

# 1. Stripverhaal in Scratch: Donald koopt Game

In deze les is het de bedoeling dat je een verhaal in Scratch na gaat bouwen. Hierbij leer je het volgende:

- levels programmeren: in een stripverhaal zijn dat scenes. In scratch gebruik je daarvoor achtergronden.
- sprites besturen:
  - iets zeggen op zijn beurt
  - In welke achtergrond staat de sprite wel/niet
  - waar staat de sprite in de achtergrond (x,y)

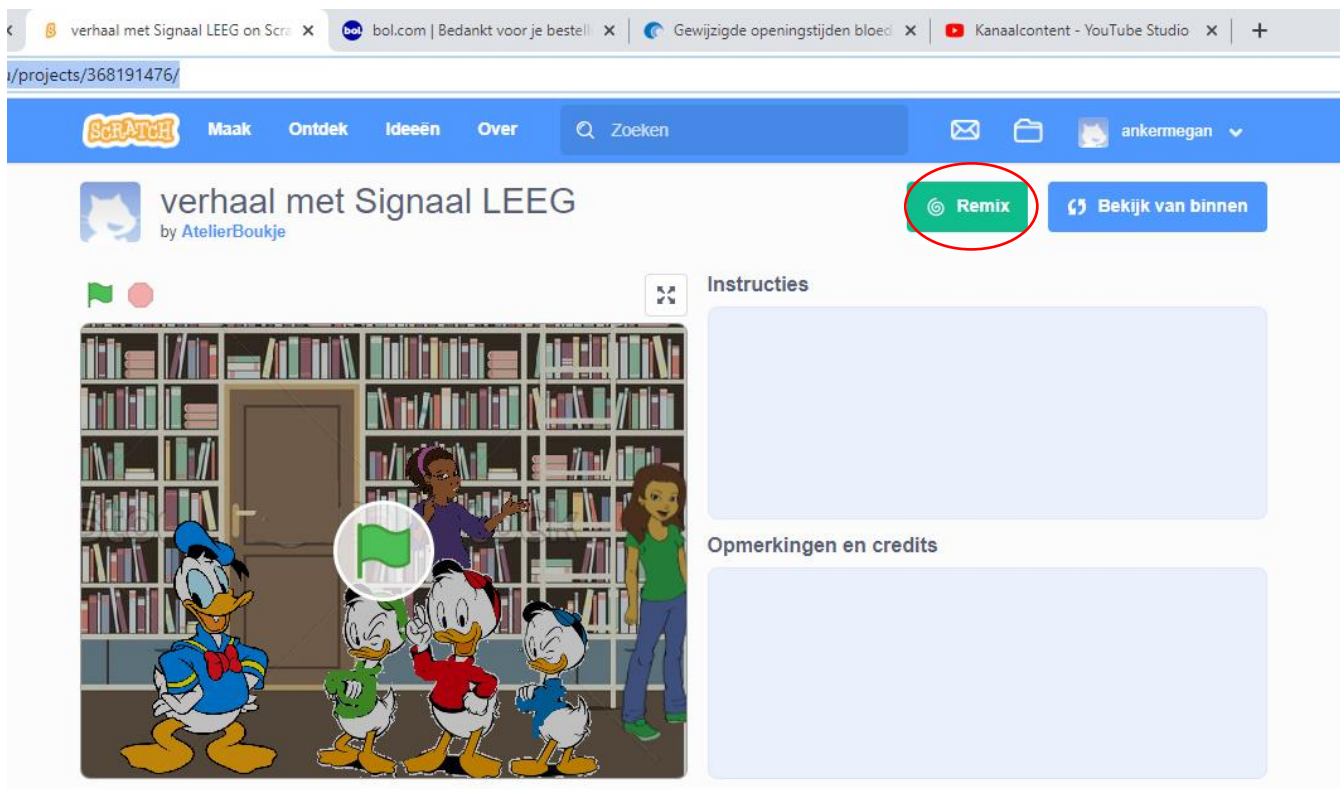
## UITLEG

Een stripverhaal bestaat uit meerdere scenes. In het verhaal van Donald Duck zijn dat er 6 (2x met dezelfde) achtergrond. In Scratch heb je dus 4 achtergronden: kijk maar naar het verhaal op de volgende pagina

1. Woonkamer
2. Gamewinkel binnen
3. Toonbank
4. Gamewinkel buiten

Voor deze opdracht ga je naar je een leeg project remixen: Ga daarvoor naar:

<https://scratch.mit.edu/projects/368191476/>



Je kunt nu het verhaal gaan maken.

