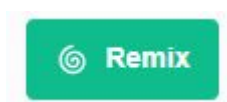


Digitalt Påskpyssel med Hello World!

En guide till att göra ditt egna påskkort

Vad roligt att du vill göra ett digital påskkort! Vi kommer att utgå från ett redan färdigt påskkort, och i denna mall förklarar vi vad olika delar av skriptet gör. Genom att ändra i de olika delarna kan man göra sitt påskkort mer personligt!



Använda vår mall genom att öppna länken [här](#) och sedan klicka på knappen **Remix** för att få din egen version. För att kunna remixa behöver du var inloggad på ett konto på Scratch-hemsidan, och det kan du skapa gratis [här](#).

Beskrivningar

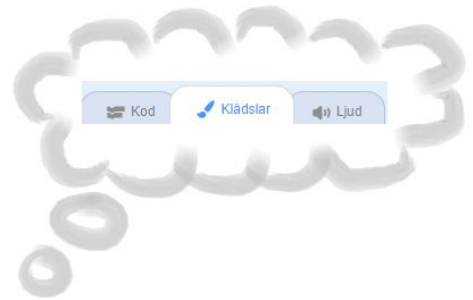
1. Animationer
 - a. Få kycklingen ur ägget
 - b. Pratbubbla
2. Byt Texten
3. Byta Figur
4. Byta Bakgrund
5. Lägg till musik

Animationer

Få kycklingen ur ägget-animation



För att inleda kod i Scratch behöver man alltid börja med **När grön flagga klickas på**-blocket, och när vi väl lagt in det kan vi sedan börja skapa vilken kod vi vill! I vårt påsk-kort börjar vi med att sätta klädseln på vår kyckling-sprajt till den första vi vill ha med **ändra klädsel till** ____.



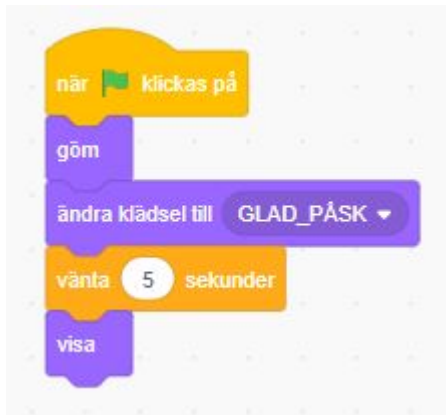
Om du tittar på kyckling-sprajten och klickar fliken **Klädsel** uppe till vänster, så har den 6 stycken olika klädsel. Vi vill att den ska gå från första klädseln med ägget till den sista med en glad kyckling. Därför använder vi blocket **repetera** från kategorin **Kontroll** och skriver in värdet 5 eftersom vi startar på den första klädseln och sedan byter till nästa. Varför vi skriver in 5 är för att vi vill ha en mindre än antalet klädsel, till exempel $6-1 = 5$.

I **repetera**-blocket har vi sedan lagt in **vänta i 0.5 sekunder**-blocket under kategorin **Kontroll** och skrivit in 0,5 för att vi ska hinna se bytet av klädsel men att det inte ska ta för lång tid. Därefter har vi lagt in blocket **nästa klädsel** som finns i kategorin **Utseende** och placerat det under **vänta i 0.5 sekunder**-blocket. Så fungerar animationen av kläckningen, hurra!



Till sist kollar vi på hur kycklingen vaggar fram och tillbaka resten av tiden. **för alltid**-blocket kommer från kategorin Kontroll och placeras under **repetera**-blocket för att kycklingen ska börja vaggas efter kläckningen. På samma sätt som med kläckningen har vi använt **vänta i 0.5 sekunder** men nu vill bara vi ändra klädsel mellan de två vaggande klädselarna: KYCKLING-1 och KYCKLING-2.

Pratbubbla-animation



Pratbubblan vill vi ju inte ska synas förrän kycklingen har hunnit hoppa ur sitt ägg. Därför börjar vi med att gömma bubblans sprajt med **göm**-blocket, väntar 5 sekunder med **vänta 5 sekunder**-blocket och visar den först efter det.

Här passar vi även på att ställa in pratbubblan så att den säkert börjar med rätt klädsel, detta med hjälp av **ändra klädsel till** ____-blocket!



För att sedan få pratbubblan att växla mellan våra olika meddelanden använder vi återigen en **för alltid**-loop, där vi väntar 2 sekunder med **vänta i 2 sekunder**-blocket och sedan växlar till nästa klädsel med **nästa klädsel**, så att pratbubblans innehåll byts.

Nu skickar vår kyckling ett glatt meddelande, och kortet är klart!

Byt texten



I kortet som vi använder som mall är det ju Sara som skickar en hälsning till sin mormor, men du kanske vill att hälsningen ska vara från dig, och kanske till någon annan än mormor? Gå då in på pratbubbla-sprajten genom att klicka på den, och sedan in i **Klädsel**-kategorin. Här kan vi ändra vem hälsningen är till genom att klicka på texten och sedan byta till textverktyget - symboliserat med ett **T**.

Byta figur

Om man tycker att kycklingen är tråkig finns det andra sprajtar man kan använda istället! För att byta sprajt klickar man på **Välj en sprajt**-knappen, den blå runda knappen med en katt och ett pluss på, längst ner till höger. Sedan kan man välja vilken sprajt man vill, nedan är några påskiga förslag!

När man skapat en ny sprajt är det smidigast att kopiera koden från kyckling-sprajten. Det gör man genom att högerklicka med datormusen på det **När grön flagga klickas på**-blocket och välj **Kopiera**. Drag sedan hela kodstycket ner till den nya sprajten nere i höger hörn, håll den över tills bilden börjar *skaka* något. Då kan du släppa och koden är kopierad!



Viktigt att tänka på är att ändra antalet repetitioner som för att byta klädsel!

Skriv in i **repetera** ___ - blocket ett mindre än antalet klädslar som sprajten har. Exempelvis har sprajten Rabbit bara 5 klädslar. Då ska vi skriva in $5-1 = 4$, alltså 4 i **repetera** ___ - blocket för att den ska byta igenom alla klädslar.



Egg



Chick



Hen



Rooster



Rabbit

Byta bakgrund



Förutom att byta ut och lägga till sprajter, går det också att göra kortet roligare genom att byta till en annan bakgrund. För att göra det använder man **Scen** rutan längst ner till höger i programmet!

Använd den runda **Välj bakgrund**-knappen för att välja en ny bakgrund, antingen från Scratch eget bibliotek eller från din dator, eller rita en helt egen!



Lägg till musik



Det går också att lägga till ljud och musik i påskkortet! I kategorin **Ljud** finns massor av block som går att använda för detta. Enklast är att helt enkelt lägga in **spela ljudet ___ tills färdigt**-blocket under ett eget **När grön flagga klickas på**-block, kanske med ett **för alltid**-block under kategorin **Kontroll** runt för att få ljudet att fortsätta.

Till exempel:



Ljudeffekter att lägga till i spelet hittar du bredvid fliken **Klädsalar** under fliken **Ljud**.