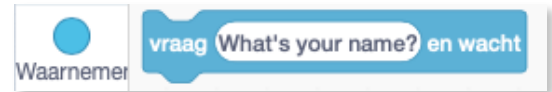


5.14 Werken in Scratch met in and output

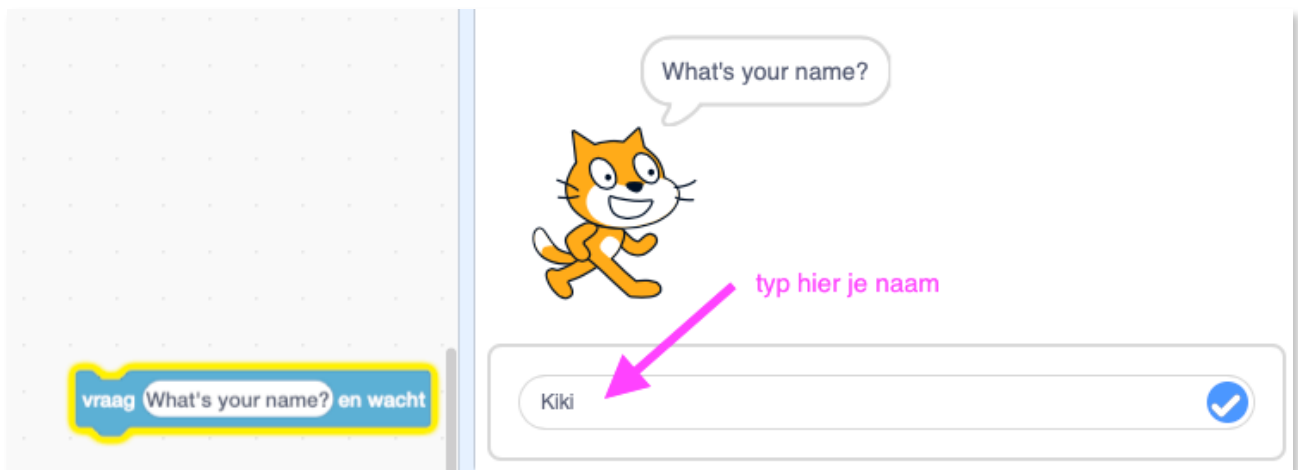
In deze les leer je je programma vragen stellen die de gebruiker kan beantwoorden. Nadien kan je programma deze input gebruiken.

Het concept van deze les is 'in and output'.

1. Ga naar scripts - [Waarnemen](#) -



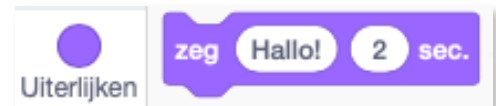
° Als je op dit blokje klikt, komt er een 'antwoord' blokje in beeld en zegt de kat: "What's your name?". In het antwoord blokje kan je je naam typen.



° Als je nu op het blokje klikt, gebeurt er niets. Maar in je computer is wel degelijk iets gebeurd. Je antwoord is namelijk opgeslagen in een variabele. Als je op deze variabele klikt, zie je de naam verschijnen die je had getypt. In dit voorbeeld is dat 'Kiki'.
Typ ipv 'What's your name', 'Hoe heet jij?'

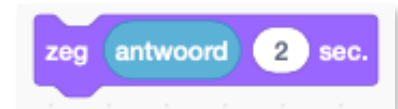


Deze variabele hebben we niet zelf gemaakt. Hij zit ingebouwd in Scratch. Vanaf nu kunnen we ieder getypt antwoord terug oproepen.



2. Neem bij - [Uiterlijken](#) - een 'zeg' blokje

- ° Plaats de variabele antwoord er in op de plaats waar nu 'Hallo!' staat.
- ° Klik maar eens op het 'zeg' blokje en kijk wat er gebeurt!
(de kat antwoord 'Kiki')



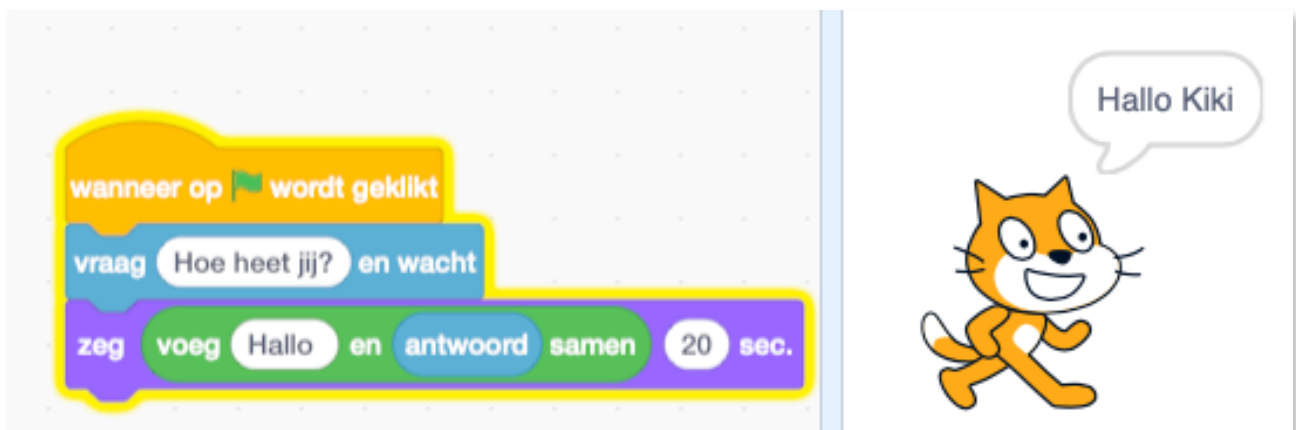
3. Als we willen dat de kat een uitgebreider antwoord geeft, dan kan dat ook:

- ° Plaats in het 'zeg' blokje het blokje:
Dat blokje vind je bij - [Functies](#) -



° Plak de variabele 'antwoord' op de plaats van 'banana' en ipv 'apple' typ je 'Hallo'

° Achter je eerste tekst in het 'voeg...en...samen' blok, plaats je een **spatie**. Anders plakken de twee teksten aan elkaar.



Slot: Op deze manier kan je verschillende vragen stellen of een quiz maken over geschiedenis, aardrijkskunde, Meer hierover in een volgende les!