Je kunt de opdracht volgen en het precies namaken. Het is ook leuk als je er een eigen twist aan geeft.

## Het verhaal programmeren

Voor het verhaal heb je alle onderdelen (achtergronden en sprites). Het is nu de bedoeling dat je het verhaal nabouwt. Op de volgende pagina (4) staat het verhaal. De pagina's erna staat wat je bij elke sprite moet programmeren.

Daarbij is het handig dat je de volgorde van het verhaal neemt. Zo snap je beter wat je aan het doen bent.

Kijk bij de programmeerblokken ook goed naar de kleuren.

Blauw: beweging, daar staat ook < ga naar x,y>

Paars: Uiterlijken, daar staat ook <zeg.....> en <verander achtergrond>

Geel: gebeurtenissen: zoals <wanneer.....>, daar staat ook <zend signaal ....>

Oranje: Besturen

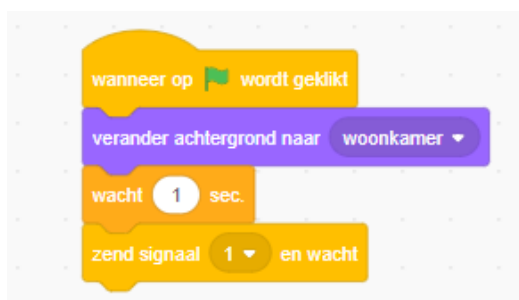
## AAN DE SLAG

Deze pagina neemt je mee in het verhaal en oer je het programmeert. Op pagina 5 tm 9 staat wat er bij elke sprite geprogrammeerd moet worden.

### De start van het verhaal

In het eerste blokje van het verhaal zie je dat het verhaal begint in de woonkamer. Kijk naar het script hieronder, daar zie je dat dat geregeld wordt. Dit script zie je ook op pagina 6 bij Kwik (groen). Je ziet dat

- wanneer het spel start (groen vlag), verandert de achtergrond naar woonkamer
- daarna wacht 1 seconde.
- Daarna wordt signaal 1 verzonden.



Hoe maak je een signaal aan:



Je klikt op het kleine driehoekje en dan in <nieuw bericht>. Je vult zelf het signaal in. In dit geval is dat **1**

## Het verhaal met signalen: ieder spreekt op zijn beurt

Kwik(groen) ontvangt zelf signaal1. Hij is de eerste in het verhaal die iets zegt. Hij zend signaal 2. Deze ontvangt Kwek (rood). Kijk bij Kwek (pg 7) hoe het verhaal verder gaat.

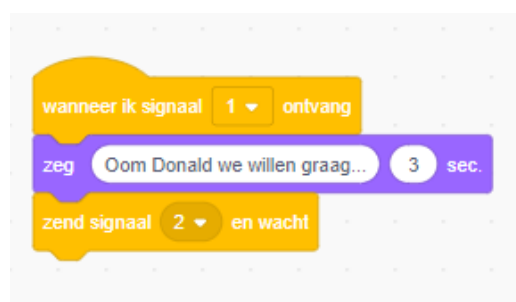
- Kwek ontvangt signaal 2
- Zegt dan: ' ... een simpel computerspelletje kopen'
- En zend signaal 3

Kijk dan bij Kwak(blauw) daar gaat het verhaal weer verder.

Ga zo door tot signaal 4.....

### Nieuwe scene

Nadat Donald heeft gezegd: "Hm.... Oké", gaan ze naar de gamewinkel. Kijk op pg 5 bij het script van Donald.



