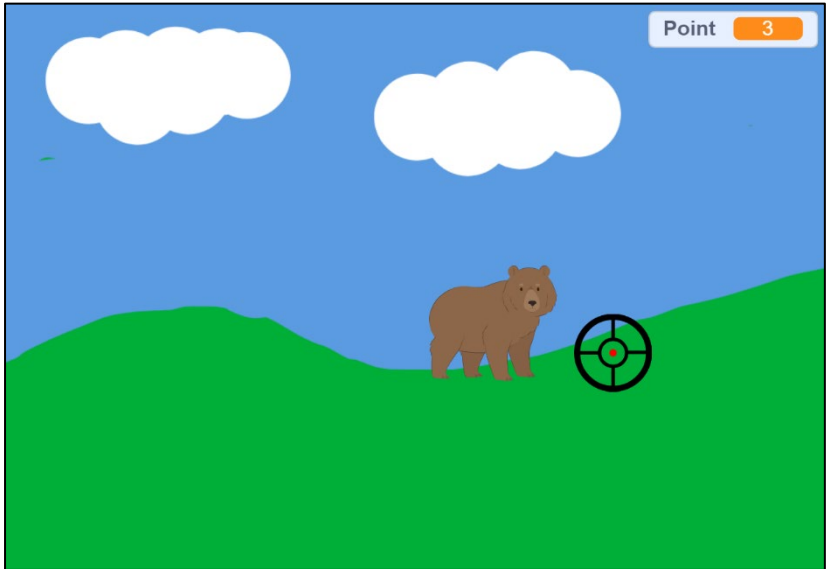


# Jagtsæson



Lav et spil hvor du skal sigte  
på de dyr som kommer frem  
på skærmen.

Misser du, får du minus  
point!

Følgende kort høre til serien

Baggrund

Sprite - Sigte 1

Sprite - Sigte 2

Sprite - Mål 1

Sprite - Mål 2

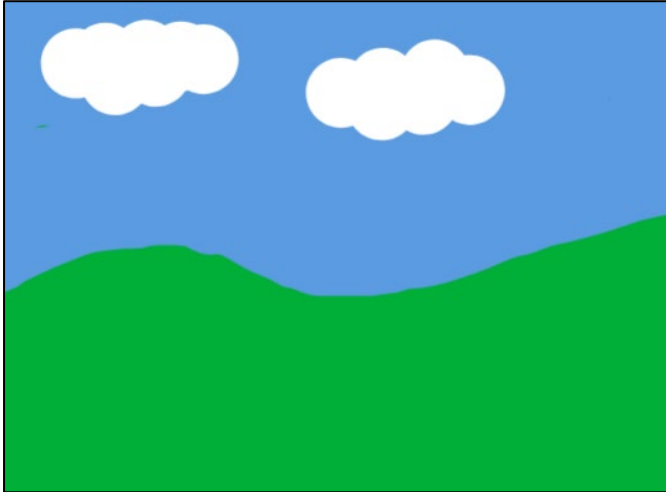
Variable Point 1

Variable Point 2

Sprite - Spil Tekst 1

Sprite - Spil Tekst 2

# Jagtsæson - Baggrund



Baggrund med skyer  
bakkelandskab  
og blå Himmel

Tegn din egen baggrund som på forsiden

I nederste højre hjørne klikker du billed ikonet og vælger penslen



Tegn et landskal som vist på forsiden.

Brug pensel værktøjet med størrelse på 100 til det grove arbejde.

Og en mindre pensel størrelse hvis der skal være detaljer.

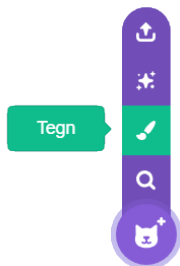
# Jagtsæson - Sprite Sigte 1



## Grafikken til sigtekorns sprite

(2D figurer kaldes i computer spil for sprites)

Denne sprite skal vi selv tegne  
klik på katte ikonet og vælg tegn

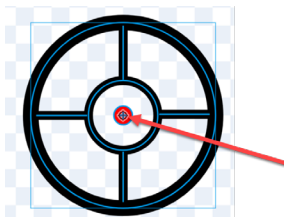


Tegn to cirkler og fire streger på en transparent  
baggrund.

