GAME MAKING * * * * * * * BEKNOPTE OPBOUW



DOEL

Aan het einde van deze les heb jij een game gemaakt die je zelf hebt bedacht en hebt geprogrammeerd.

INLEIDING - INTRODUCTIE (10 min.)

Wat is programmeren? Programmeren is het schrijven van een programma op de computer. Normaal gesproken doet een softwareontwikkelaar of programmeur dit met ingewikkelde programmeertaal (zie foto links) In deze les kruip jij in de huid van een programmeur maar maakt Scratch het veel leuker voor je (foto rechts)





Bekijk van tevoren eens de volgende YouTube link om alvast inspiratie op te doen: <u>https://www.youtube.com/watch?v=eWXUIHgULLs</u> Hier vind je een aantal voorbeelden van games die met Scratch zijn gemaakt.

OPDRACHT 1 - ONTDEKKEN VAN SCRATCH (20 min.)

Ga naar <u>http://scratch.mit.edu</u>

- 1. Klik op Aan de slag
- 2. Sluit het groene venster als dat in beeld staat
- Nu ga je direct programmeren; in dit geval programmeer je de oranje 'Cat'
- 3. Klik op 'Gebeurtenissen' in het linker venster
- 4. Sleep de balk 'Wanneer spatiebalk is ingedrukt' naar het middenscherm
- 5. Klik op 'Uiterlijken'
- 6. Sleep 'zeg Hallo! 2 sec.'naar het middenscherm en plaats deze direct onder de gele balk
- 7. Beiden balken zitten aan elkaar vast. Druk nu eens op je spatiebalk.
- 8. Je hebt Cat geprogrammeerd!
- 9. Dit was misschien heel eenvoudig, ga nu zelf verder aan de slag en ontdek de mogelijkheden!



OPDRACHT 2 - MAAK JE EIGEN GAME (30 min.)

Ga naar de <u>lessen</u> en kies 'Maak een achtervolgingsspel' Je kan het kleine groene scherm gebruiken om je eerste game te maken of je leest het stappenplan hieronder.

- 1. Maak een achtergrond. Deze kan je wijzigen rechtsonder in je scherm.
- 2. Kies een 'Sprite'. Dit was in opdracht 1 de 'Cat'. Je kan hier ook iets anders kiezen.

Ook deze vind je rechtsonder in je scherm (naast de achtergrond) **Deze sprite wordt de jager!** (in mijn voorbeeld; Cat) --->

- Je kan er zelf voor kiezen hoeveel 'Sprites' je in het scherm wilt hebben. Wil je er eentje weghalen dan kan je dat doen onder je speelscherm. Je kan daar ook de naam van je sprite aanpassen. Klik de juiste 'sprite' aan om te programmeren. In dit geval ga ik eerst 'Cat' programmeren.
- 4. Voeg de Gebeurtenissen toe zodat je de sprite kan laten bewegen (bijv. pijltje rechts en pijltje links)
- Koppel een beweging aan de gebeurtenis. 'wanneer pijltje links is ingedrukt' - 'verander x met 10'. Doe dit zelfde voor pijltje rechts. Let op; hier moet je -10 invullen omdat je de andere kant op beweegt!
- Voeg een extra sprite toe op wie gejaagd wordt. Deze sprite wordt de prooi! Je gaat nu in een nieuw middenvenster deze andere sprite programmeren. (in mijn voorbeeld; basketbal — — — — ->
- 7. De prooi laten we gewoon willekeurig bewegen. Kies bij Gebeurtenissen 'Wanneer op groene vlag wordt geklikt' en koppel daaraan de Beweging 'Schuif in 1 sec. naar willekeurige positie' Kies bij Besturen voor 'herhaal' en schuif deze tussen de Gebeurtenis en Beweging. Het blokje 'schuif in...' zit nu in het middenvlak van het blokje 'herhaal' ---->
- 8. Je kan nu met de Jager achter de prooi aan gaan.
- 9. Wil je ook naar boven en naar onder kunnen bewegen? Doorloop dan nog eens stap 4 en 5.

OPDRACHT 3 - MAAK JE EIGEN SCRATCH (45 min.)

Vond je dit super eenvoudig? Ga dan weer naar de <u>lessen</u> en klik op een opdracht die je leuk lijkt. Bekijk de video in het groene scherm (of juist niet) en ga aan de slag. Hoeveel programmeeropdrachten kan je in je middenscherm plaatsen?

AFSLUITING (5 MINUTEN)

Je kan de resultaten delen via je social media (Instagram, TikTok, Snapchat of Facebook) door er bijvoorbeeld een screenshot of screenvideo van te maken!

Je mag het resultaat ook delen met ons!

Mail dan je resultaat naar <u>sil@kunsteducatienederland.nl</u> Dit mag ook via WeTransfer of je tagt ons in je social media (@kunsteducatienl)

BENODIGDHEDEN



Helaas is er geen app van Scratch



Computer, tablet of tel. Ga naar scratch.mit.edu