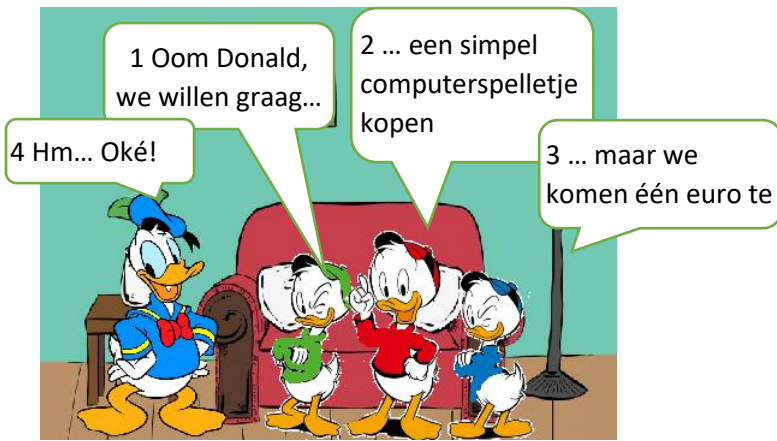
- Donald zegt: 'hm... oké'
- De achtergrond verandert naar gamewinkel binnen
- Zend signaal 5
- Het verhaal gaat zo verder. Kwek(rood) is de eerste die iets zegt in de winkel

Ga nu zelf verder aan de slag en maak het verhaal af.

Op pagina 10 komt de uitleg over sprites die er wel/niet zijn in bepaalde achtergronden. En leg ik ook uit dat je kunt regelen dat iemand elke keer ergens anders kan staan.

VEEL SUCCES MET HET VERHAAL. Laat weten als het je het af hebt.







Scratch script blocks for a story sequence:

- Block 1:** when signal 4 is received, say "Hm... Oké!" for 3 seconds, change background to "gamewinkel binnen", and send signal 5 and wait.
- Block 2:** when signal 7 is received, say "Ik ben zo blij dat jullie zo bescheiden zijn" for 3 seconds, and send signal 8 and wait.
- Block 3:** when signal 9 is received, say "Beloofd is beloofd!" for 3 seconds, change background to "toonbank-kassa", and send signal 10 and wait.
- Block 4:** when signal 11 is received, say "Wat?" for 3 seconds, and send signal 12 and wait.
- Block 5:** when signal 13 is received, say "SLIK!" for 3 seconds, and send signal 14 and wait.
- Block 6:** when signal 15 is received, say "Iets zegt me dat ik zwaar getild ben!" for 5 seconds, and send signal 16 and wait.



Scratch script for Donald Duck:

- When green flag clicked:**
  - Change background to **woonkamer**
  - wait **1** sec.
  - send signal **1** and wait
- When signal **1** received:**
  - say **Oom Donald we willen graag...** for **3** sec.
  - send signal **2** and wait
- When signal **8** received:**
  - say **Dus u legt bij wat we nodig hebben om dit spel te kunnen spelen,hè?** for **5** sec.
  - send signal **9** and wait
- When signal **16** received:**
  - say **Nee hoor de Nix box is vederlicht!** for **5** sec.
  - send signal **17** and wait



wanneer ik signaal 2 ▼ ontvang

zeg Een simpel computerspelletje kopen 3 sec.

zend signaal 3 ▼ en wacht

wanneer ik signaal 5 ▼ ontvang

zeg Ik heb 'm 3 sec.

zend signaal 6 ▼ en wacht





Scratch script for a story sequence:

- when I receive signal 3
- say ..maar we komen 1 euro te kort! for 3 seconds
- send signal 4 and wait

when I receive signal 6

- say Ja dat is 'm! for 3 seconds
- send signal 7 and wait

when I receive signal 14

- say Belofte maakt schuld! for 3 seconds
- change background to gamewinkel buiten
- send signal 15 and wait

when I receive signal 17

- say En daarmee is dit spel spotgoedkoop for 3 seconds





Scratch script for a character with a purple top and a pink headband:

- when clicked on the flag → disappear
- when background changes to toonbank-kassa → appear
- when I receive signal 10 → say "Energetic Warrior? Heeft u het uitbreidingspakket en de spelconsole die daarbij hoort?" for 5 sec.
- say "Want deze game is alleen voor de Nixbox!" for 5 sec.
- send signal 11 and wait
- when I receive signal 12 → say "Ja dat heeft u wel nodig als u dit spel wilt spelen! Dat is dan samen 450 euro!" for 5 sec.
- send signal 13 and wait
- when background changes to gamewinkel buiten → disappear



Scratch script for a character with a green top and blue pants:

