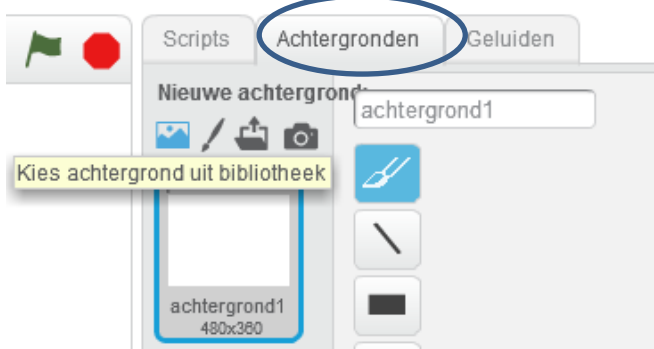
```
wanneer ik signaal Nope ontvang
zeg ijsburgers 2 sec.
zend signaal ijsburgers
```



```
wanneer ik signaal ijsburgers ontvang
zeg Grappig! ga je mee naar de speeltuin? 2 sec.
zend signaal speeltuin
```

#### 4. Naar andere scene (achtergrond)

Op het moment dat Giga het signaal speeltuin geeft, gaan beiden naar de speeltuin. Daarvoor verandert de achtergrond. Kies een nieuwe achtergrond.



En bouw voor de achtergrond volgend script

```
Scripts  Achtergronden  Geluiden

wanneer vlag wordt aangeklikt
verander achtergrond naar achtergrond1

wanneer ik signaal speeltuin ontvang
verander achtergrond naar atom playground
```