

# ● Felix og Herbert

Skrevet av: Omsett frå Code Club UK ([//codeclub.org.uk](http://codeclub.org.uk))

Oversatt av: Gro Anette Vestre

Kurs: Scratch

Tema: Blokkbasert, Spill

Fag: Programmering, Norsk, Engelsk

Klassetrinn: 1.-4. klasse, 5.-7. klasse, 8.-10. klasse

## Introduksjon

Me skal laga eit spel der katten **Felix** skal fanga musa **Herbert**. Du styrer Herbert med musepeikaren og skal prøva å unngå å bli tatt av Felix. Jo lenger du unngår han jo fleire poeng får du, men blir du tatt, går poengsummen din ned.



## Steg 1: Felix følgjer musepeikaren



Me ynskjer at katten Felix skal følge etter musepeikaren.

### ✓ Sjekkliste

☐ Start eit nytt prosjekt.

☐ Trykk på  i hjørnet av  og byt namn på figuren til Felix .

☐ Sørg for at Felix kun ser til høgre og venstre ved å setje rotasjonsmåte til  .

☐ Klikk på scenen ved sida av Felix i vinduet for figurar. Vel fana  Bakgrunnar og trykk på  for å importera ein ferdig bakgrunn. Vel den bakgrunnen du vil.

☐ Klikk på Felix, vel Skript -fana og lag dette skriptet:



---

## Test prosjektet

**Klikk på det grønne flaget.**

☐ Følgjer Felix musepeikaren?

☐ Ser det ut som han går når han bevegar seg?

☐ Bevegar han seg med rett hastighet?

☐ Klikk det raude stopp-symbolet for at Felix skal slutta å følgje etter musepeikaren.



# Lagre prosjektet

Scratch lagrar alle prosjekta dine automatisk med jevne mellomrom. Det kan allikevel vera lurt å lagra manuelt innimellom.



- ☐ I filmenyen, vel Lagre no .

## Steg 2: Felix jagar Herbert

*Nå ynskjer me at Felix skal jaga musa Herbert istadenfor musepeikaren.*



### Sjekkliste

- ☐ Lag ein ny figur ved å trykke på  og vel figuren Dyr / Mouse1 .
- ☐ Byt namn på figuren til Herbert .
- ☐ Gjer Herbert mindre enn Felix ved å trykke på  (øvtst mot midten av vindauga). Prøv seks klikk.
- ☐ Gje Herbert dette skriptet:



### Test prosjektet

Klikk på det grønne flaget.

- ☐ Flyttar Herbert seg med musepeikaren?
- ☐ Jagar Felix Herbert?

# Steg 3: Felix seier når han har fanga Herbert

*Me vil at Felix skal veta når han har fanga Herbert og fortelje det til oss.*

## ✓ Sjekkliste

☐ Endre skriptet til Felix til dette:



---

## 🚩 Test prosjektet

Klikk på det grønne flaget.

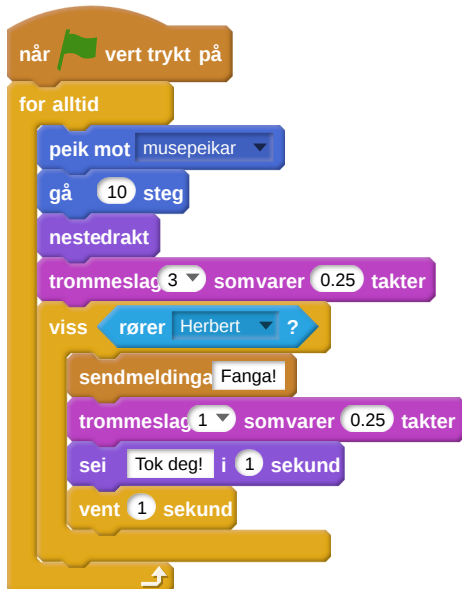
☐ Seier Felix frå når han har fanga Herbert?



# Steg 4: Herbert blir eit spøkelse når han vert fanga

I tillegg til at Felix seier noko, vil me nå at Herbert blir forvandla til eit spøkelse når han vert fanga.

## ✓ Sjekkliste

- ☐ Endra skriptet til Felix slik at det sender ein melding og lagar ein lyd når han fangar Herbert:



- ☐ Vel Herbert og gå til Drakter -fana.
- ☐ Hent ein ny drakt ved å trykke på  og vel Fantasi/ghost2-a
- ☐ Gjer drakta mindre ved å velgje  og trykke seks gonger på spøkelsesdrakta.
- ☐ Endra namna på Herberts draktar slik at musedrakta heiter levande og spøkelsesdrakta heiter daud .
- ☐ Gå til skript -fana, og lag eit nytt skript for Herbert for å gjera han om til eit spøkelse. Ikkje slett det gamle skriptet:



## Test prosjektet

Klikk på det grønne flaget.

- ☐ Forvandlas Herbert til eit spøkelse når han vert fanga?
- ☐ Spelar Felix dei rette lydane til rett tid?
- ☐ Står Felix stille lenge nok til at Herbert kjem seg unna?

## Steg 5: Telje poeng

*La oss legge til ein poengsum slik at me kan sjå kor flink ein er til å halde Herbert i live. Me startar med poengsummen null og auker den med ein for kvart sekund. Hvis Felix fangar Herbert, minker me poengsummen med ti.*

### Sjekkliste

- ☐ På Skript -fana under kategorien Data , lag ein ny variabel. Kall variabelen for Poeng , og la den gjelde for alle figurar.



Legg merke til at variabelen Poeng dukka opp øvst til venstre i spelet ditt.

- ☐ Klikk på Scene til venstre på skjermen, ved sida av Figurar . Lag disse to skripta på scenen:



---

## Test prosjektet

Klikk på det grønne flaget.

- ☐ Aukar poengsummen med ein kvart sekund?
- ☐ Går poengsummen ned med ti når Herbert vert fanga?
- ☐ Kva skjer dersom Herbert vert fanga før du har ti poeng?
- ☐ Går poengsummen tilbake til null når du starter spelet på nytt?

---

## Lagre prosjektet

*Du er ferdig. Godt gjort. Nå kan du spele spelet!*

Du kan dele spelet med familie og venner ved å trykke **Legg ut** på menylinjen.

Lisens: Code Club World Limited Terms of Service

(<https://github.com/CodeClub/scratch-curriculum/blob/master/LICENSE.md>)