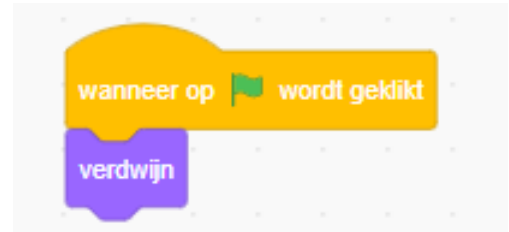
- when clicked on the flag → disappear
- when background changes to gamewinkel binnen → appear
- when background changes to toonbank-kassa → disappear

## Personen die er wel/niet zijn op bepaalde plekken

Abby en Avery (kassière) zijn er in de woonkamer niet bij. Kijk naar de scripts op pagina 9. Je regelt dat met een <verdwijn>

Abby verschijnt in de gamewinkel. En verdwijnt weer bij de toonbank.

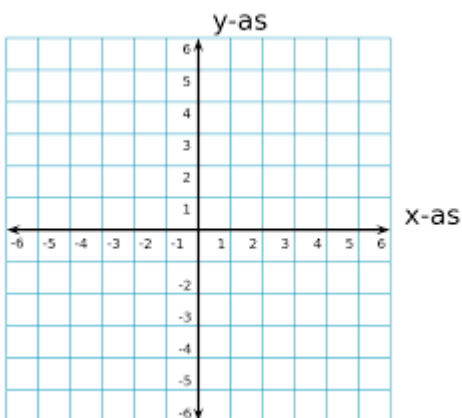
Avery (kassière) verschijnt bij de toonbank en verdwijnt weer als Donald buiten staat.



## Wie staat waar in welke scene

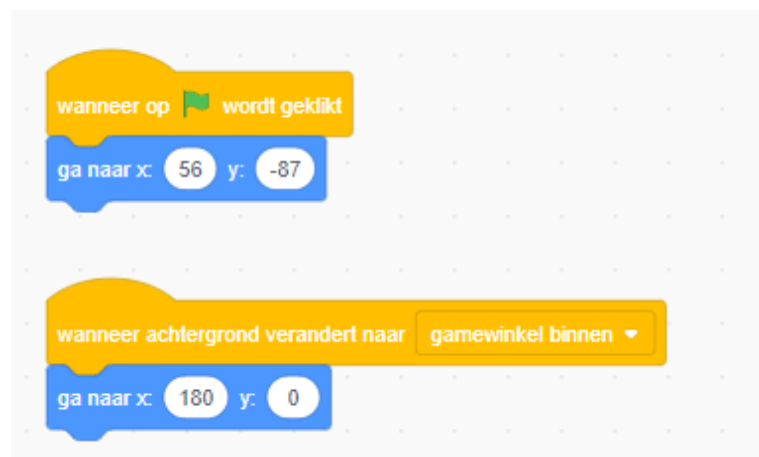
Je kunt ook regelen een sprite in elke scene op een andere plak staat. Elke plek heeft een andere coördinaten (X,Y).

X is de plek op de horizontale as. Y is de plek op de verticale as. Zo staat het blauwe bolletje op (4,3) en het groene bolletje op (-3,0)



(het veld in scratch loopt van X -240 tot +240 en van Y -180 tot +180)

Onderstaand script is een voorbeeld van het veranderen van de positie van een sprite per achtergrond:



## TOT SLOT, wat heb ik geleerd

Als het goed is kun je nu een verhaal (na)maken. In de volgende opdracht is het de bedoeling dat je er zelf een gaat maken in een eigen Thema . Gebruik daar met wat je hier hebt geleerd:

- Ik kan in mijn project werken met achtergronden
- Ik kan in mijn project werken met signalen. Waardoor de sprites niet door elkaar praten.
- Ik kan regelen dat er sprites wel/niet zijn in een achtergrond/scene
- En ik kan de sprite in elke scene op een andere plek zetten

LET OP: Signalen hoef je niet alleen te gebruiken in een gesprek. Je kunt ze ook gebruiken om iets anders te laten gebeuren. Bijvoorbeeld iets laten bewegen, van kleur veranderen, .....

Vraag je elke keer goed af: wat wil ik dat er gebeurt. En wanneer wil ik dat dat gebeurt. Het wat vind je meestal bij beweging of uiterlijken. Het wanneer bij Gebeurtenissen en Besturen.