

Stappenplan Memoryspel maken

WAT IS MATCH THE MEMORY?

Match the Memory is een tool waarmee het mogelijk is om een online memoryspel te maken. Een memoryspel bestaat uit een verzameling kaartjes waarvan er steeds twee bij elkaar passen. Je moet elke keer twee kaartjes omdraaien. Zijn dat twee kaartjes die bij elkaar horen, dan worden zij uit het spel verwijderd. Zijn alle paren bij elkaar gezocht, en dus verwijderd, dan is het spel afgelopen.

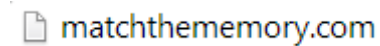
Match the Memory biedt de mogelijkheid om op de kaartjes zowel teksten, illustraties als combinaties daarvan op te nemen. Ook is het mogelijk dat er feedback verschijnt zodra twee bij elkaar horende kaartjes zijn aangeklikt. Spelletjes die je gemaakt hebt met Match the Memory kun je met anderen delen. De spelletjes krijgen namelijk een eigen internetadres. Als je dat aan anderen verstrekt, kunnen zij naar dat adres surfen en het spelletje spelen. Match the Memory werkt ook op de iPad en op andere tablets.

Match the Memory is gratis en zeer eenvoudig in gebruik. Wel is het nodig om een account te hebben bij een van de bekende sociale-medianetwerken zoals Google, Facebook of Twitter. Het is ook mogelijk om zonder account een spel te maken. Zonder account is het echter niet mogelijk om later wijzigingen aan te brengen in eerder gemaaktje spelletjes.



Een screenshot van een memoryspel in Match the Memory.

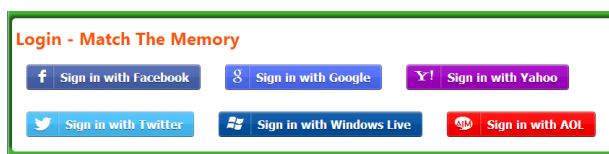
EEN ACCOUNT AANMAKEN



1. Ga naar <http://matchthememory.com/>.



2. Klik rechts bovenaan op 'Log in'.



3. Kies hier met welk sociale-medianetwerk je wilt inloggen.

EEN NIEUW MEMORYSPEL MAKEN



1. Klik rechts bovenin op de knop 'Create'.

Game Address

2. Voer bij 'Game Address' het internetadres in van je spel.

Voer je bijvoorbeeld 'honden' in, dan kun je het spel later spelen op <http://matchthememory.com/honden>

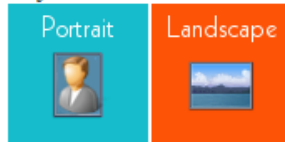
Game Title

3. Voer bij 'Game Title' een titel in voor het spel. Deze titel verschijnt later boven het spel.

Number of Matches

4. Geef bij 'Number of Matches' aan uit hoeveel paren het spel bestaat.

Layout



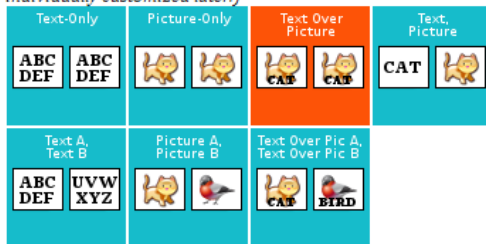
Theme

Use these pre-built themes as a starting point, then customize each part to your heart's content!



Card Type

What combination of text and image you want by default. (Each card can be individually customized later.)



Background Color

#F58484

Font Color

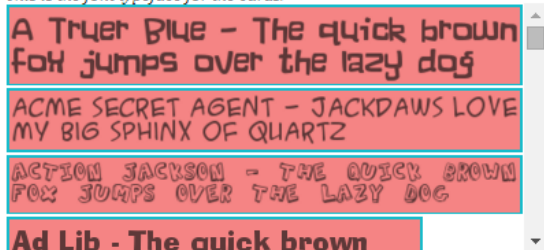
#5D3838

Font Size

30

Font

This is the font typeface for the cards.



- Geef bij **'Layout'** aan of de kaartjes liggend of staand moeten worden afgebeeld.
- Kies een thema voor het spel door op het thema van je keuze te klikken.
- Geef bij **'Cardtype'** aan of het spel moet bestaan uit alleen maar teksten of illustraties of een combinatie daarvan en of de bij elkaar horende kaartjes dezelfde illustraties of teksten bevatten of niet. Dit kun je later bij de afzonderlijke kaartjes nog veranderen.
- Kies bij **'Background color'** een achtergrondkleur voor je kaartjes, bij **'Font Color'** een kleur voor de tekst, bij **'Font Size'** de lettergrootte van de tekst en bij **'Font'** het lettertype.

