

Lesbrief – Maak een game en gebruik je neus als controller

We beschrijven hier stap voor stap hoe je met de website [Scratch FaceLab](https://lab.scratch.mit.edu/face/) een game kunt maken waarbij je gebruik maakt van de uiterlijke kenmerken van je gezicht.

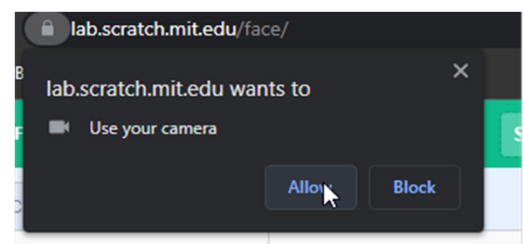
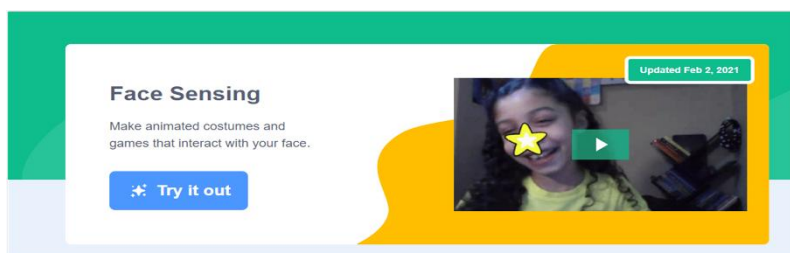
Vooraf

Het is handig als je al wat ervaring hebt met het programma Scratch. Werk bijvoorbeeld eerst met deze [QuickStart](#) kaarten om wat eenvoudige opdrachten te doen. Een andere optie is de opdracht [Maak een verhaal met Scratch](#) op codekinderen.nl. Je leert eerst hoe Scratch je gezicht herkent en je een zonnebril op zet. In het **filmpje** zie je hoe je deze opdrachten moet doen. Na afloop speel je elkaars game en geef je tops en tips. Je kunt natuurlijk altijd hulp vragen aan je juf of meester. Je werkt bij deze opdracht alleen. Succes!



Opdracht 1

Ga naar de website <https://lab.scratch.mit.edu/face/> of klik op de link op [CodeKinderen.nl](https://codekinderen.nl) Maak een game en gebruik daarna je neus om de game ook echt te spelen.

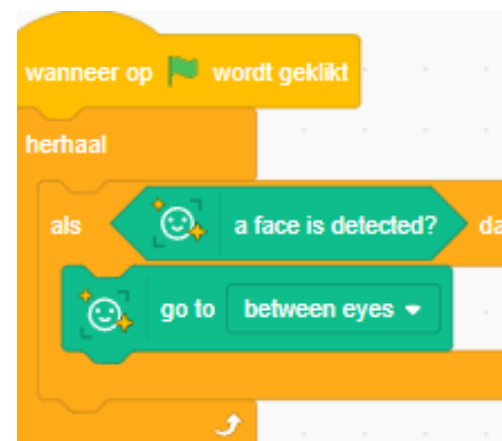


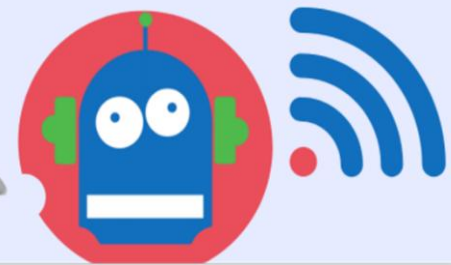
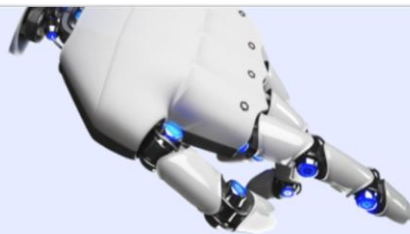
- Kies voor **Try it out**.
- Geef toestemming dat er gebruik gemaakt mag worden van je camera. Dit is belangrijk want anders kun je natuurlijk geen spel maken met je eigen gezicht/neus.

Opdracht 2

Je gaat een nieuwe sprite **bril** toevoegen.

