

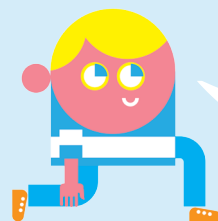
Praten met dieren



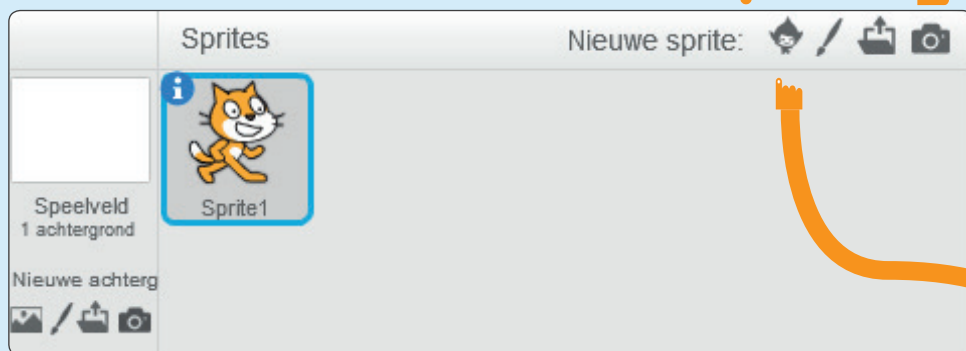
We gaan beginnen - laten we eens zien of je een spel kunt programmeren waarin de speler met een dierfiguur kan praten.

Sprites

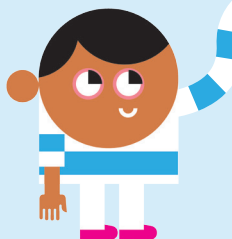
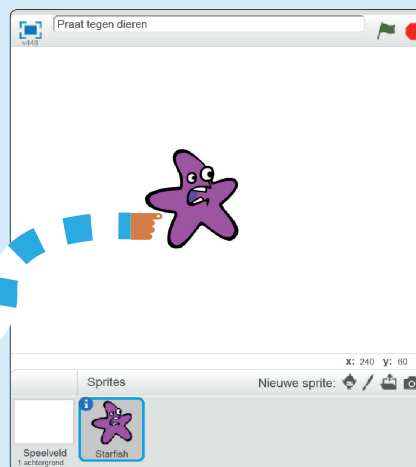
1. Programmeurs noemen de plaatjes die in computerprogramma's gebruikt worden 'sprites'.



Sprites Plaatjes die in computer-spellen gebruikt worden



2. In de Sprite lijst zie je een sprite die de vorm van een kat heeft.
3. Verwijder deze sprite door erop te rechtsklikken en dan op 'verwijderen' te klikken.
4. Klik op  in de Sprite lijst om alle verrassende sprites te zien die je in Scratch kunt gebruiken.
5. Hier zie je de zeester, maar je kunt elke sprite kiezen die je maar wilt – wat dacht je van een draak, een dinosaurus of een baby-olifantje?





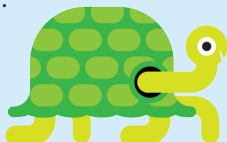
Praten

1. Nu gaan we de sprite laten praten door een onderdeel te gebruiken dat een maatwerkblok heet.
2. Klik op het menu **Meer blokken** in het blokkenpalet (zorg ervoor dat je op het Scripts tabblad staat).
3. Klik nu op **Maak een blok**.



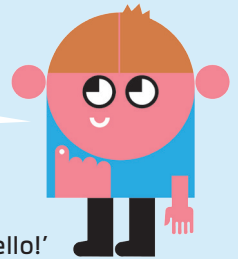
4. We gaan het nieuwe blok 'zegHallo' noemen, door dit in het paarse vakje te typen.
5. Klik daarna op **OK**.
6. We gaan nu wat code toevoegen aan ons maatwerkblok!
7. Klik op het menu **Uiterlijken**.
8. We willen het blok **zeg Hello! 2 sec.** uit het blokkenpalet slepen en het verbinden

met **definieer ZegHallo**. Er verschijnt een witte lijn tussen de twee blokken. Sleep het nieuwe blok naar die witte lijn en dan zijn de twee blokken aan elkaar vastgeklikt, net als bij een puzzel.

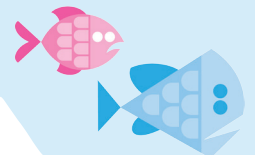
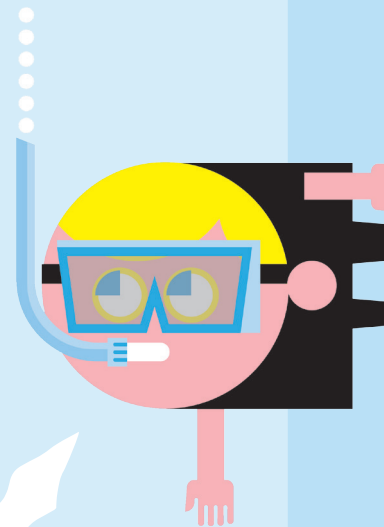
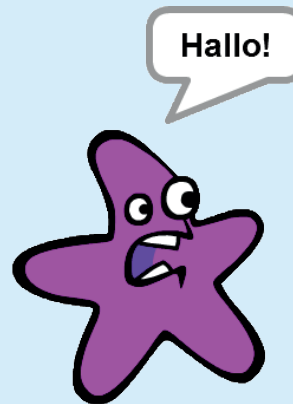
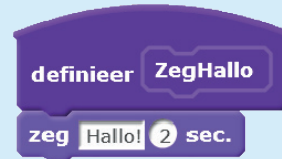


Maatwerkblok

Een Scratch-blok dat je zelf maakt en dat een speciale taak uitvoert



9. Typ 'Hallo!' in plaats van 'Hello!'
10. Als je nu op het script klikt dat je net gemaakt hebt, zou de sprite "Hallo!" moeten zeggen.



Script

Een stukje code, soms maar een paar regels maar ook weleens honderden regels lang. In Scratch is een script een verzameling blokken die je aan elkaar hebt geklikt.