

Scratch les 2: Donald Duck-verhaal

Een verhaal programmeren

Met programmeren kun je alles maken! Ook een stripverhaal!

In deze les maken we een verhaal uit de Donald Duck. Lees dit verhaal maar eens goed.



Dit materiaal is gemaakt door [Feliëne](#). Het is Creative Commons [by-nc-sa-4.0](#)

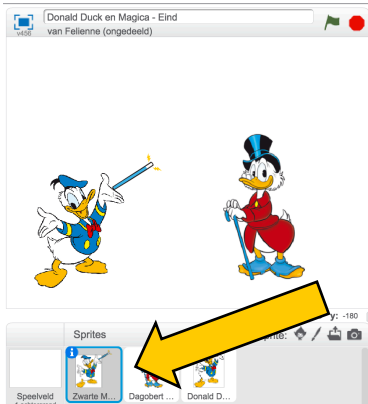
Simpel gezegd: Je mag het gebruiken in je lessen, aanpassen, uitprinten, kopiëren, wat je maar wilt.

Maar: Je moet mijn naam erbij zetten, je mag er geen geld mee verdienen en als je het aanpast, moet je dat ook weer Creative Commons maken. Het linkje bevat alle informatie.

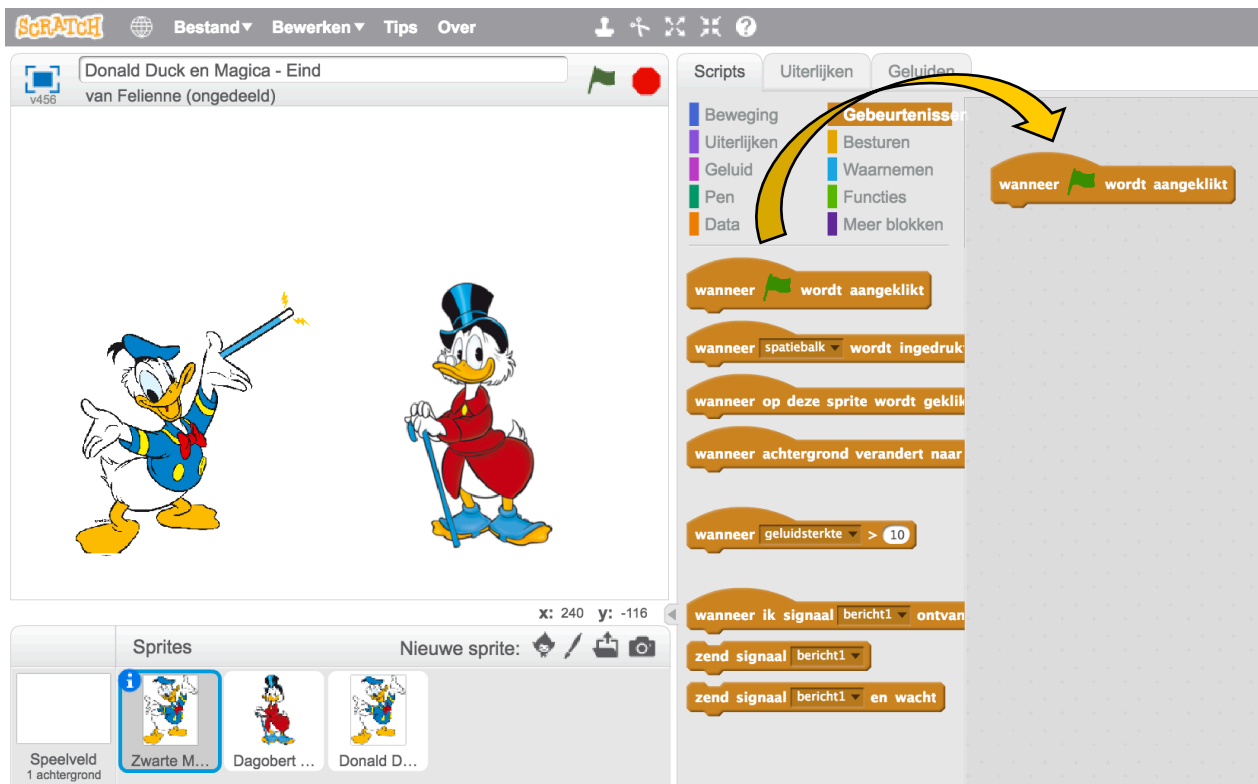
De eerste tekst

Zwarte Magica is de eerste die iets zegt, maar ze is natuurlijk vermomd als Donald Duck!
Magica/Donald zegt: "Hoi, Oom Dagobert!" Dat zetten we er eerst in.