- Verwijder de Scratch kat door op de prullenbak te klikken
- Klik nu rechts in de hoek op de + voeg een nieuwe sprite toe
- Alle verschillende afbeeldingen (sprites) komen tevoorschijn
- Zoek naar een **bril** (glasses in het engels)
- Maak de volgende code met de blokken. Kijk goed naar de kleuren
- Klik hierna op de **groene** vlag om je programma te starten
- Je kunt eventueel je bril wat groter maken door de grootte op 200% te zetten

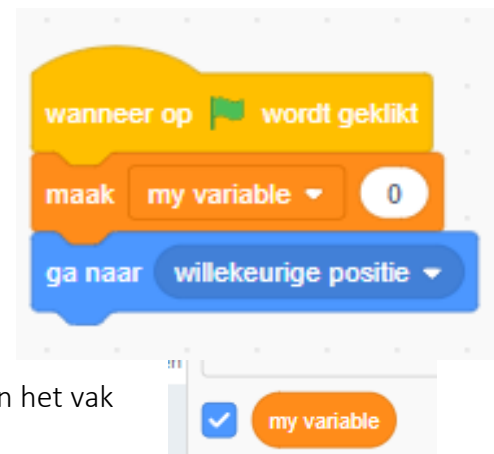




Opdracht 3

We gaan nu de score toevoegen, zodat je punten kunt bijhouden.

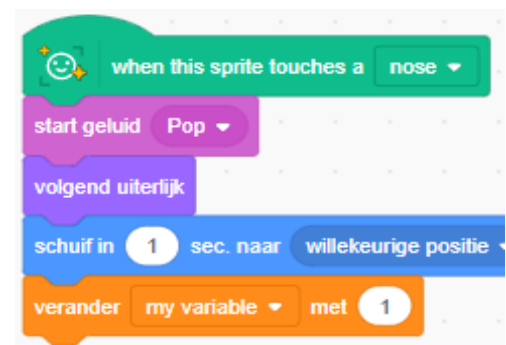
- Maak een nieuwe sprite **bal**
- Sleep eerst wanneer je op het groene vlag klikt naar het midden
- Ga naar **variabelen** (oranje)
- Sleep maak **my variabele 0** onder het groene vlag blok
- Zet hieronder ga naar **willekeurig** positie
- Zorg dat **my variabele** zichtbaar is, door een **vinkje** te zetten in het vak



Opdracht 4

Je gaat nu verder met de bal. Deze bal gaat heen en weer in je scherm als je de bal raakt met je neus. Dan krijg je een punt.

- Maak de volgende code met de blokken. Kijk goed naar de kleuren
- Klik hierna op de **groene** vlag om je programma te starten
- En probeer de bal te raken met je neus
- Je kunt het spel ook op een groot scherm spelen



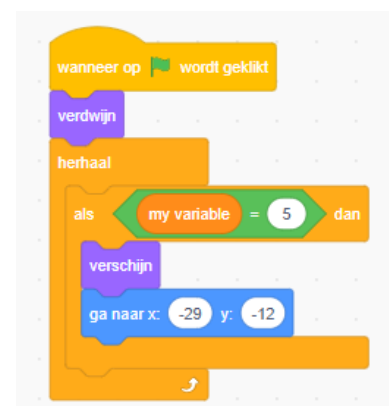
Opdracht 5

Je kunt nu eigen dingen aan je game toevoegen. De sprites animeren, meer geluid, tekenen met je neus, verzin erbij hoe je deze game kunt winnen of verliezen? Hoe speel je deze game nu verder? Welke programmeerblokken kun je nog meer gebruiken om de game beter of leuker te maken?

Extra Opdracht 6

We moeten checken wanneer je vijf punten hebt want dan heb je gewonnen en dan verschijnt er een nieuwe sprite. Dit kan van alles zijn. Een taart, bloemen of andere dingen.

- Voeg een nieuwe sprite (bijvoorbeeld **toeter**) toe
- Wanneer er op de **groene** vlag wordt ingedrukt, dan verdwijnt de sprite (toeter) (hij komt straks terug als je 5 punten hebt)
- Hieronder sleep je **herhaal**
- Sleep het blok **als dan** en sleep hierin het blokje **0=0**
- Sleep in de eerste 0 **my variabele** en verander de andere 0 in 5
- Sleep het blok **verschijn** daaronder
- Met de plaats waar je toeter moet komen



Opdracht 7

Jullie lopen rond en spelen elkaars game. Geef bij iedere game een top en een tip.