



Vraag en Antwoord

• Begin met het belangrijkste: geef je project een naam!!



- In Scratch kan je vragen stellen en met het antwoord iets doen.
- Bijvoorbeeld kan de kat vragen hoe je heet en die kan je dan welkom heten:

Maak het script en probeer het uit door op de kat te klikken.

Vul je naam in en klik dan op het vinkje.

wanneer op deze	e synte wordt gesäkt	Wat is je naam?
vraag Wat is je zeg voeg W	e naam? en wacht /ELKOM en antwoord samen 3 sec.	
		Sprite Sprite1 ↔ x 0 \$ y 0
		Toon 🧿 🧭 Grootte 100 Filchting 90
		Achtergronden 1

Maar het kan nog veel leuker... Je kunt met 'Vraag en Antwoord' een raadspelletje maken.

Maak eerst een 'Zend signaal-blok' met de naam 'Getal raden'. Dit blok vind je bij 'Gebeurtenissen:

zend signaal bericht1 -	
Nieuw bericht	
✓ bericht1	

Kies voor 'Nieuw bericht en type daar 'Getal raden'.

Nieu	w bericht	×
Nieuwe berichtna	am:	
Getal raden		
L	Annuleren	ок
	Annuleren	

Plak dit 'Zend signaal-blok' onderaan je script vast:

wanneer o	p deze sp	rite wordt g	eklikt				
vraag Wa	at is je na g WEL	am?) en v KOM) en	antwoord	same	n 3	sec.	
zend signa	al Geta	I raden 👻					

Na het welkom heten, wordt het signaal 'Getal raden' verzonden.





Voeg deze twee blokken toe aan je script en probeer het uit door op de kat te klikken.

Bij het spelletje dat we gaan maken moet een geheim getal worden gevonden tussen 1 en 11 (de 11 doet zelf dus niet mee...).

Daarvoor moet je een 'Variabele' maken en aan je script toevoegen:

Kies voor 'Maak een Variabele' en type daar 'Getal onder de 11'.





Voeg het nieuwe 'Variabele-blok' toe.

Het geheime getal dat moet worden geraden is '4'.

Maak het script verder af zoals je hiernaast ziet

wanneer ik signaal Getal raden 🔻 ontvang	
zeg We gaan een spelletje doen. 3 sec. maak Getal onder de 11 + 4	
zeg (Ik heb een getal in mijn hoofd tussen 1 en 11 3 sec.	

Als je nu op de kat klikt legt hij het spelletje alvast uit.

Op het volgende blad gaan we het script voor het spelletje maken.

Maak het script dat je hiernaast ziet.

Doe het heel nauwkeurig, anders werkt het spelletje niet goed!!



Gelukt?? Plak dan je nieuwe blokken vast aan het script dat je al had gemaakt en klaar is het spel!!

Bestand Bewerk	Lessen Scratch Project			
Code 🚽 Ulterlijken 📢 Geluiden			N 🔴	34 60 10
Wriabelen Besregter Geldu Maak Maak Maak Maak Maak Maak Maak Maak Maak	seenee op door word genet man (Wat is je naam?) en wordt 201 woor (WELKCM) en (ankood) annen (3) poc. Teent seene (Code taete is	wrece R. space Cell Land 1 + order Cy We gaan een speleipe doen ③ so The deen getal ne myn hood hassen I en 1 ④ so The deen getal ne myn hood hassen I en 1 ④ so The deen getal ne myn hood hassen I en 1 ④ so The deen getal ne myn hood hassen I en 1 ④ so The deen getal ne myn hood hassen I en 1 ④ so The deen getal ne myn hood hassen I en 1 ④ so The deen getal ne myn hood hassen I en 1 ④ so The deen getal ne myn hood hassen I en 1 ④ so The deen getal ne myn hood hassen I en 1 ● so The deen getal ne myn hood hassen I en 1 ● so The deen getal ne myn hood hassen I en 1 ● so The deen getal ne myn hood hassen I en 1 ● so The deen getal ne myn hood hassen I en 1 ● so The deen getal ne myn hood hassen I en 1 ● so The deen getal ne myn hood hassen I en 1 ● so The deen getal ne myn hood hassen I en 1 ● so The deen getal ne myn hood hassen I en 1 ● so The deen getal ne myn hood hassen I en 1 ● so The deen getal ne myn hood hassen I en 1 ● so The deen getal ne myn hood hassen I en 1 ● so The deen getal ne myn hood hassen I en 1 ● so The deen getal ne myn hood hassen I en 1 ● so The deen getal ne myn hood hassen I en 1 ● so The deen getal ne myn hood hassen I en 1 ● so The deen getal ne myn hood hassen I en 1 ● so The deen getal ne myn ho	Sprite ++ x 1 y 0 Toon Ø Groots 100 Ridting 50 Itigeting Itigeting 100 Ridting 50	Speelveld AcMergranden 1
11		=	U	6

Nodig een klasgenoot uit om het spel te spelen.

Hoe vaak moet je klasgenoot raden om het geheime getal te vinden.....?