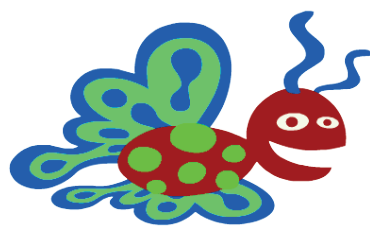
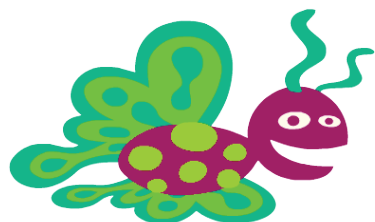
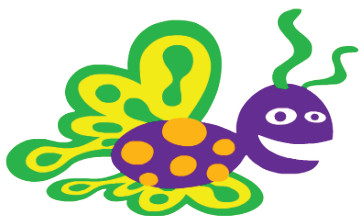


Ändra färg

Tryck på en tangent för att ändra färgen på en sprajt.



<http://scratch.mit.edu>

1

SCRATCH

Ändra färg



Förbered

Ny sprajt:



Välj sprajt från
biblioteket

eller rita en ny
sprajt.

Pröva koden

när mellanslag trycks ned

ändra färg effekten med 25

Kör den!

Tryck på mellanslag för att ändra på färgerna.

Extra tips

Du kan välja en annan effekt från menyn:

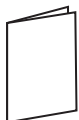
ändra färg effekten med 25

Eller skriv ett annat nummer. Tryck sedan på mellanslag igen.

För att rensa effekterna, klicka på stoppsymbolen.



GÖR ETT KORT



1. Vik kortet på hälften.



2. Sätt klister på baksidan.



3. Klipp längsmed den sträckade linjen.

Rörelse till rytm

Börja dansa till en trumrytm.



<http://scratch.mit.edu>

2

SCRATCH

Rörelse till rytm

Förbered

Ny sprajt:



Välj någon som dansar
eller en annan bild.

Pröva koden



Fyll i detta nummer.
Klicka för att välja ett trumljud.

Kör den!



Klicka på den gröna flaggan för att börja.

GÖR ETT KORT



1. Vik kortet på hälften.



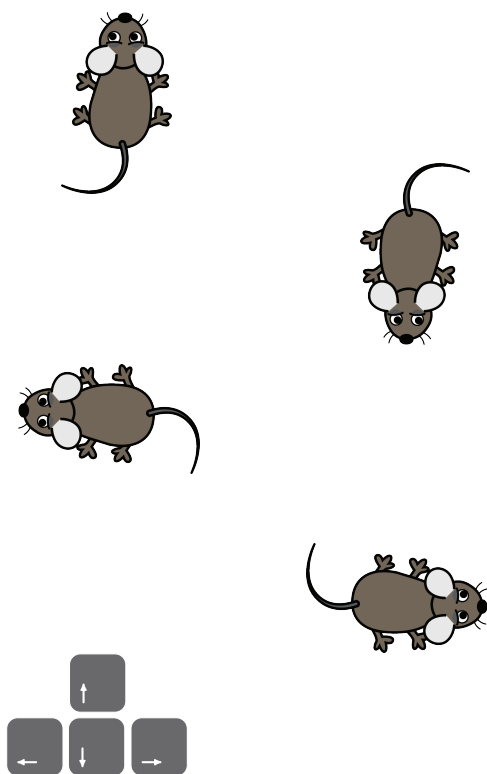
2. Sätt klister på baksidan.



3. Klipp längsmed den sträckade linjen.

Flytta med tangenterna

Använd piltangenterna för att flytta din sprajt.



<http://scratch.mit.edu>

3

SCRATCH

Flytta med tangenterna

Pröva koden

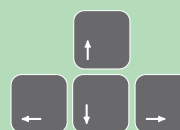
```
när uppåtpil trycks ned
peka i 0 riktning
gå 10 steg

när nedåtpil trycks ned
peka i 180 riktning
gå 10 steg

när vänsterpil trycks ned
peka i -90 riktning
gå 10 steg

när högerpil trycks ned
peka i 90 riktning
gå 10 steg
```

Kör den!



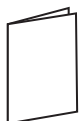
Tryck på piltangenterna för att den ska röra sig.

