



Krabbeangrep! Remiks

Introduksjon

Denne uken skal vi gjøre noe litt annerledes. I stedet for å lage et spill skal lære hvordan vi kan gjøre et spill mer komplett ved å blant annet oss spille flere ganger. Spillet vi skal remikse heter Krabbeangrep! og forsvare jorden mot et intergalaktisk krabbeangrep! Kanonen skyter k den treffer.



Steg 1: Bli kjent med spille

Før vi begynner å kode noe som helst skal vi bli litt kjent med spillet s

Sjekkliste

- ☐ Gå inn på <http://scratch.mit.edu/users/gubbisduff/> og klikk på pr
- ☐ Trykk på knappen der det står **Remiks** øverst i høyre hjørne. Nå kan gjøre hva du vil med uten at du endrer originalen.
- ☐ Bruk noen minutter på å se igjennom alle skriptene i prosjektet. på at du har forstått hvordan spillet fungerer før du går videre; :

Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Prøv spillet en gang eller to for å bli bedre kjent med hvordan d

Steg 2: Vi lager en meny, o

Nå skal vi lage en meny som dukker opp når spillet starter og når spil enkel, alt som skal være der er en startknapp.

Se nøye på skissen under før du går videre. Her ser du hvordan flyten meldinger som sendes mellom figurene. Hver gang noe nytt skal skje,

menyen skal vises etter spillet er tapt skal det sendes en melding.



Sjekkliste

- ☐ Først må du lage en figur som skal fungere som startknapp. Der figurområdet. Et enkelt rektangel med teksten **Start** inni burde
- ☐ Vi må også lage en bakgrunn som kan fungere som hovedmeny

bakgrunnen **Rommet** ved å høyreklikke og trykke på **lag en kopi** ønske så man ser at det er en hovedmeny. Gi den navnet **Hoved**

Steg 3: Vi lager en meny, o

Som spillet er nå så startes det når man trykker på det grønne flagget, trykker på det grønne flagget, og at spillet skal starte når man trykker

Se mottakere

Du kan sjekke hvem som mottar en bestemt melding ved å høyreklikke på **sendere** og **vis mottakere**. Da vil de som sender/mottar akkurat den meldingen vises i figurområdet.

✓ Sjekkliste

- ☐ Endre på skriptene i scenen slik at du har følgende skript:



- ☐ Gi startknappen de følgende skriptene (de to første sørger for at startknappen faktisk er en startknapp):



- ☐ Nå må vi sørge for at resten av figurene oppfører seg som vi vil og når startknappen klikkes! Det betyr at vi må ha mange små starter med klossene under **Hendelser**). Vi skal ikke skrive nøye du klare selv, men her er det som må med:
- ☐ Både romskipet, romvesenet og godbiten må gjøre følgende: fig *hovedløyken* sin når **nytt spill** mottas. Hva som er *hovedløyk*
- ☐ Startknappen må skjules når **nytt spill** mottas.
- ☐ Scenen må skifte bakgrunn til **Rommet** når **nytt spill** mottas.

Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Skjules alle figurene utenom startknappen når hovedmenyen vis
- ☐ Starter spillet som det skal når startknappen klikkes?



Lagre prosjektet

Nå er vi ferdig med å fortelle deg hva du skal gjøre. Resten av tiden kan du bruke på å lage spillet nedenfor.

Utfordring: Vis poengsummen når spillet avsluttes

Nå som spillet har en god start kan du prøve å gi det en god slutt ved å fjerne steget i spillflyt-tegningen ovenfor. Du legger kanskje merke til at spilleren **mottar treff**, og at her sendes meldingen **tapte** hvis spilleren ikke får poeng denne meldingen! Gi de andre figurene skript som reagerer på denne meldingen, og vis hvor mange poeng spilleren fikk i noen sekunder og så kan spillet avsluttes.

Utfordring: Lag flere typer angrep

Spillet heter jo Krabbeangrep!, men det kan jo hende at det finnes andre typer angrep som gi Romvesen-figuren flere drakter som tilsvarer andre typer angrep. Lag et skript som viser poengsum om man skyter noen romvesener enn for andre? Da må du også sende etter meldingen **treff!**. Du kan jo også gi Godbit-figuren flere drakter.

Utfordring: Flere elementer i menyen

Hva med å legge til flere knapper i menyen? Kanskje en knapp som lar deg se en bakgrunn hvor det står hvordan man spiller spillet? Her må du kanskje sende seg tilbake til menyen etter man har lært seg spillet.

Utfordring: Gjør spillet vanskelig

Akkurat nå er spillet ganske enkelt. Prøv å la krabbene dale nedover flere av dem. Her kan det være lurt å lage en variabel som heter `h` Romvesen-figuren. Så kan du for eksempel bruke en `endre hastig`

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