Selecteer het eerste poppetje dat Zwarte Magica heet, kijk goed naar de gele pijn!



Ga nu naar **Gebeurtenissen**, kies **wanneer wordt aangeklikt** en sleep het op het grijze vlak.
We gaan het verhaal laten starten met de groene vlag.

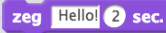


Het blokje  geeft aan *wanneer* iets gebeurt.

Er gebeurt iets, als je op de groene vlag klikt. Nu moet er nog iets gebeuren.

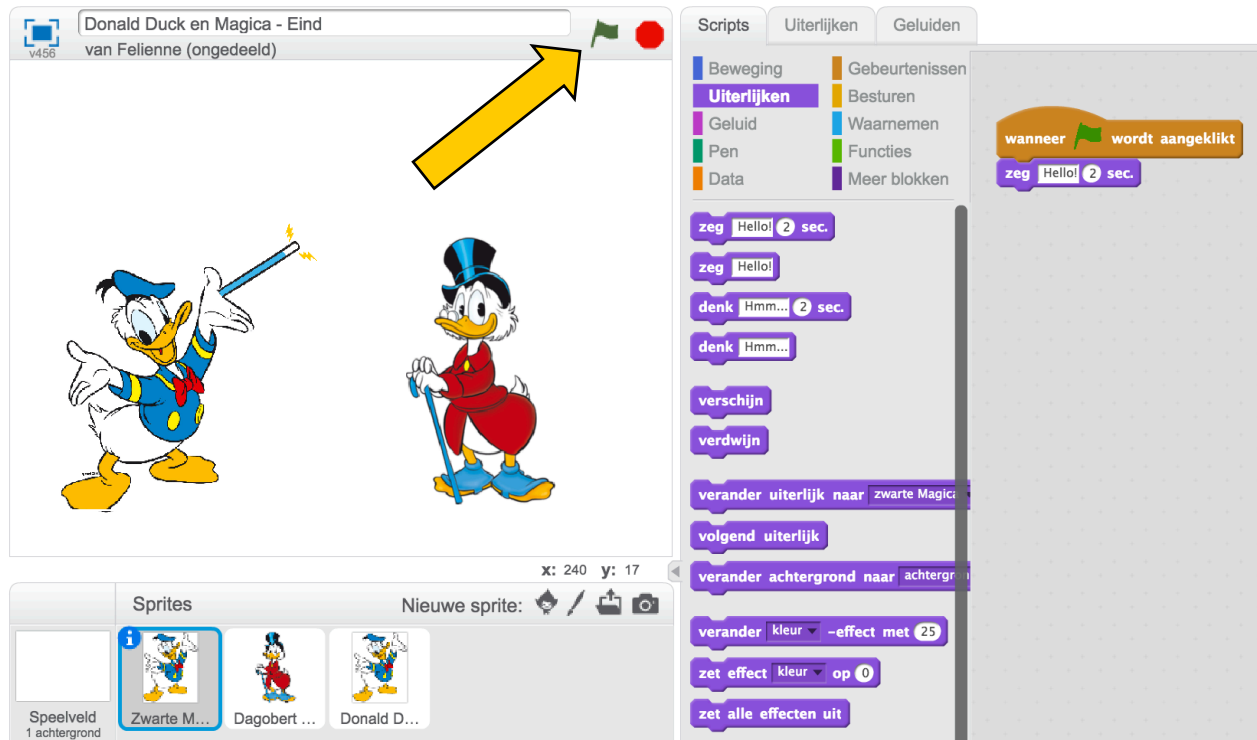
Donald/Magica gaat iets zeggen.