Extra tips

Hamnar din sprajt upp-och-ned?
Du kan ändra sprajtens rotationsstil.

sätt rotationsstil vänster-höger
vänster-höger
rotera inte
rotera

GÖR ETT KORT



1. Vik kortet på hälften.



2. Sätt klister på baksidan.



3. Klipp längsmed den sträckade linjen.

Säg något

Vad vill du att din sprajt ska säga?



<http://scratch.mit.edu>

4

SCRATCH

Säg något



Förbered

Ny sprajt:



Välj en sprajt.

Pröva koden

när denna sprajt klickas på

säg "Va? Jag visste inte att flodhästar kunde flyga!" i 2 sekunder

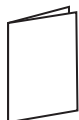
Skriv något.

Kör den!



Klicka på sprajten för att börja.

GÖR ETT KORT



1. Vik kortet på hälften.



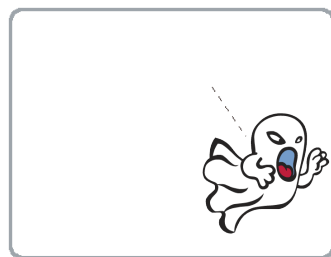
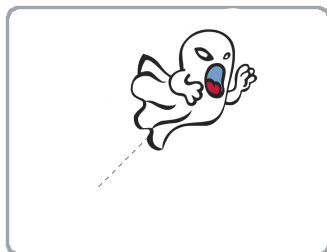
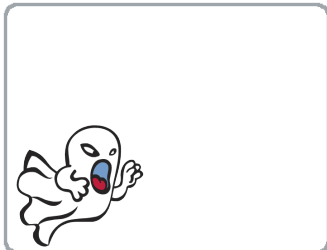
2. Sätt klister på baksidan.



3. Klipp längsmed den sträckade linjen.

Glida

Glid från en punkt till en annan.



<http://scratch.mit.edu>

5

SCRATCH

Glida



Förbered

Ny sprajt:



Välj sprajt från bibliotek, eller rita din egen sprajt.

Pröva koden



Pröva olika siffror.

hur länge vågrät position lodrät position



Klicka på den gröna flaggan för att börja.

Kör den!

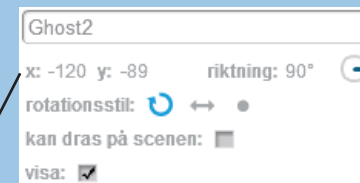
För att se en sprajts aktuella position:

Extra tips



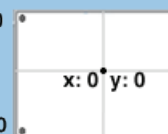
Klicka på i.

X och Y positionen visas här.



x:-240 y: 180

x: 240 y: 180



x:-240 y:-180

x: 240 y: -180

Här är X and Y positionerna på Scenen.

GÖR ETT KORT



1. Vik kortet på hälften.



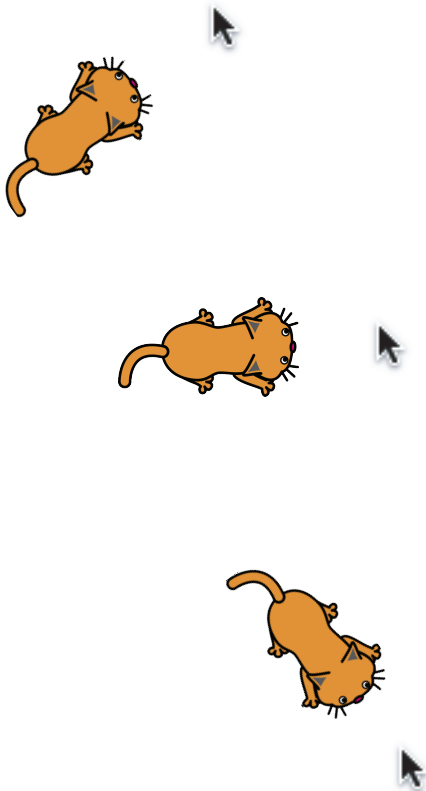
2. Sätt klister på baksidan.



3. Klipp längsmed den sträckade linjen.

Följ musen

Följ muspekaren.



<http://scratch.mit.edu>

6

SCRATCH

Följ musen



Förbered

Ny sprajt:



Välj katten eller
någon annan sprajt.

