

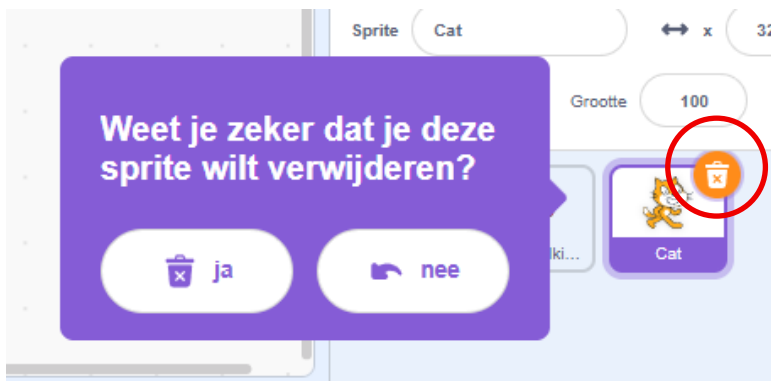
Een verhaal vertellen

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

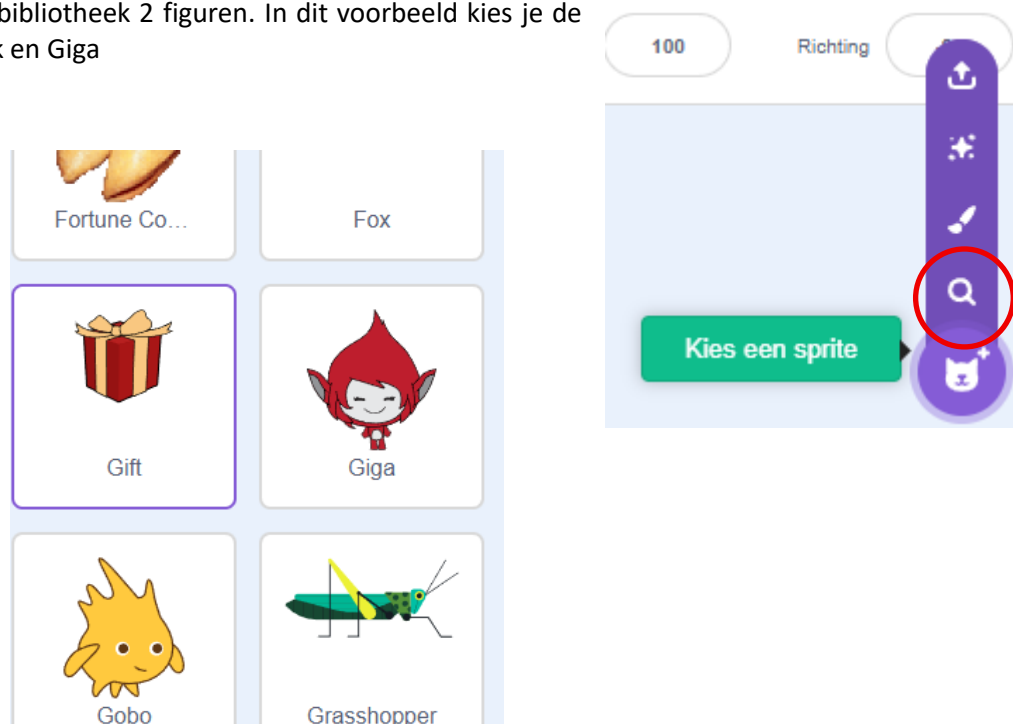
1. Maak 2 figuren (personages)