Kies nu  en dan



. Plak dat onder





Probeer je verhaal eens uit door op de groene vlag te klikken. Die vind je bij de hele pijl.

Wat zegt Magica/Donald nu?

Precies! Het poppetje zegt nu alleen "Hello". Verander de tekst dus in "Hoi, Oom Dagobert!".

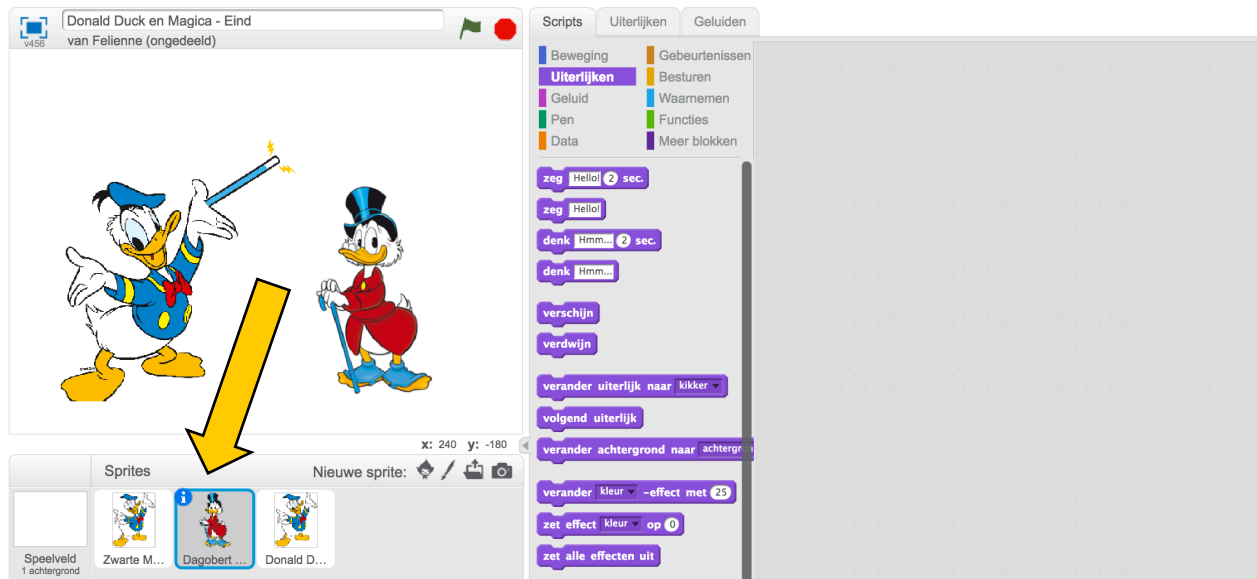
Dat doe je door met je muis op "Hello!" te klikken en dan de zin in te tikken.

Volgende!

De volgende die in het verhaal iets zegt is Dagobert Duck. Hij zegt:

"Donald, wat heb jij in de hand? Dat lijkt wel een..."

Ga naar de blokjes van Dagobert. Daar staan nog helemaal geen blokjes, dat klopt ook!



Dat gaan we nu samen programmeren.

Leg eerst weer een **wanneer wordt aangeklikt** blokje. Weet je nog waar je het kan vinden?

Dagobert moet eerst even wachten tot Magica/Donald klaar is met praten.

Dat duurt 2 seconden, omdat Magica/Donald 2 seconden iets zegt.

Pak dus een **wacht 1 sec.** blokje bij **Besturen**

Verander het in 2 seconden, zodat alles netjes op tijd gaat. Zo ziet dat eruit:



Nu nog een **zeg Hello! 2 sec.** eronder. Vul jij zelf de goede tekst in?