Pröva koden

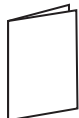


Kör den!



Klicka på den gröna flaggan för att börja.

GÖR ETT KORT



1. Vik kortet på hälften.



2. Sätt klister på baksidan.



3. Klipp längsmed den sträckade linjen.

Danstwist

Spela ett ljudklipp och gör en danstwist.



<http://scratch.mit.edu>

7

SCRATCH

Danstwist

Förbered

Ny sprajt:



Välj en bild med en person som är redo att dansa.

Nytt ljud:



Välj eller spela in ett ljudklipp. Håll det kort!

Pröva koden



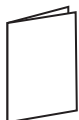
Välj virvel i menyn.

Kör den!

D

Klicka på knappen för att börja.

GÖR ETT KORT



1. Vik kortet på hälften.



2. Sätt klister på baksidan.



3. Klipp längsmed den sträckade linjen.

Interaktiv Virvel

Virvla ett foto genom att röra muspekaren.



<http://scratch.mit.edu>

8

SCRATCH

Interaktiv Virvel



Förbered

Ny sprajt:



Välj ekorren eller något annat foto att virvla.

Pröva koden

när flaggan klickas på

för alltid

sätt virvel

effekten till

mus x

Infoga **MUS X** blocket här.

Välj virvel i menyn.



Klicka på den gröna flaggan för att börja.

Kör den!

Extra tips

Lägg märke till hur siffrornas värde ändras när du rör muspekaren.

X: 150 Y: -110

Ny sprajt:



GÖR ETT KORT



1. Vik kortet på hälften.



2. Sätt klister på baksidan.



3. Klipp längsmed den sträckade linjen.

Animera det

Gör en enkel animation.



<http://scratch.mit.edu>

9

SCRATCH

Animera det

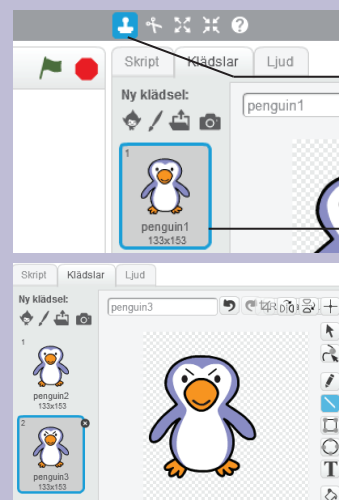


Förbered

Klicka på kopierings-
verktyget (stämpeln).

Klicka på sprajten för att
kopiera klädseln.

Använd ritverktyget för
att göra så att klädseln
ser annorlunda ut.



Pröva koden

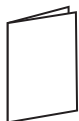


Kör den!



Klicka på den gröna flaggan för att börja.

GÖR ETT KORT



1. Vik kortet på hälften.



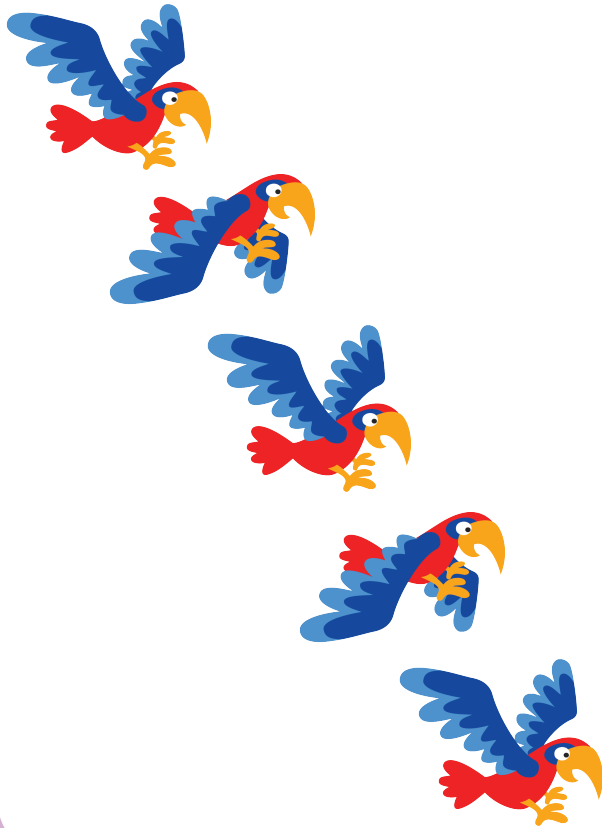
2. Sätt klister på baksidan.



