



Bursdag i Antarktis

Introduksjon

Bursdag i Antarktis er en interaktiv animasjon som forteller historien om Scratch sin. Heldigvis treffer han noen hyggelige pingviner han kan feire sammen med.




Steg 1: En katt på villspor

Vi lager en katt som kan gå rundt i Antarktis på egen hånd.

Vi skal etterhvert fortelle en ganske spennende historie om katten som alltid er det greit å begynne med noe ganske enkelt, for deretter



Sjekkliste

- ☐ Start et nytt prosjekt. Gi kattefiguren navnet **Felix**, og sett rot
- ☐ Lag en ny bakgrunn ved å klikke  nede til venstre på skjermen
- ☐ Legg også til bakgrunnen **Holiday/winter-lights**.
- ☐ Vi begynner med et skript på scenen, som passer på at vi viser **Skript**-fanen og legg til



- ☐ Da kan vi få katten til å flytte på seg. Klikk på **Felix** og gi ham



Her kan du eksperimentere litt med tallene for **x** og **y** til du fin

- ☐ La oss nå få Felix til å bevege seg over skjermen. Vi skifter mellom han går. Utvid skriptet til Felix på denne måten:



Tallet 100 i **pek i retning**-klossen gjør at Felix går litt nedover andre tall for å se effekten av dem.



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Vandrer Felix over skjermen?
- ☐ Stopper han når kommer til kanten på skjermen?
- ☐ Starter han på nytt på venstre side av skjermen om du klikker p

Antarktis

Antarktis er navnet på området der Sydpolen ligger. Selv om det ikke finnes det veldig mange pingviner der.



Sjekkliste

Vi vil nå få bakgrunnen til å endre seg når katten kommer til enden av dessverre ikke fungerer så veldig bra.



Lag et nytt skript på Scenen.



Legg også til en kloss som flytter Felix inn til veien etter at bakg



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.



Skifter bakgrunnen når Felix kommer til enden av skjermen?

- ☐ Klarer du å endre tallet i klossen **vent 3 sekunder** slik at det se

Steg 2: Det blir enklere me

Vi skal nå begynne å bruke meldinger for å få ting til å skje på likt.

Vi har sett at vi kan klare å få ting til å skje samtidig ved å bruke **vent** lenge vi bør vente, og det er kjedelig å måtte endre på denne tiden o

Vi skal derfor i stedet bruke **meldinger**. Slike meldinger er noe figure er synlige for oss som ser på.

✓ Sjekkliste

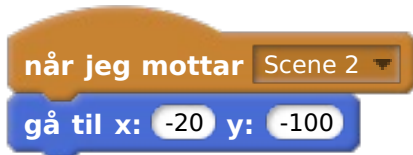
- ☐ La katten sende en melding når han når kanten av skjermen.



- ☐ Vi kan nå slette det gamle skriptet på scenen som byttet bakgru



- ☐ Felix kan også motta meldinger han sender selv. Vi kan bruke den samme bakgrunn. Legg til følgende som et nytt skript på Felix:



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Går Felix fortsatt over skjermen?
- ☐ Hva skjer når han kommer til kanten av skjermen? Vi har laget et skript som sier at katten skal flytte til midten av skjermen. Skjer dette?

Steg 3: Felix introduserer seg

Før Felix vandrer i vei synes vi at han burde introdusere seg selv!

Som alle høflige katter introduserer Felix seg når han treffer nye mennesker.

Sjekkliste

- ☐ Start et nytt skript på Felix:



- ☐ For å teste hvordan skriptet virker kan du bare klikke på for eksempel Felix?

- ☐ Når du svarer på Felix spørsmål blir svaret ditt tatt vare på i en variabel med et bedre navn som kan ta vare på dette svaret. Lag en ny variabel for alle figurer, og fjern avhuking slik at variabelen ikke vises.

