

DIKUrevyens 50 års jubilæum (2019)

Puslespil

skrevet af Æmilie Cholewa-Madsen

Melodi: Elisabeth: "Røde Gummistøvler"

Status: Første udkast

(2.5 minutter)

Roller:

S1 (JoJo)	Datalog på kandidaten, i nattøj
S2 (Amira)	Datalog på kandidaten, i nattøj
D1 (Johnson)	Danser, rus
D2 (Sejer)	Danser, Scratch-kat
X (Niels)	Instruktør

Rekvisitter:

1 scratch-kat-kostume
1 rus-kostume
1 flipover
Korrekt Scratch-brik "Når der klikkes på <flag>"
Korrekt Scratch-brik "For evigt: Lav 2 trin"
Korrekt Scratch-tal-brik "100"
Off-brand Scratch-brik "RUS" hvor S'et er spejlvendt

Lys op. S1 sidder trist på scenen med sin pappedatamat. S1 begynder at brokke sig over sine kandidatkurser. S1 smider datamaten væk og rejser sig op og går i gang med at synge.

S1 : C# og F#
SML og SQL
og Haskell og Futhark
C, Prolog og Python2

S2 kommer ind.

S2 : På DIKU, for at bestå
Så skal du programmere mere,
lære nye sprog

Under næste omkvæd kommer D1 og D2 glade ind fra bagtæppet. D2 ruller en flipover (papir på flipover unødvendigt) ind som har en enkelt brik, og D1 bærer en bunke ekstra Scratch-brikker ind. D1 og D2 er glade men ikke synkroniserede i deres dans. De ved ikke hvad de skal gøre med flipoveren og brikkerne, men er nysgerrige.

Programtilstand: Når der klikkes på <flag>

S1+S2: Men jeg vil hellere kode Scratch, det er lige til
Og med den gode gamle kat kan man lave spil
Instuktor'n si'r: Vil du bestå slår det ikke til
Men kodning er nu bedre med et lille puslespil

Under næste vers går S1 hen og hilser på D1 og D2. S1 instruerer D1 i at man kan sætte brikkerne på flipoveren. D1 accepterer opgaven og tilføjer en brik til programmet og trykker på flaget på den eksisterende brik. D2 begynder at danse ifølge instruktionerne. D1 er vildt imponeret over sig selv.

S2: SU og AD
PLD og MAD (brikken er blevet sat på her)
og Inter og CompSys
IPS og UIS

Programtilstand: Når der klikkes på <flag>

For evigt: Lav 2 trin

*Under næste vers går S2 hen og hilser på D1 og D2. S2 viser D1 at der jo er mange flere brikker og gestikulerer at man jo kan sætte flere brikker på. D1 sætter **100**-brikken på, og D2 kommer i gang med en lidt vildere og udmattende dans.*

S1: På DIKU er ingen ro
Jeg skal gennemføre kurser
hvis jeg vil vær' datalog (brikken er blevet sat på her)

Programtilstand: Når der klikkes på <flag>

*For evigt: Lav **100** trin*

D2 danser hektisk ifølge programmet og bliver mere og mere træt. D1 danser glad stille og roligt omtrent den samme Scratch-dans, men mindre hektisk, og bliver ikke træt.

S1+S2: Men jeg vil hellere kode Scratch, det er lige til
Og med den gode gamle kat kan man lave spil
Instuktor'n si'r: Vil du bestå slår det ikke til
Men kodning er nu bedre med et lille puslespil

*Under næste dobbelt-omkvæd bliver D2 træt af at danse så hårdt og går hen til flipoveren for at sætte en ny brik på. D2 laver en meget ad hoc og forkert **RUS**-brik og sætter den midt i hele programmet og trykker på flaget og får D1 til pludselig at danse hårdt. Nu er D2 i kontrol. D2 danser en mere stille udgave af D1's dans.*

S2: Ja, du kan også være med, men der' ingen tvang
S1: Bare tag din mus og tryk på flaget så går vi i gang
S2: Vennerne siger at de ikke forstår min trang
S1: Men jeg vil bare kode Scratch hele dagen lang (*brikken er blevet sat på her*)

Programtilstand: Når der klikkes på <flag>
For evigt: **RUS** Lav 100 trin

*Mellemspil. I løbet af mellemspillet vil S1 og S2 hilse på D1 og D2 og se hvordan det går, men ser at programmet er glitchet helt vildt. De går hen og fjerner både **RUS**-brikken og **100**-brikken og viser D1 at han skal trykke på flaget, hvilket han gør.*

Programtilstand: Når der klikkes på <flag>
For evigt: Lav 2 trin

D1 og D2 danser harmonisk og normalt igen.

S1+S2: Jeg vil meget hellere ud i det store blå
Og programmere spil i det bedste sprog
Ja jeg vil hellere kode Scratch det må i forstå
Hvor katten drejer rundt uden at gå i stå
Instuktor'n si'r: Vil du bestå slår det ikke til
Men jeg vil bare kode Scratch, det' mit yndlings sprog

S1+S2:
Ja jeg vil!