

## Datapunt 2C

### Verhaal:

Eline gaat op vakantie naar Tokyo in Japan. Daar heeft ze een hotel geboekt. Op de eerste dag is ze bezig met het verkennen van de stad. Dat doet ze met haar telefoon door google maps te gebruiken en translate om te communiceren met Japanners. Tijdens het shoppen is ze naar verschillende winkels gegaan in de shopping center van Tokyo. Nu zit ze bij een Japanse cafe waar ze heerlijke koffie drinkt met een gebakje. Na enige tijd komt ze erachter dat ze haar telefoon heeft verloren. Eline schrikt zich dood en haast snel naar buiten. Ze gaat alle winkels door om de medewerkers te bevragen, maar ondertussen komen er allemaal obstakels, waardoor het moeilijker word om haar telefoon terug te vinden, zoals toeristen die eline de weg bevragen, terwijl ze geen idee heeft wat ze zeggen. Opeens gaat het ook regenen, waardoor ze helemaal nat is geworden. Als laatst is er een hond die zich los heeft gemaakt van zijn baasje die de kant van eline oprent, waardoor ze moet rennen. Gedurende het rennen is ze een klein restaurantje binnen gegaan. Dit restaurant kwam haar sterk bekend voor. Uiteindelijk vind ze haar telefoon bij de medewerker. Daar bestelt ze nog een kom met noodles. Ze was de 100<sup>ste</sup> bezoeker en heeft ze een kleine keychain ontvangen als cadeau.

#### 1. Introductie van het verhaal ( Akte 1)

Beginnt in de eerste fase in Tokyo, Japan en je komt hier allemaal winkels te zien.

#### 2. Akte 2, Subject loopt tegen het probleem op. -> Het probleem:

Eline blijf in de cafe voor meer dan 1 uur. Nadat Eline haar koffie heeft opgedronken en voorbereid om te vertrekken komt ze erachter dat ze haar telefoon heeft kwijtgeraakt. ( Tijdens het shoppen is ze door alle drukte haar telefoon vergeten in een klein restaurant noodles verkocht word in de wc hokje)

3. Keuze om naar verschillende winkels te gaan. Voorbeeld: Kledingwinkel, boekenwinkel, supermarkt, cafes
4. Interactieve keuzes:
5. Voor elke winkel waar ze naartoe gaat, kunnen er verschillende obstakels of keuzes zijn, zoals een raadsel oplossen of van het lange gesprek afkomen van een medewerker.

#### Akte 3: Oplossing en conclusie:

Uiteindelijk vind ze haar telefoon in een restaurant helemaal verderop in de winkelstraat. Een jongen heeft haar roze telefoon gevonden en is van plan die te geven aan de medewerker. Ze heeft geleert dat ze voorzichtiger moet zijn met haar spullen, vooral in grote steden.

Verloren wanneer het donker word. Niet binnen 10minuten de telefoon gevonden

## Probleemdecompositie ( Je deelt een groot probleem in kleine stukjes)

**Scratch:** Begin scherm met de stad knop en de stad Tokyo. Animatie met Eline die door de stad loopt. Eline zit in Cafe en drinkt koffie en eet van haar cake. Ze schrikt en haast zich naar buiten. Achtergrond verandering naar winkel centrum. Obstakel 1: Toerist vraagt de weg. Interactief knop waar eline vertelt dat ze het niet weet. Animatie van regen waardoor eline trager beweegt. (In de game moet ze erover heen springen) Een hond rent achter eline aan, waardoor ze begint te rennen. Eindelijk vind ze haar telefoon in een restaurant. Bestelt noodles en krijgt een cadeau.

**Sprites:** Eline, Cafe, Tokyo

**Loop:** Eline die elke stap herhaalt van het lopen.

**Variabele :** Telefoon verloren = ja/nee.

Regen = ja -> snelheid eline verminderen

Hond dichtbij = ja -> Pijltjes gebruiken om hond te ontwijken.

**(Loop) Dit word herhaalt wanneer ze uit een winkel komt**

**Statement:** Een enkele uitvoerbare instructie

**Conditional statement :** Als <30 seconden dan telefoon verloren. Als winkel= restaurant en vraagt aan medewerker om telefoon -> telefoon terug. Als eline noodles bestelt dan cadeau.

Als< 5min = verloren.

**Operatoren:** Als (regen=ja) dan snelheid eline = -2

**Algoritmen :** Een oneindige reeks eenduidige gedefinieerde instructie.

**Datatypes :** Verschillende pogingen waarbij eline een winkel bezoekt op zoek naar haar telefoon.

Bepaalt hoe snel eline vooruitbeweegt door de regen

Afstand tussen Eline en de hond.

Bezochte winkels lijstje aantonen

Munten die ze kan verzamelen tijdens het verkennen van de winkels

## Character:

Naam van de hoofd karakter is Eline en ze is heel onhandig en raakt altijd vaak haar spullen kwijt. Ze is alleen op vakantie in **Background:** Tokyo om de wereld te verkennen. Het is heel gezellig in **Background:** het cafe en er zijn veel bezoekers.

**Story:**

**Plot:** Ze heeft haar telefoon verloren en ze gaat langs alle winkels waar ze waarschijnlijk langs is geweest. Zonder haar telefoon kan ze niet terug naar haar hotel. Verder spreekt ze geen Japans.

**Levels:** Hoe snel kun je de telefoon vinden? (Tijdslimiet)

**End goal:** Wanneer telefoon gevonden. Dan een beeld met "Je hebt de telefoon gevonden" Maar dat kan sneller"

**Obstakels:** Medewerker in de winkel die teveel praat over een andere onderwerp dan aangeven of ze een telefoon hebben gevonden. Een grote waterplas, waar je uitglijdt en helemaal nat word. Een hond die achter je aanrent tijdens het zoeken naar je telefoon. Toerist die in het Japans de weg vraagt.

**Actions:** Druk op e om de winkel binnen te komen. Pijltjes om naar de volgende winkel te gaan