

Julekort

Skrevet av: Espen Clausen

Kurs: Scratch

Tema: Blokkbasert, Animasjon

Fag: Engelsk, Kunst og håndverk, Musikk Klassetrinn: 1.-4. klasse, 5.-7. klasse

Språk: Norsk bokmål

Introduksjon

Vi skal lage et julekort i Scratch. Det skal ha noen enkle funksjoner og animasjoner. Når det er ferdig vil det se omtrent slik ut.



Steg 1: Endre bakgrunn og finne figurer

Når du er klar til å starte velger du Programmering i menyen øverst på siden http://scratch.mit.edu/ (http://scratch.mit.edu/). Da kommer vi inn i Scratch.

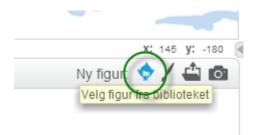


Sjekkliste

Klikk på scenen ved siden av kattefiguren Sprite1 i vinduet for figurer. Trykk på for å importere en ferdig bakgrunn. Velg den bakgrunnen du vil. Slett deretter den tomme bakgrunnen som ligger der.



- Slett kattefiguren Sprite1 ved å høyreklikke på ham og slette.
- Velg nye figurer fra biblioteket. Legg til isbjørnen, snømannen og juletreet.



Steg 2: Legge til kode

Nå skal vi få figurene til å gjøre ting når de blir klikket på.

Sjekkliste

Velg isbjørnen og fanen Skript og lag denne koden. Når isbjørnen blir klikket på skal den si God jul!. Deretter skal den skifte utseende hvert sekund, 10 ganger.

```
når denne figuren klikkes
si [God jul!] i (2) sekunder
gjenta (10) ganger
   neste drakt
  vent (1) sekunder
slutt
```

Test prosjektet ditt

Klikk på isbjørnen og se om koden din virker.

- Sier isbjørnen God jul!?
- Forandrer isbjørnen stilling?

🤣 Sjekkliste

Velg snømannen og fanen Skript og lag denne koden. Snømannen skal spørre etter navnet ditt. Den setter svaret inn i en ny setning. Deretter skal den skifte farge.

```
når denne figuren klikkes
spør [Hva er navnet ditt?] og vent
si (sett sammen [God jul ] (svar)) i (2) sekunder
for alltid
   endre [farge v] effekt med (25)
slutt
```



Klikk på snømannen og se om koden din virker.

	Spør snømannen om navnet dit	†?
ı		

- Svarer snømannen med navnet ditt når du har skrevet det inn?
- Forandrer snømannen farge?

Sjekkliste

Velg juletreet og fanen Skript og lag denne koden. Nå skal juletreet skifte farge og utseende.

```
når grønt flagg klikkes
for alltid
vent (0.3) sekunder
endre [farge v] effekt med (25)
neste drakt
slutt
```

Test prosjektet ditt

Trykk på det grønne flagget og se om alt virker.

- Endrer treet farge?
- Danser treet fra side til side?

Steg 3: Har du ledig tid, sier du?

Da har du jobbet godt! Om du fortsatt har ledig tid kan du:



Legge til din egen velkomsthilsen, for eksempel "God jul" eller du kan synge din egen julesang.

Klikk på Scene, og velg fanen Lyder.



Ta op din egen lyd, og gi den et navn, for eksempel julehilsen. Gå deretter inn på Skript, og legg inn følgende kode:

```
når grønt flagg klikkes
spill lyden [julehilsen v] til den er ferdig
```

Kanskje finne på noen andre morsomme animasjoner? Snømannen kan danse eller turne litt? Kan vi ha snakkende eller hoppende gale julepresanger? Du bestemmer!

Steg 4: Lagre og publisere

Gi julekortet ditt et navn. Velg deretter Lagre nå fra Fil menyen.



Deretter kan du publisere julekortet ditt ved å velge Legg ut.