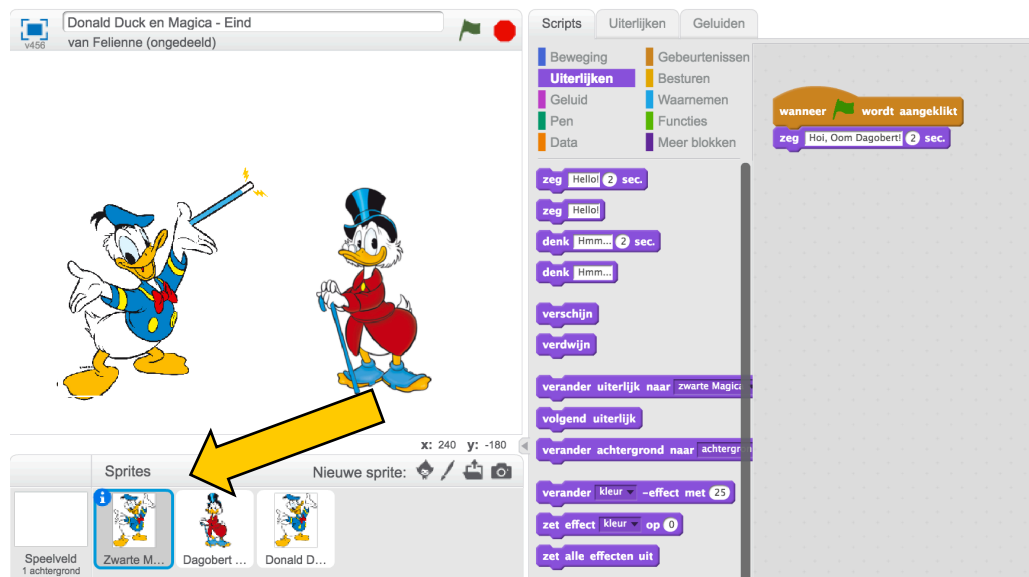
Dago zegt: "Donald, wat heb jij in de hand? Dat lijkt wel een..."

Metamorfose!

Wat gebeurt er nu in het verhaal? Kijk nog even goed op de eerste pagina van dit boekje.
Donald verandert in Zwarte Magica!

Dat kunnen we ook in Scratch programmeren.

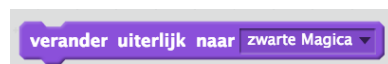
Ga terug naar het Donald/Magica poppetje:



Eerst moet je natuurlijk weer even wachten, want Dagobert was nog aan het praten.

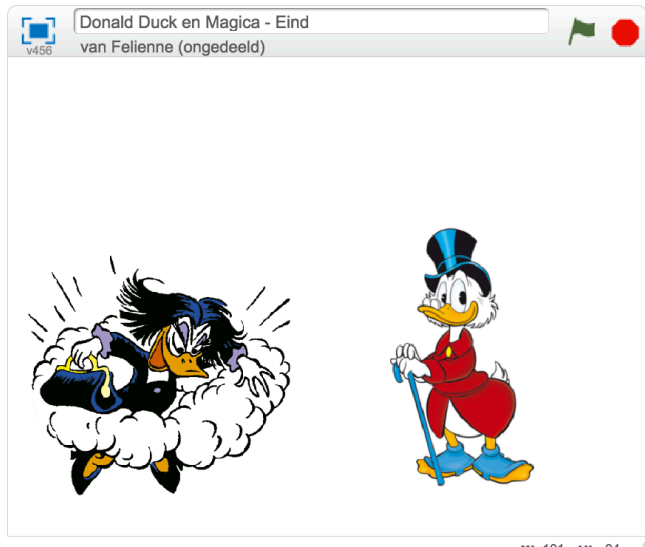
Plak nu een **wacht 2 sec.** onderaan. Ga dan weer naar **Uiterlijken**. We gaan een nieuw blok pakken!

Pak dit blok maar eens:



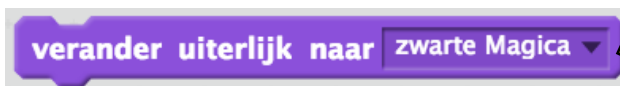
Klik er 2 keer snel op. Wat gebeurt er nu?

Kijk, Donald wordt Magica!



Dat is leuk! Maar, aan het begin moet ze natuurlijk Donald zijn. Hoe krijgen we die weer terug?

Achter de naam van Magica staat een klein driehoekje. Kijk bij de pijl.



Daarmee kun je het weer op Donald zetten. Probeer maar en klik weer dubbel om het te testen.

