

Je naam schrijven

Met toeter en bellen

Met deze oefening leer je hoe de ene sprite een andere sprite activeert door een signaal te zenden.


We gaan een animatie maken met je naam met ondersteuning van geluiden en op het laatst zetten we de video aan.

In deze opdracht groeien de letters van de naam op verschillende manieren met verschillende geluiden. Je kan natuurlijk ook je eigen manier kiezen om je naam te maken.

We laten de animatie beginnen als op de startknop  wordt geklikt.

Je hebt dus deze sprite nodig en voor iedere letter van je naam een sprite met die letter.



Om te beginnen heb je voor de sprite  de de volgende code nodig:

```
wanneer wordt aangeklikt
  ga naar x: 0 y: 0
  verschijn
  wanneer op deze sprite wordt geklikt
    zend signaal initialiseer
    speel slagwerk 1 0.25 tellen
    zend signaal 1ste letter naar plaats
    verdwijnt
```

```
zend signaal bericht1
  bericht1
  nieuw bericht...
```

Kies de naam van het nieuwe bericht dat je weet er moet gebeuren.

Voor iedere letter sprite zijn de volgende code regels nodig, waarbij iedere letter zijn eigen x en y waarde heeft. Deze waarden bepalen waar de letter staat op het speelveld.

Als het signaal “initialiseer” wordt ontvangen gaat de letter (die heel klein is) naar zijn een willekeurige x en y positie.



Vanaf hier kan je je eigen fantasie gebruiken om de letters ta laten groeien tot normale grootte. Je kan ook de code gebruiken (en misschien aanpassen) die in deze opdracht staat.

Voor de eerste letter laten de poes horen en gaan we in 1 seconde van de begin positie naar eind positie (de juiste plaats in je naam)

Daarna moet de 2^{de} letter geactiveerd worden, enz, tot en met de laatste letter.



```
wanneer ik signaal 1ste letter naar plaats ontvang
start geluid meow
schuif in 1 sec. naar x: -180 y: -50
zend signaal 2de letter naar plaats
```



```
wanneer ik signaal 2de letter naar plaats ontvang
start geluid buzz whir
schuif in 1 sec. naar x: -90 y: -50
zend signaal 3de letter naar plaats
```

De derde

tot en met de laatste

(in deze opdracht hebben we er vier)



Nadat alle letters op de juist plaats staan, moeten ze nog groeien naar de normale grootte. De laatste letter moet dus een nieuw signaal sturen naar een letter dat deze kan groeien naar normale grootte. Ook hier kan je je eigen fantasie gebruiken hoe de letters groter worden of kopiëren.

1^{ste}

```
wanneer ik signaal 1ste letter naar groot ontvang
herhaal 50 keer
  draai 15 graden
  verander grootte met 2
draai 15 graden
wacht 0.2 sec.
draai 15 graden
wacht 0.2 sec.
draai 15 graden
wacht 0.2 sec.
draai 15 graden
wacht 0.2 sec.
draai 10 graden
wacht 0.1 sec.
draai 10 graden
wacht 0.1 sec.
zend signaal 2de letter naar groot
```

3^{de}

```
wanneer ik signaal 3de letter naar groot ontvang
herhaal 200 keer
  verander grootte met 2
denk beetje te groot 2 sec.
herhaal 50 keer
  verander grootte met 4
start geluid hey
denk oeps 0.5 sec.
herhaal 170 keer
  verander grootte met -3
maak grootte 100 %
zend signaal 4de letter naar groot
```

4^{de}

```
wanneer ik signaal 4de letter naar groot ontvang
start geluid bell toll
maak grootte 100 %
zend signaal 1ste letter naar groot
```

In deze opdracht is de 2 letter die het laatst groot wordt. Nadat deze letter groot is, worden twee signalen gestuurd, één signaal om de letters “Gemaakt door” te laten verschijnen en één signaal om de letters van je naam te laten draaien. En we laten muziek horen.



Je moet voor iedere letter in gemaakt door een sprite maken en al deze sprites hebben dezelfde code waarbij alleen de x en y waarden verschillen



GEMAAKT
DOOR



```
wanneer vlag wordt aangeklikt  
ga naar x: -207 y: 140  
verdwijn  
wanneer ik signaal Gemaakt door ontvang  
verschijn
```

Red arrows point from the 'x' and 'y' values in the 'ga naar' block to the 'Gemaakt door' signal in the 'wanneer ik signaal' block.

En bij de naamletters nog deze code:



```
wanneer ik signaal naam letters draaien ontvang  
herhaal 360 keer  
draai 1 graden
```

En als laatste zetten we de video aan en laten we applaus horen. Deze code wordt toegevoegd bij een van de naamletters nadat het draaien klaar is.