- ☐ Legg til en kloss nederst i skriptet:



- ☐ Nå vil vi at Felix skal si og gjøre alt dette før han vandrer gjennom skriptet til Felix:



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Snakker Felix som han skal?
- ☐ Det er kanskje litt uhøflig at Felix bare springer av gårde mens l



Sjekkliste

- ☐ Vi vil at Felix snakker ferdig før han begynner å gå. Dette er helt riktig! (Denne klossen med en **send melding og vent**-kloss, vil ikke Felix begynne å gå før han har svart på spørsmålet hans):



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.



Venter Felix med å gå til du har svart på spørsmålet hans?

Steg 4: Gå opp mot husene

Da er vi klare til å hjelpe Felix med å finne veien opp til de to husene.

Vi skal nå la Felix gå langs veien opp til husene. For at det skal se ut s mindre og mindre mens han går.



Sjekkliste



Vi skal nå fortsette på skriptet til Felix som begynner med at ha

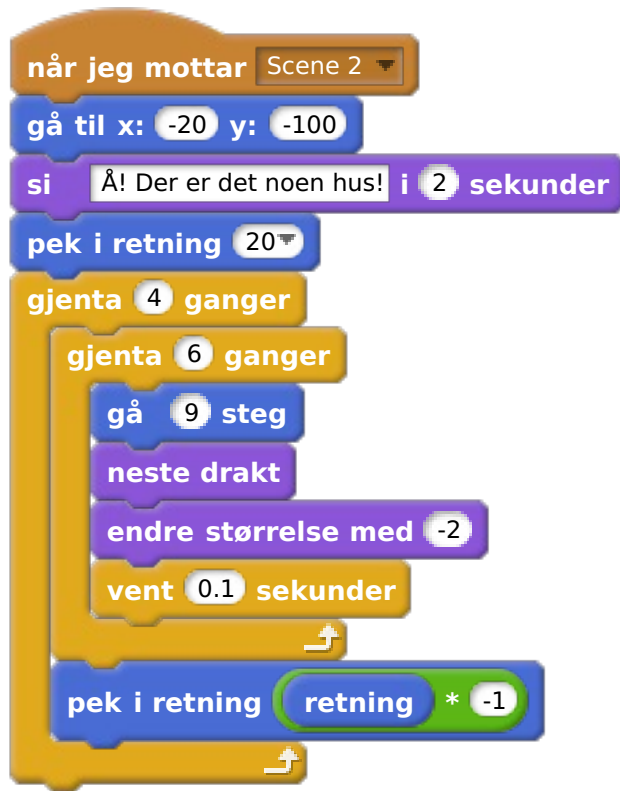
kloss først:



- ☐ Nå skal vi la Felix følge veien oppover. Prøv først med følgende :



- ☐ Følger Felix veien oppover? Blir han mindre mens han går? Husk animasjonen kan du klikke på **når jeg mottar Scene 2**-klosser klossen i **Utseende**-kategorien innimellom, slik at Felix får tilbake
- ☐ Nå vil vi at Felix skal forandre retning slik at han følger veien. Et det som om han snur seg rundt. Siden vi vil gjøre dette fire ganger



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.



Følger Felix veien oppover mot de to husene?

Hvis du ser litt nærmere på veien ser du at den flater ut. Dette kan vi forskjellig fra -1 i retningen.



Sjekkliste




Endre -1 i pek i retning-klossen til -1.5.



For å skjønne bedre hva som skjer kan du klikke på i på Felix c

- ☐ Når Felix kommer fram til huset kan vi skjule ham, og skifte til e



- ☐ For den scenen trenger vi en ny bakgrunn. Klikk  og legg til b
skriptet:



- ☐ I det vi skifter til den nye scenen vil vi også at Felix skal få tilbal
skriptet:





Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Har Felix blitt flinkere til å følge veien oppover mot de to husene?
- ☐ Skifter bakgrunnen over til huset som det skal?
- ☐ Får Felix riktig størrelse igjen på slutten av animasjonen? Og når?
- ☐ Hvordan kan du sørge for at Felix alltid dukker opp i full størrelse?

Steg 5: Si hei til pingvinen

Felix skal nå møte to pingviner som bor inne i pepperkakehuset. De skal si hei.