Alles weer in orde?

Nu gaan we alles aan elkaar plakken.



Alleen die laatste "Hello" is niet goed natuurlijk! Vul jij de goede tekst in?
 Kijk maar in het verhaal op pagina 1.

Magica zegt nu drie zinnnetjes achter elkaar, kijk maar in het verhaal. Ik heb ze omcirkeld.



Zet jij ze in het Scratchprogramma?

We moeten natuurlijk ook nog Dagobert in een kikker veranderen, maar dat doen we hierna.

Als het je niet lukt, dan mag je spieken op de volgende pagina.

Is het je gelukt? Je hebt zoiets als dit:




Een opkikker

In het verhaal wordt Dagobert ook nog in een kikker veranderd. Dat gaan we nu maken.

Kijk nog eens goed naar het verhaal. Wat zegt Magica als ze Dagobert in een kikker verandert? Zet in het programma hierboven een pijltje bij de goede zin.

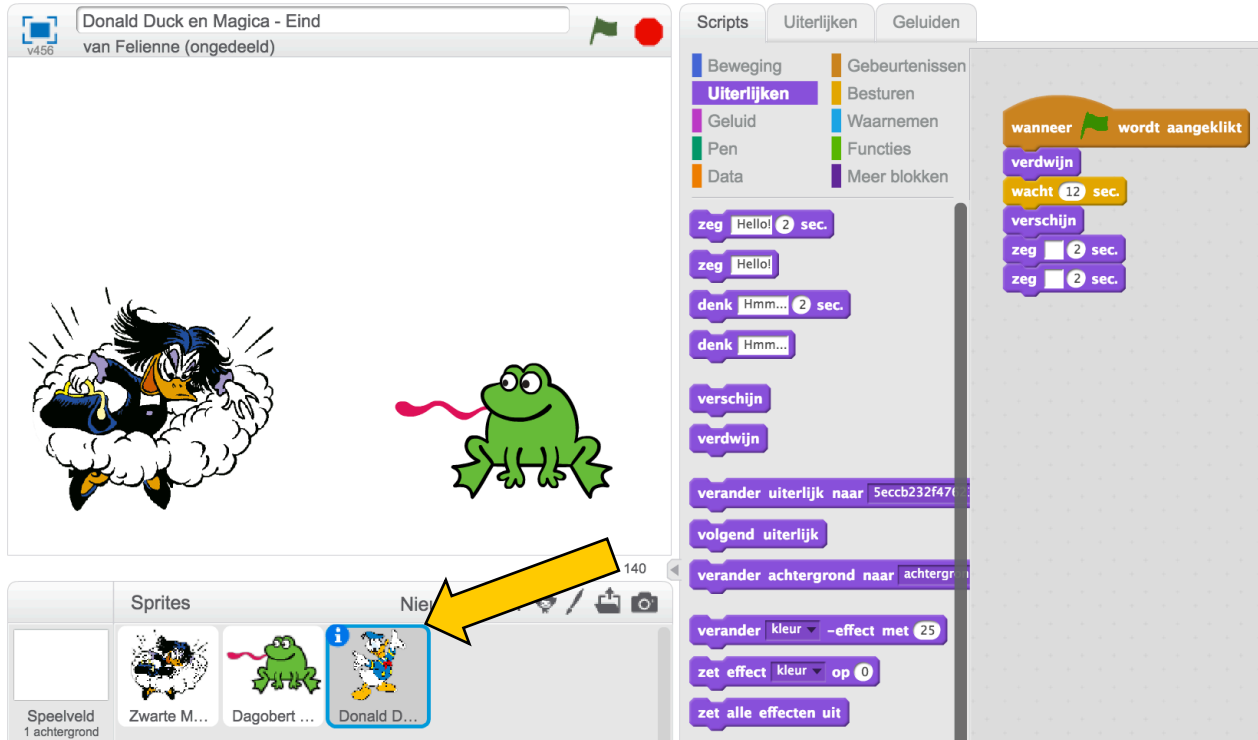
Dan moet Dagobert iets gaan zeggen! Ga naar de code van Dagobert, en leg deze blokjes neer.