Public Game?

Yes ▼

- Geef bij **'Public Game'** aan of je het spel wilt publiceren of niet.

Create Game

- Klik op de knop **'Create Game'** om de ingevoerde gegevens op te slaan en naar de omgeving te gaan waar je de gegevens voor de afzonderlijke kaartjes kunt invoeren.

HET VULLEN VAN DE KAARTJES

Game Details

Picture Upload

Cards

Title

The title of the window that pops up when the player gets a match.

New Card 1















- Bij het tabblad **'Cards'** kun je per kaartpaar aangeven wat erop moet komen en welke tekst in beeld verschijnt als er een paar is gevormd.

Gegevens die je invoert, worden automatisch opgeslagen.

- Voer bij **'Title'** de titel in van het scherm dat verschijnt als bij elkaar horende kaartjes zijn aangeklikt.

Card Type

What combination of text and image you want.

Text-Only	Picture-Only	Text Over Picture	Text, Picture
<div>ABC DEF</div> <div>ABC DEF</div>	<div> </div> <div> </div>	<div> </div> <div> </div>	<div>CAT </div> <div>CAT </div>
<div>Text A, Text B</div> <div>ABC DEF UVW XYZ</div>	<div>Picture A, Picture B</div> <div> </div>	<div>Text Over Pic A, Text Over Pic B</div> <div> </div>	

- Kies bij **'Card Type'** welke combinatie van tekst en illustratie je wilt gebruiken.

Text

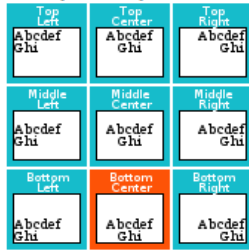
The text that gets overlaid on the card. You can add more than one line by pushing Enter.



- Geef aan welke teksten/plaatjes je op de kaartjes wilt opnemen.

Text Placement

Where you want your text on the card.



Background Color under Text?

Draw a box in the background color underneath the text (to help it stand out).

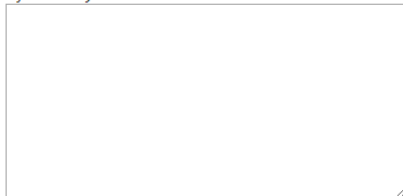


- Geef bij **'Text Placement'** aan waar de tekst op het kaartpaar moet verschijnen.

- Zet een vinkje voor **'Background Color under Text?'**.

Match Pop-Up

The content of the window that pops up when the player gets a match. Presentational HTML and embeds allowed. (See our [embed guide](#) for more information.)



▶ New Card 2

- Voer bij **'Match Pop-Up'** in welke tekst in beeld moet komen als er een juist kaartpaar is aangeklikt.

- Klik op **'New Card 2'**. Herhaal voorgaande voor het tweede kaartpaar en doe hetzelfde bij de resterende kaartparen.



- Klik op de knop **'Play'** om je spel te controleren.

AFBEELDINGEN TOEVOEGEN AAN EEN SPEL



- Klik op het tabblad **'Picture Upload'**.



SELECT FILES

2. Klik op **'Select files'**, zoek op je pc naar het gewenste plaatje, klik erop en klik op **'Openen'**.



Game Details

Picture Upload

Cards

3. Ga nu naar het tabblad **'Cards'**. Als je kiest voor een van de opties waarbij een plaatje moet worden opgenomen, verschijnt in het overzicht met illustraties de geüploade illustratie.

EEN EERDER GEMAAKT SPEL WIJZIGEN



EDIT

1. Klik rechts bovenin op de knop **'Edit'**.



Game Details

Picture Upload

Cards

2. Op de tabbladen **'Game Details'**, **'Picture Upload'** en **'Cards'** tref je de pagina's aan waar je de wijzigingen kunt aanbrengen.

EEN SPEL DELEN MET ANDEREN

Game Address

1. Bij het maken van een spel heb je een **'Game Address'** opgegeven.

Het internetadres van het spel is <http://matchthememory.com/naam>.

Deel dit adres met anderen via bijvoorbeeld Twitter, e-mail, Facebook, website of weblog. Als anderen naar dit adres surfen, kunnen zij het spel spelen.