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 Giga

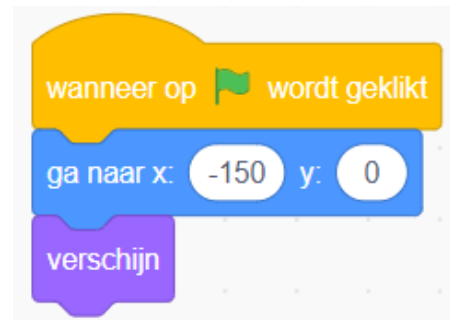


2. Bewegen van de figuren

- 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

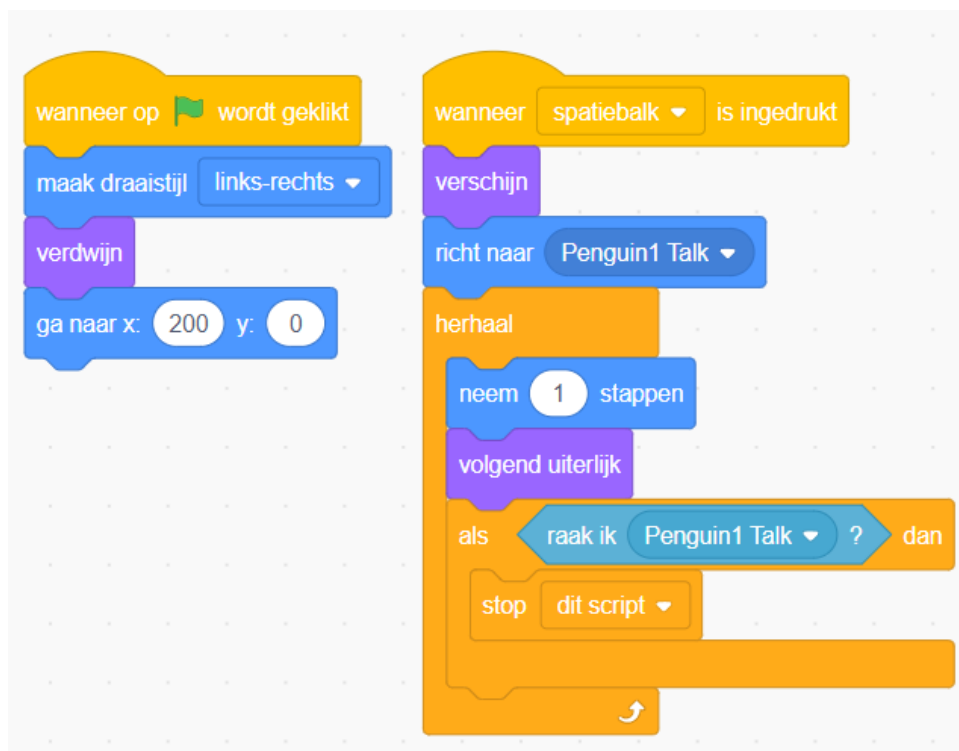


Voor de Pinguin maak je volgend script



Voor de Giga maak je volgend script.

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

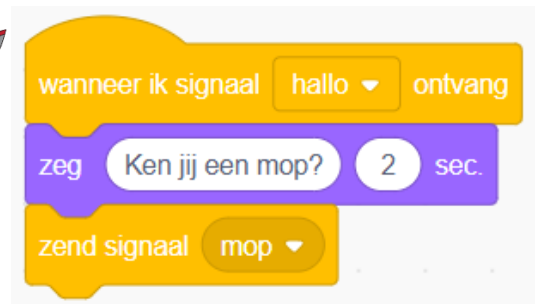
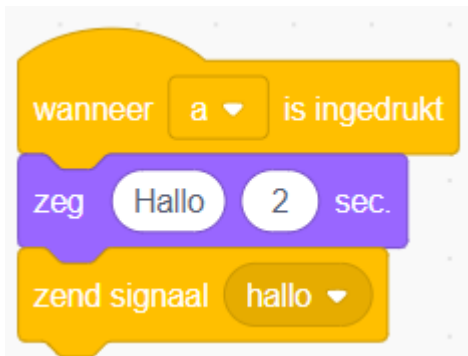


