

# ● 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.




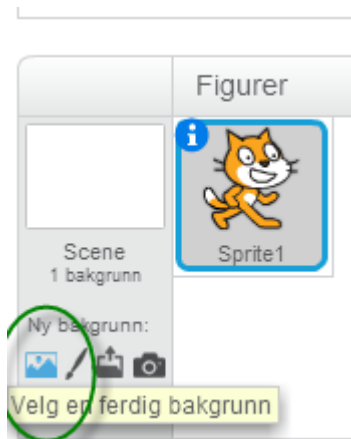
## Steg 1: Endre bakgrunn og finne figurer

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.

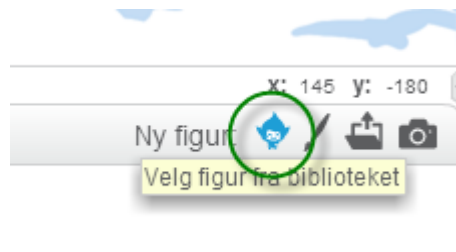


## ✓ Sjekkliste

- ☐ 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
```

---

## Test prosjektet ditt

Klikk på snømannen og se om koden din virker.

- ☐ Spør snømannen om navnet ditt?
- ☐ 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?



