



Lærerveiledning - Flak

Informasjon til veiledere

Nå skal vi lage vår egen versjon av spillet **Flappy Bird**. Du styrer fugl flakse med vingene. Du må holde Flakse flyvende og prøve å styre me



Forberedelser

Flaksefugl bruker bare ressurser som er inkludert i Scratch-platformer

Læringsmål

Flaksefugl bruker flere konsepter, inkludert

1. forståelse av **koordinatsystemet**,
2. **kloner** for å gjenbruke figurer med samme oppførsel,
3. **variable** for å telle poeng,
4. tegning i **vektorgrafikk** som gjør det enkelt å endre utseende t

Lisens: [CC BY-SA 4.0](#)