Datapunt 3C

Sinem Ekim

1e Akte: Introductie

Subject/Hoofdpersoon: Sinem, een lui persoon die haar huissleutel niet wil graaien.

Sinem loopt tegen een probleem op: Sinem vergeet altijd waar ze haar huissleutel legt in haar tas, waardoor ze moet aankloppen wanneer ze terug is van school, omdat ze te lui is om te zoeken. Probleem is dat er niemand thuis is en haar moeder warm eten heeft overgehouden voor wanneer Sinem thuiskomt. Als ze haar sleutel niet vindt, dan wordt haar eten koud.

2e Akte: Confrontatie

Er is niemand thuis. Sinem kan niet aankloppen of aanbellen.

Het is donker buiten, ik kan niks zien, Sinem’s moeder heeft de buitenlamp niet aan laten staan.

De bank voor de deur is nat, ik kan mijn tas niet neerzetten om rustig te graaien.

Het eten wordt koud als Sinem haar sleutel niet pakt.

3e Akte: Oplossing

Sinem vindt uiteindelijk haar sleutel door haar tas op haar knie te ondersteunen, een zaklamp van de telefoon ervoor te houden.

Droomwereld: Binnen wacht warm eten die Sinem’s moeder heeft overgelaten voor haar om te eten terwijl zij niet thuis zijn. Ze is op tijd om het nog warm te kunnen eten, omdat ze haar sleutel heeft kunnen vinden.

Programmeerinspiratie:

<https://www.fablabhardenberg.nl/activiteiten/186-scratch>

<https://scratch.mit.edu/>

<https://scratch.mit.edu/projects/1113114501/editor/>

<https://www.youtube.com/watch?v=QEJovOpxOzo>

<https://www.geeksforgeeks.org/how-to-create-a-game-in-scratch-step-by-step-tutorial-for-begineers/>

<https://nsabater.com/the-erics-journey-a-c-game-made-from-scratch>

<https://www.crazygames.com/game/massive-multiplayer-platformer>

Verbetering:

Er is nog weinig actie, wel spanning. Om dat te verbeteren heb ik de feedback gekregen om een minigame te maken. We hebben verschillende ideeen besproken. Misschien kan ik allemaal producten in mijn tas laten slepen, zodat je de sleutel kan vinden. Of juist gewoon zoeken en alle producten naast elkaar zetten. Dit maakt het leuker voor de speler maar ook spannender. Tijdens het probleem kan ik een droomwolk ernaast plaatsen wat mijn beloning zal zijn. (Warm eten).

Feedback: Het verhaal is sturend, omdat de oplossing verrassend is sinds je de tas op je knie zet.

Ik zou er een minigame aan toevoegen om het verhaal leuker te maken voor de speler. Bijvoorbeeld het klikken van producten zoals je zaklamp.

Story: Sinem loopt tegen een probleem op: Sinem vergeet altijd waar ze haar huissleutel legt in haar tas, waardoor ze moet aankloppen wanneer ze terug is van school, omdat ze te lui is om te zoeken. Probleem is dat er niemand thuis is en haar moeder warm eten heeft overgehouden voor wanneer Sinem thuiskomt. Als ze haar sleutel niet vindt, dan wordt haar eten koud.

Loop naar de deur.

Bel aan.

Verdrietige blik.

Kijk naar de buitenlamp. (Kapot of niet aan).

Kijk naar de buitenbank. (Nat).

End goal: (Droom wolkje met warm eten illustratie).

Plot: Graai de sleutel in de tas.

Setting-Scenery: Donker, voor het huis met een bank en lamp.

Character: Sinem, hoofdpersoon met een tas en een casual outfit.

Muziek: Actie muziekje op het begin, vrolijk op het eind.

Danger: Warm eten kan koud worden. Ik kom het huis niet in als ik mijn sleutel niet graai.

Actie: Loop naar de deur. Tas op knie, (graai of vind de sleutel).