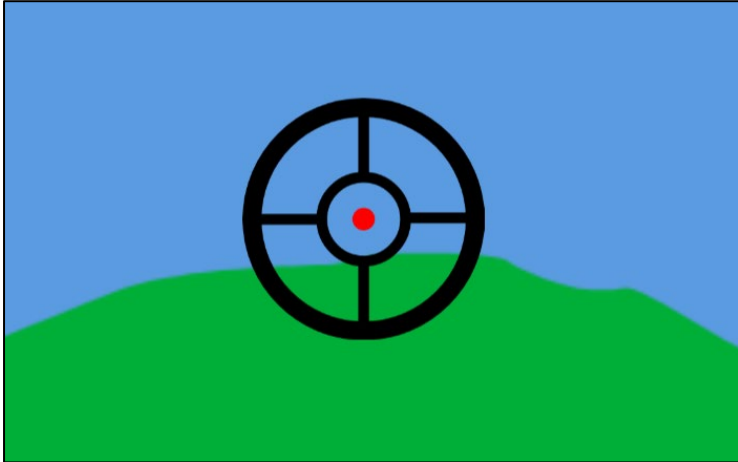
Placere en rød cirkel i midten



Sikre den røde cirkel i midten er midt lige på midten  
ellers marker og træk hele sigte kornet ind på plads



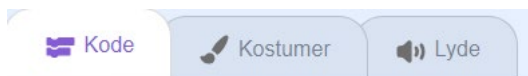
# Jagtsæson - Sprite Sigte 2



## Koden til sigtekorns sprite

Med muse markøren flytter vi sigtekornet rundt på skærmen. Det er meningen at den røde prik skal være lige over målet ellers rammer vi forbi

Skift til kode området ved at klikke på Kode fanen i øverste venstre hjørne



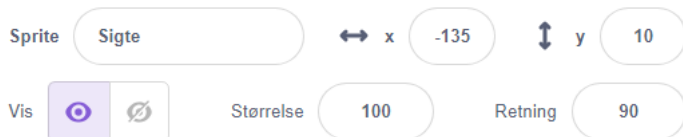
På kode vinduet kan du se et lille billed af den valgte sprite i øverste højre hjørne



Byg denne kode



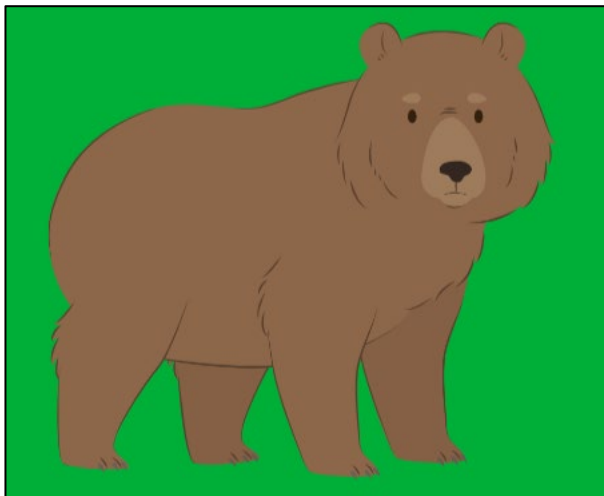
Skift sprite navn til Sigte



Klik på det grønne flag og se hvad der sker.



# Jagtsæson - Sprite Mål 1



Grafikken til Mål sprite

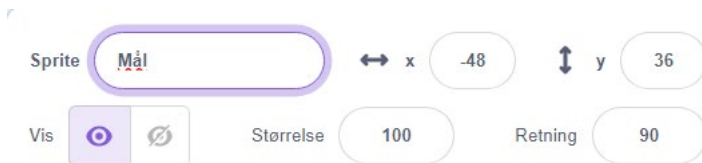
Vælg nu en anden sprite fra biblioteket

Klik på katte symbolet



Vælg Bear

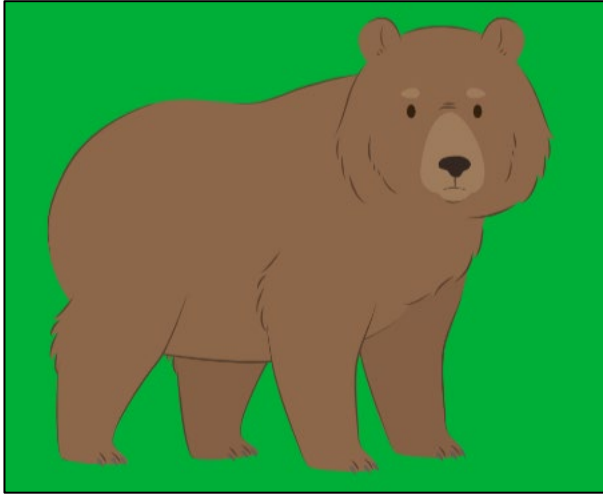
Skift sprite navn til Mål



Spriten er alt for stor, vel en passende størrelse

Sæt Vis til skjult.

