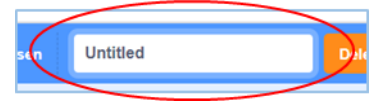


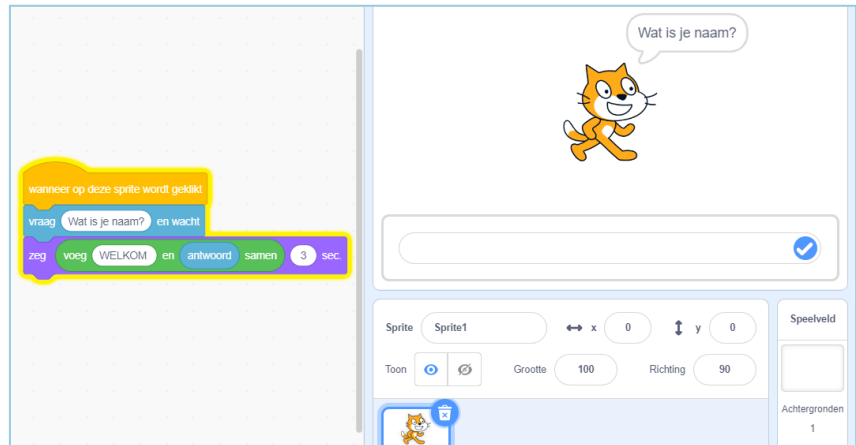
Vraag en Antwoord

- 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:



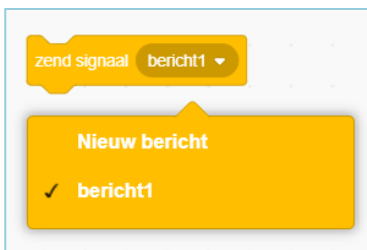
Maak het script en probeer het uit door op de kat te klikken.

Vul je naam in en klik dan op het vinkje.



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

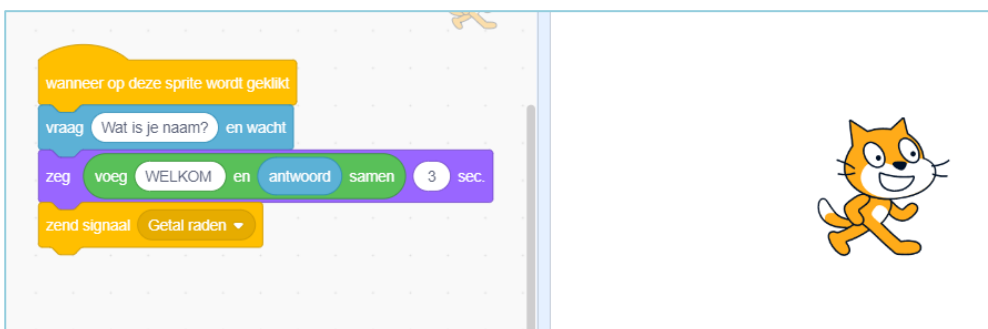
Maak eerst een 'Zend signaal-blok' met de naam 'Getal raden'. Dit blok vind je bij 'Gebeurtenissen':



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



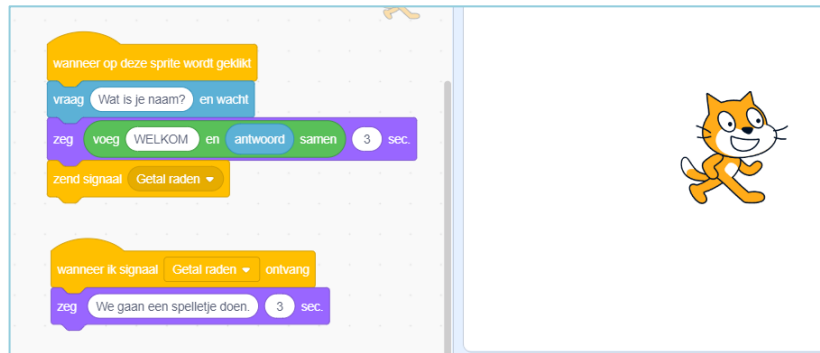
Plak dit 'Zend signaal-blok' onderaan je script vast:



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



Nu gaan we zorgen dat het signaal ook ergens wordt ontvangen.

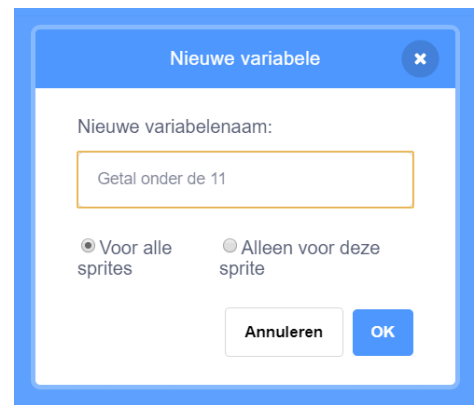


Voeg deze twee blokken toe aan je script en probeer het uit door op de kat te klikken.