Er staan alleen nog geen getal in . Dat moet jij invullen! Denk goed na of probeer een paar getallen uit.

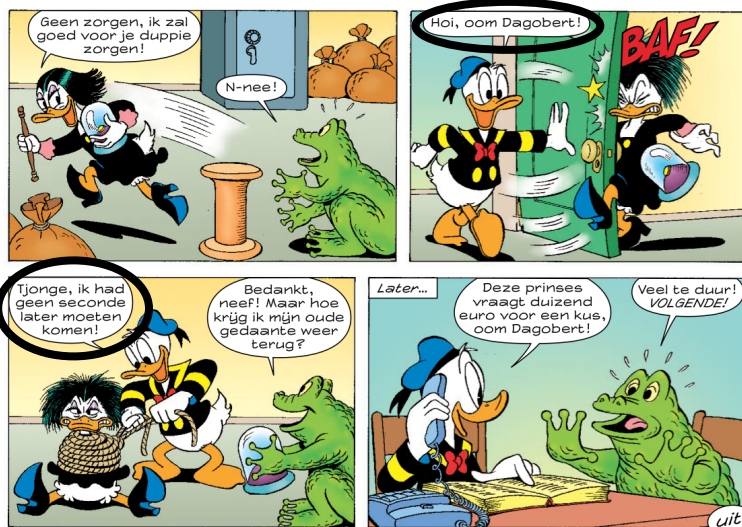
Is het gelukt? Laat Dagobert ook nog "N-nee" zeggen als hij een kikker is geworden.

Daar is Donald

Nu komt de echte Donald Duck binnen in het verhaal. Dat gaan we in Scratch ook maken. Ga naar Donald Duck, en leg deze blokjes neer:

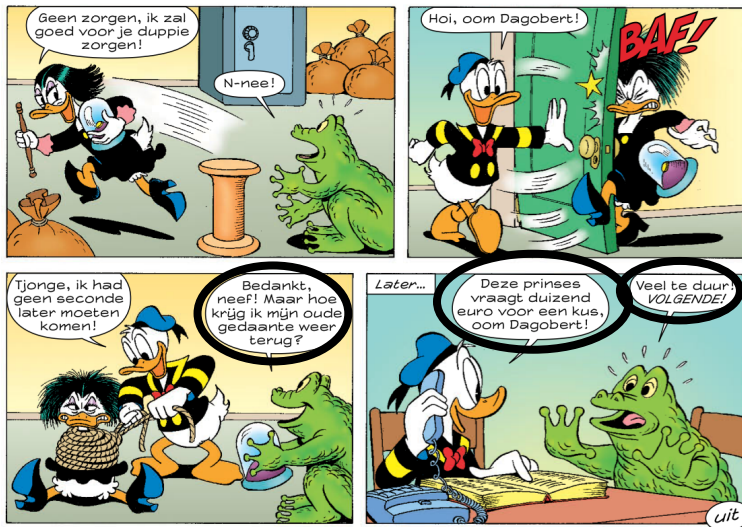


Alleen de  blokken zijn nog leeg. Wat zegt Donald als hij binnenkomt? En daarna? Vul jij het in in Scratch?



Nu komen er nog drie zinnnetjes in het verhaal:

- Dagobert zegt: "Bedankt neef! Maar hoe krijg ik mijn oude gedaante weer terug?"
- Donald zegt: "Deze prinses vraagt duizend euro voor een kus, oom Dagobert!"
- Dagobert zegt: "Veel te duur, VOLGENDE!"



Zet jij alles goed in Scratch?

Tel goed hoe lang de poppetjes moeten wachten zodat ze niet door elkaar praten.

Op de volgende bladzijde staan alle blokjes en ook nog wat extra opdrachten.

Als het goed is, heb je deze blokjes:



Zo! Dat was het verhaal. Maar.... jij kunt vast nog meer verzinnen!

- Wordt Dagobert weer gewoon? Hoe dan?
- Gaat Magica weer terug naar haar heksenhuisje?
- Krijg Donald een beloning?

Verzin jij maar wat, en zet het er maar in!

Goed geScratcht!!