# Jagtsæson - Sprite Mål 2



## Koden til Mål sprite

Vi bruger kloner til vores mål.  
På den måde skal vi skrive så lidt kode som muligt.

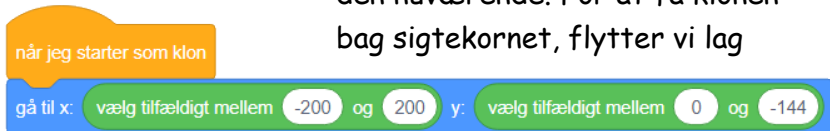
## Opbyg denne kode



Vi vil gerne have flere mål som dukker op så vi burger kloner.



En klon er en kopi. Ved at bruge kloner skal vi kun kode en sprite. den genbruger vi så igen og igen.



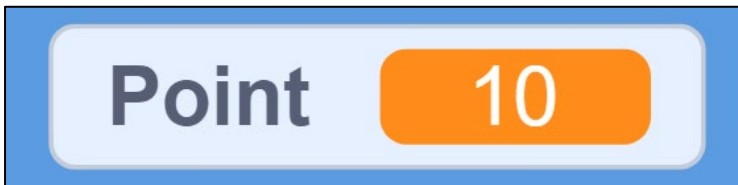
Vi giver spilleren 1 sekund til at skyde målet ellers kommer der en ny klon frem og vi fjerner den nuværende. For at få klonen bag sigtekorntet, flytter vi lag



Vi vil gerne have kloner til at starte forskellige steder i det grønne område af baggrunden.

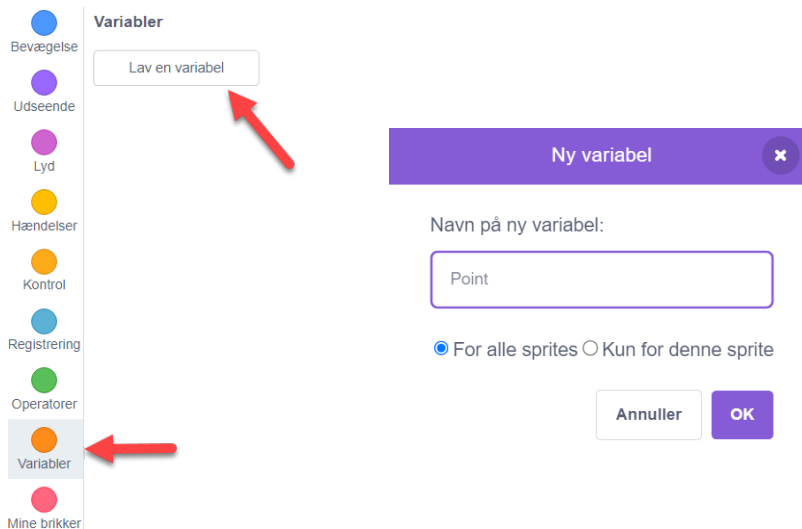
Når det røde punkt på sigtekorntet er over målet og der trykkes på musen. Så rammes målet, en ny klon oprettes og ramte mål slettes fra skærmen.