Test wat er gebeurt als je op de spatiebalk klikt

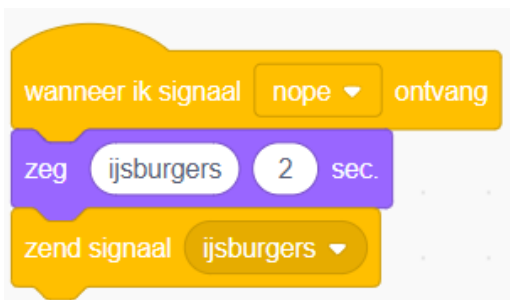
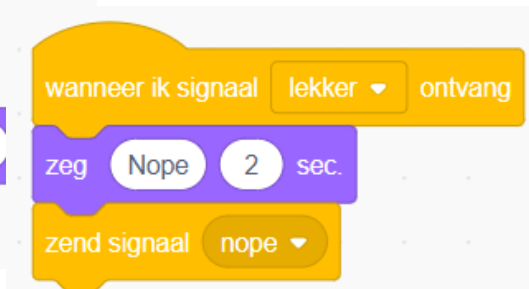
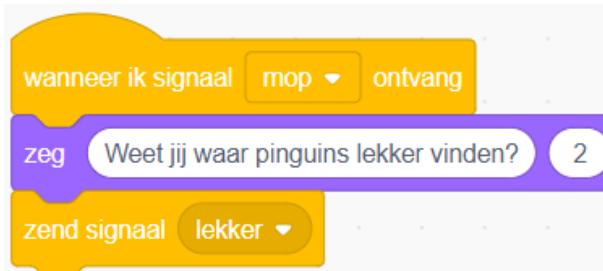
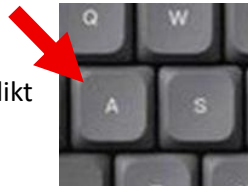


3. Het gesprek

Voor het gesprek maak je een verhaal waarbij je signalen doorgeeft. Maak volgend scripts



Test wat er gebeurt als je op de toets A klikt

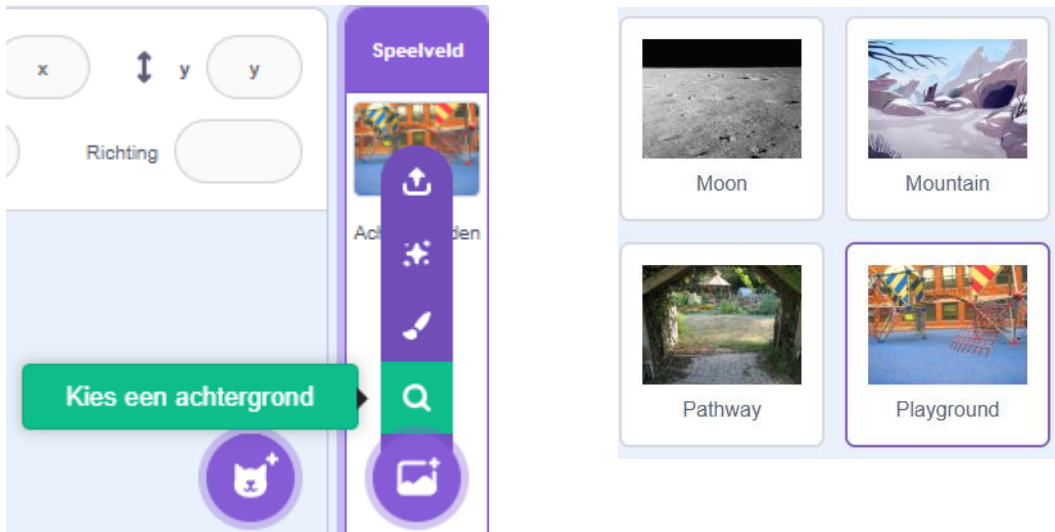


Test nu nog eens het hele verhaal: Eerst spatiebalk en dan A



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. Dat vind je helemaal rechts onder in het scherm



Voor de achtergrond maak je volgende code

