



Om oppgaven

I dette prosjektet skal vi lage en versjon av [Flaksefugl](#) (som er en kopi av Flappy Bird) i **tre dimensjoner**! Spillet går ut på at du styrer en flyvende figur gjennom ringer som kommer mot deg. Du må styre figuren opp og ned og side til side. Hovedutfordringen i dette spillet er å få det til å virke som om ringene faktisk kommer mot flakseren, og så forsvinner forbi. Prosjektet er delt inn i to deler, siden det er et omfattende prosjekt. Første del går ut på å få ringene til å fungere som de skal. Andre del handler om å få Flakse til å flakse som en fugl, snu seg i luften etter piltastene og gi poeng når Flakse flyr gjennom en ring.



✓ Oppgaven passer til:

Fag: Kunst og håndverk, matematikk, naturfag, programmering. **Anbefalte trinn:** 5.-10. trinn. **Tema:** Spill, gravitasjon, variabler **Tidsbruk:** Hver av de to delene passer til en dobbelttime, eller som del av et lengre undervisningsopplegg.

Kompetansemål

- ☐ **Kunst og håndverk, 2. trinn:** bygge med enkle geometriske grunnformer
- ☐ **Kunst og håndverk, 4. trinn:** eksperimentere med enkle geometriske former i konstruksjon og som dekorative formelementer
- ☐ **Kunst og håndverk, 7. trinn:** bruke fargekontraster, forminsking og sentralperspektiv for å gi illusjon av rom i bilder både med og uten digitale verktøy
- ☐ **Matematikk, 4. trinn:** lese av, plassere og beskrive posisjoner i rutenett, på kart og i koordinatsystemer, både med og uten digitale verktøy
- ☐ **Matematikk, 7. trinn:** beskrive plassering og flytting i rutenett, på kart og i koordinatsystem, med og uten digitale hjelpemidler, og bruke koordinater til å beregne avstander parallelt med aksene i et koordinatsystem
- ☐ **Naturfag, 7. trinn:** bruke animasjoner og andre modeller til å beskrive planetenes og månens bevegelser, og forklare hvordan årstider og månefaser oppstår
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon

Forslag til læringsmål

- ☐ Elevene kan bygge et spill ved hjelp av enkle geometriske grunnformer som dekorative formelementer.
- ☐ Elevene kan tegne enkle figurer ved hjelp av vektorgrafikk.
- ☐ Elevene kan bruke forminsking og sentralperspektiv for å gi illusjon av rom i et spill.
- ☐ Elevene kan bruke koordinatsystemet til å plassere og kontrollere en figur.
- ☐ Elevene kan kontrollere avstanden mellom elementer i et koordinatsystem ved å bruke variabler.
- ☐ Elevene kan forklare hvordan tyngdekraften fungerer, og at alle objekter påvirkes av denne.
- ☐ Elevene kan bruke variabler for å telle poeng.
- ☐ Elevene kan bruke kode for å gjenbruke figurer med samme oppførsel.

Forslag til vurderingskriterier

- ☐ Eleven viser middels måloppnåelse ved å fullføre oppgaven.
- ☐ Eleven viser høy måloppnåelse ved å videreutvikle egen kode basert på oppgaven, for eksempel ved å gjøre en eller flere av variasjonene nedenfor.

Forutsetninger og utstyr

- ☐ **Forutsetninger:** Elevene må ha god kunnskap i Scratch. De bør ha gjort flere prosjekter på erfaren-nivået før de begynner med denne oppgaven. Det kan være en fordel å ha gjort prosjektet [Flaksefugl](#) først.
- ☐ **Utstyr:** Datamaskiner med Scratch installert. Eventuelt kan elevene bruke Scratch i nettleseren dersom de har en bruker (eller registrerer seg) på scratch.mit.edu/. Elevene kan gjerne jobbe to og to sammen.

Fremgangsmåte

[Klikk her for å se oppgaveteksten for del 1.](#) [Klikk her for å se oppgaveteksten for del 2.](#) *Vi har dessverre ikke noen tips, erfaringer eller utfordringer tilknyttet denne oppgaven enda.*

Variasjoner

- ☐ Elevene kan lage en meny som vises før spillet starter.
- ☐ Elevene kan la ringene komme raskere etter hvert som spilleren får flere poeng.
- ☐ Elevene kan gi Flakse flere drakter, slik at flygingen ser enda mer realistisk ut.

Eksterne ressurser

- ☐ Her er en [Youtube-video](#) av Flappy Bird, som spillet er basert på.