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:

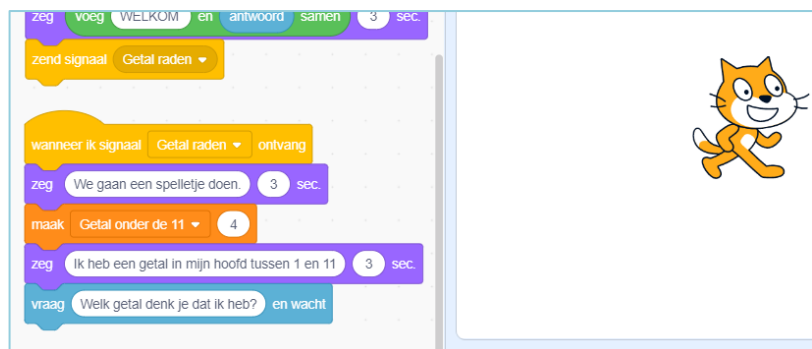
Kies voor 'Maak een Variabele' en type daar 'Getal onder de 11'.



Voeg het nieuwe 'Variabele-blok' toe.

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

Maak het script verder af zoals je hiernaast ziet



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.

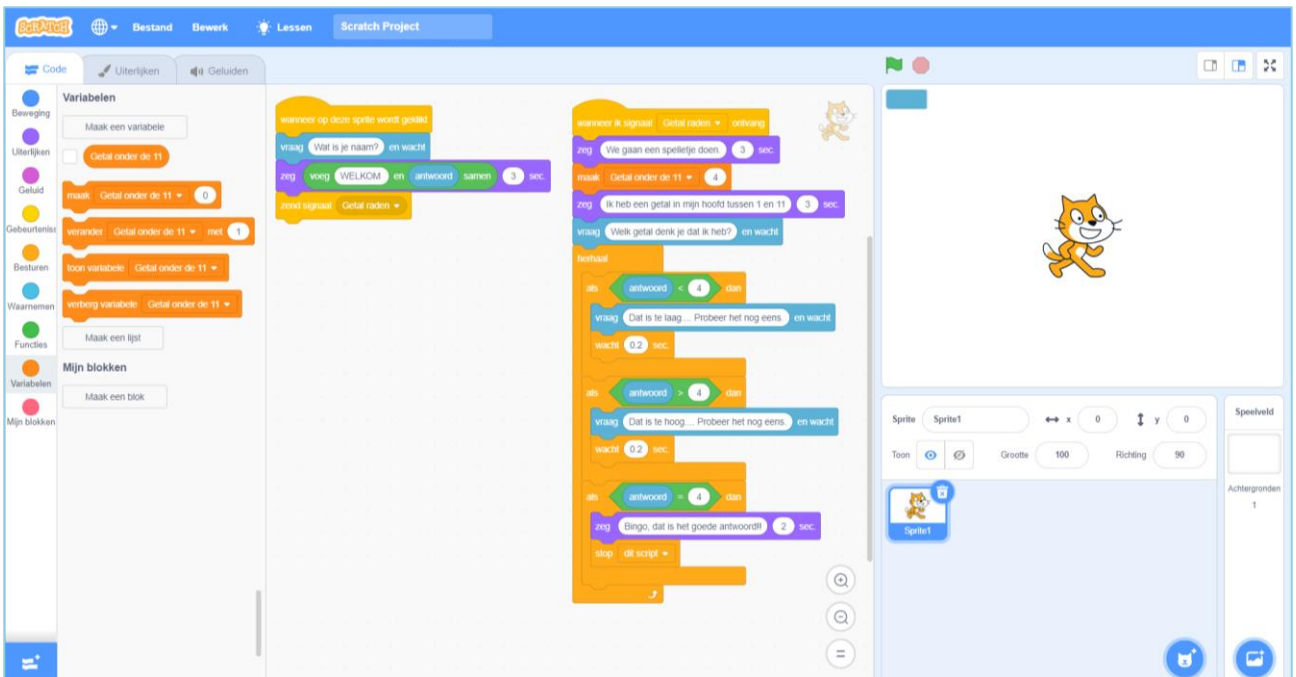


Maak het script dat je hiernaast ziet.

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

```
say Ik heb een getal in mijn hoofd tussen 1 en 11 3 sec.
ask Welk getal denk je dat ik heb? en wacht
herhaal
als antwoord < 4 dan
vraag Dat is te laag... Probeer het nog eens. en wacht
wacht 0.2 sec.
als antwoord > 4 dan
vraag Dat is te hoog... Probeer het nog eens. en wacht
wacht 0.2 sec.
als antwoord = 4 dan
zeg Bingo, dat is het goede antwoord!! 2 sec.
stop dit script
```

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



Nodig een klasgenoot uit om het spel te spelen.

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