Sjekkliste

- ☐ Lag to nye figurer ved å trykke på . Velg **Dyr/Penguin1** og **Dyr/Penguin2**. Kall dem **Pingu** og **Pappa Pingu**.
- ☐ For at pingvinene først skal dukke opp i **Scene 3**, må vi skjule dem i **Scene 2** på begge figurene:



- ☐ Først skal Felix spørre om det er noen hjemme, og så skal han s komme ut. Endre Felix sitt skript ved å legge til to klosser på sl



- ☐ Pingu skal nå komme ut av døra og gå litt til siden. Sjekk med n til følgende skript på Pingu:



- ☐ Pappa Pingu kommer ut litt senere, og stiller Felix et spørsmål. I





Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Kommer pingvinene ut av huset som forventet?
- ☐ Hva tror du skjer med navnet du skrev inn?

Steg 6: Pingvinene danser

Pingvinene blir glade for å treffe Felix, og etter en liten samtale begynner bursdag.



Sjekkliste

- ☐ Få Pappa Pingu til å sende en melding etter at han har spurt hva
- ☐ Legg til følgende skript på Pingu

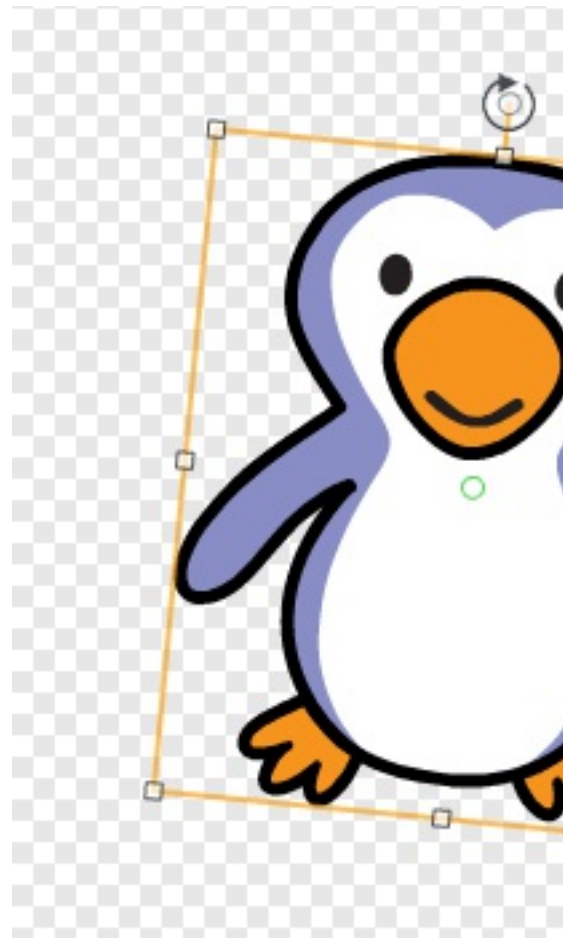


- Legg til følgende skript på Felix for å få ham til å svare og si at l



Legg merke til **sett sammen**-klossen. Denne kan vi bruke for å sette s etter ordet **blir**!

- ☐ Nå skal vi få Pingu til å danse! Lag to nye drakter for Pingu ved draktene litt i forhold til hverandre ved å klikke på draktene i te bytte til vektorgrafikk).



- ☐ Legg til en lyd du liker under **Lyder**, og lag følgende skript på P



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Danser pingvinen slik du forventet?
- ☐ Hvorfor tror du det kan være lurt å spare på svaret Pappa Pingu?
- ☐ Dukker Pingu opp i riktig drakt når du starter animasjonen på ny?



Lagre prosjektet

Nå har vi begynt på historien om katten som feirer bursdagen sin i Ar. Hva skjer videre?

Eller om du heller vil vise fram historien din til familie og venner kan du...

Utfordring: Historien fortsetter

Kan du fortsette på historien? Hva skjer videre?

Kanskje du kan introdusere flere figurer, eller flere bakgrunner? Fol katten med seg inn i huset? Eller kanskje de sammen går videre på komme seg hjem til Norge?

Husk at du kan også blande animasjonen med et lite spill, og så gå

Lisens: [CC BY-SA 4.0](#) **Forfatter:** Caroline Tandberg