3. Klipp längsmed den sträckade linjen.

Rörlig animation

Animera en figur när den rör sig.



<http://scratch.mit.edu>

10

SCRATCH

Rörlig animation



Förbered

Ny sprajt:



Klicka för att öppna sprajt biblioteket.



Välj en sprajt som har två eller fler klädselar.

Pröva koden

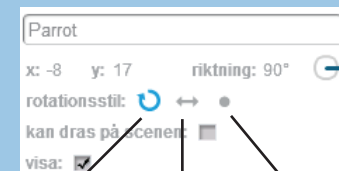


Visas din sprajt up-och-ned?
Du kan ändra dess rotationsstil.

Extra tips

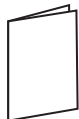


Klicka på i.



runt hela vänster-höger rotera inte

GÖR ETT KORT



1. Vik kortet på hälften.



2. Sätt klister på baksidan.



3. Klipp längsmed den sträckade linjen.

Överraskningsknäpp

Skapa din egen knapp.



<http://scratch.mit.edu>

11

SCRATCH

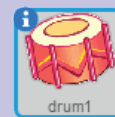
Överraskningsknäpp

Förbered

Ny sprajt:



Välj en trumma (från kategorin Saker).



Klicka på i.

trumknapp
x: -86 y: 17 riktning: 90°
rotationsstil: [circular arrow icon]

Du kan ändra namnet på din sprajt.

Pröva koden

när denna sprajt klickas på

ändra färg ▾ effekten med 25

spela trumman slumpat 1 till 18 i 0.2 taktslag

ändra färg ▾ effekten med -25

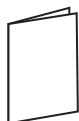
Infoga SLUMPTAL blocket.

Kör den!



Klicka för att se (och höra) vad den gör.

GÖR ETT KORT



1. Vik kortet på hälften.



2. Sätt klister på baksidan.

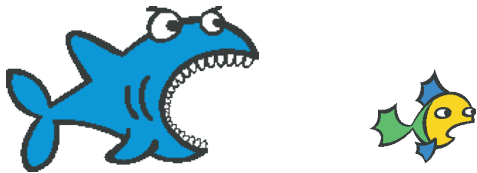


3. Klipp längsmed den sträckade linjen.

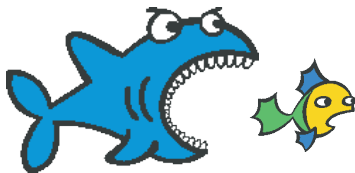
poängräkning

Lägg till poängräkning i ditt spel.

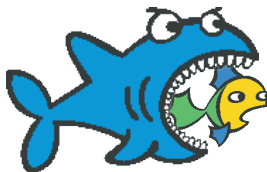
poäng 0



poäng 0



poäng 1



<http://scratch.mit.edu>

12

SCRATCH

poängräkning

poäng 0



Förbered

Skript Bakgrunder Ljud

Rörelse Utseende Ljud Penna Data Händelser Kontroll Känna av Operatorer Fler block

Skapa en variabel

Skapa en lista

Ny variabel

Variabelnamn: Poäng

För alla sprått

OK

Avbryt

Välj Data
Klicka

Skriv "poäng" för variabelnamnet
och klicka sedan på OK.

Pröva koden

```
när flaggan klickas på
sätt poäng till 0
för alltid
  vänd slumpat -30 till 30 grader
  gå 5 steg
  studs, vid kanten
  om rör Fish1 då
    ändra poäng med 1
    spela ljudet chomp tills färdigt
    gå -100 steg
```

Använd rullgardinsmenyn för att
välja den sprajt som du jagar.

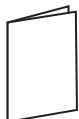
Öka poängen med 1.

Kör den!



Klicka på den gröna flaggan för att börja.

GÖR ETT KORT



1. Vik kortet på hälften.



2. Sätt klister på baksidan.



3. Klipp längsmed den sträckade linjen.