# Jagtsæson - Variable Point 1

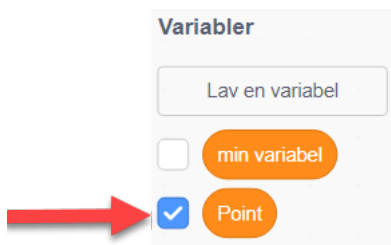


Opret Point tæller

## Opret en variable som hedder Point

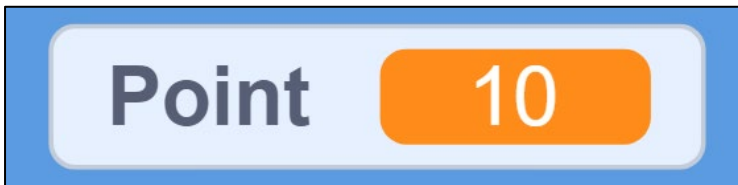


Sæt flueben for at få den variabelen vist på skærmen



Flyt point boksen til øverste højre hjørne på spillet

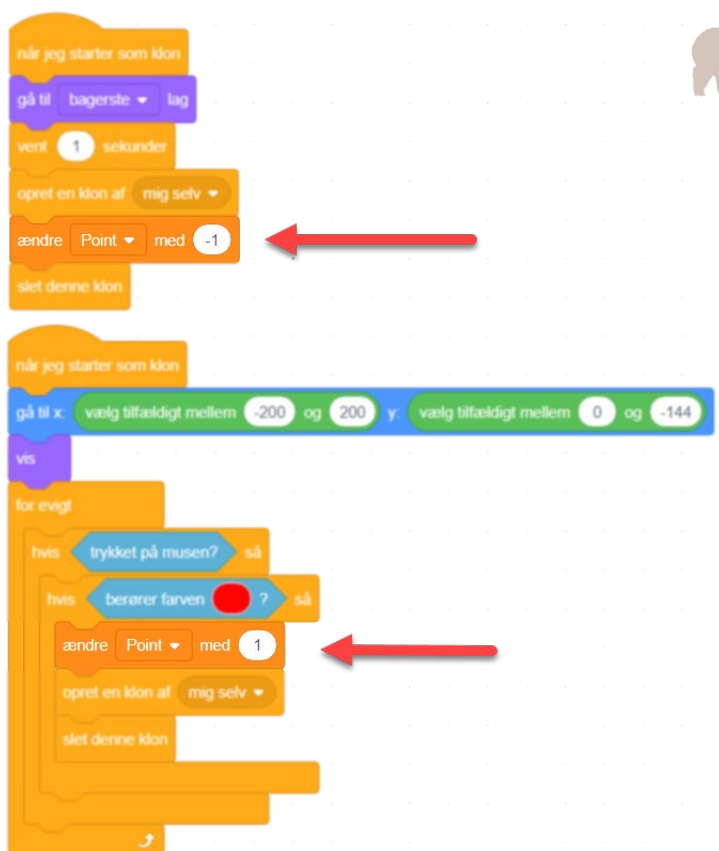
# Jagtsæson - Variable Point 1



Ændre kode så det giver point

Når man miser mister man point, når man rammer får man point

Tilføj disse blokke i koden for Mål spriten





# Jagtsæson - Sprite Spil

## Tekst 1



## Grafikken til spil tekst sprite

Hvis man ikke skyder målene hurtige nok taber man spillet og hvis man har skudt nok mål vinder man.

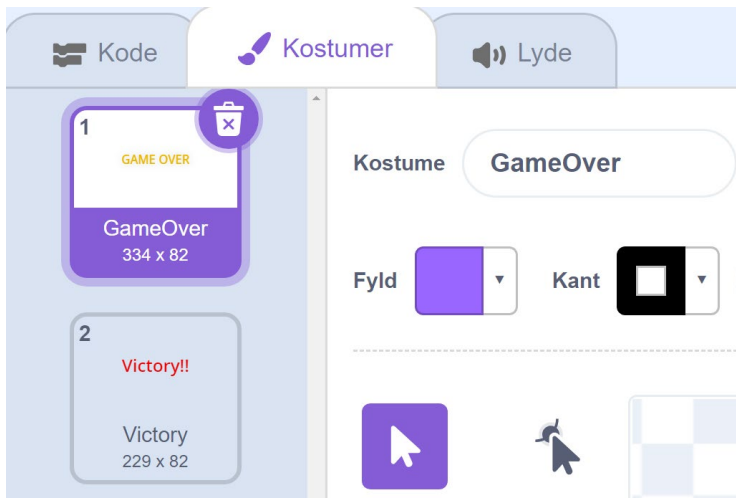
Til det skal vi have noget tekst frem på skærm

Opret en ny sprite

Giv spriten navnet Spil Tekst

Sprite **Spil tekst**

Lav to kostumer med på spriten med tekst og navn  
Game Over og Victory



# Jagtsæson - Sprite Spil

## Tekst 2



## Koden til spil tekst sprite

Hvis man ikke skyder målene hurtige nok taber man spillet og hvis man har skudt nok mål vinder man.

Til det skal vi have noget tekst frem på skærm

## Opbyg denne kode



Når spillet starter skjules spriten og point variable sættes til 0

Resten af spillet holdes der øje med om point.

Er point antal større end 9, så skiftes der kostume til Victory, teksten vises og spillet stopper.

Er point antal mindre end 0, så skiftes der kostume til Game Over, teksten vises og spillet stopper.