



Hvor i All Verden? Del

Introduksjon

Hvor i All Verden? er et reise- og geografispill hvor man raskest mulig den siste av tre leksjoner. I denne delen skal vi se på lister og hvordan avslutte med å lage en skikkelig intro til spillet.



Steg 0: Forrige gang

Vi fortsetter nå med det programmet vi laget i del 1 og del 2.

✓ Sjekkliste

Sjekk spesielt at

- ☐ du har et helikopter som du kan styre over en rullende bakgrunn
- ☐ du har en stedfigur som kan bli funnet av helikopteret,
- ☐ du har laget en ny kloss (funksjon) som heter **Reis til**.

Steg 1: Lag lister

Vi skal nå flytte reisemålene våre over i lister. Dette vil gjøre det enkelt tilfellig.

✓ Sjekkliste

- ☐ Velg sted-figuren, og klikk på **Data**-kategorien. Lag en liste som
- ☐ Det dukker nå opp en grå boks på scenen som heter **Sted: steder** vil også se at det har kommet noen nye klosser som gjør ting mer
- ☐ La oss fylle opp listen! Vi starter med en ny melding, og deretter



Bruk gjerne de samme reisemålene som du allerede har.

- ☐ Klikk på blokken du laget over slik at den kjører. Blir den grå bol klikker flere ganger?
- ☐ Vi kan sikre oss at hvert sted bare ligger en gang i listen ved å t



i koden før du legger til det første reisemålet.

En liten utfordring med lister er at de bare inneholder en type verdier. reisemålene må vi holde styr på tre ting: Stedsnavnet og de to koordin dette på er å bruke tre lister.

- ☐ Lag to nye lister, `stederX` og `stederY` som også gjelder kun fo
- ☐ Vi vil nå utvide `Lag lister`-blokken slik at vi fyller opp alle tre l du vil:



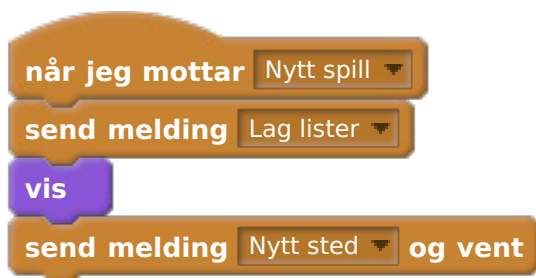
Pass på at de tre listene er samkjørte slik at det er verdier for så liste.

Steg 2: Velg et reisemål til

La oss begynne å bruke listene våre til å velge steder å reise til tilfeldig

✓ Sjekkliste

- ☐ Først vil vi lage listene våre når spillet begynner. Endre på kode



- ☐ Lag en ny variabel som heter **sted** og som gjelder kun for sted. identifiserer hvilken posisjon i listene det gjeldende reisemålet ligger på

- ☐ Koden for **Nytt sted** blir helt ny. Nå skal vi bruke både listene våre og variabelen **sted** i denne koden.



- ☐ Prøv å kjør spillet flere ganger. Virker det som om reisemålet bli

- ☐ For å få flere reiseoppgaver i hvert spill kan vi bare legge en **gj** **Nytt sted** i **Nytt spill**-blokken. Hvor mange ganger vil du gj

Steg 3: Fjern reisemål fra l

I spillet vårt hender det at samme reisemål blir tilfeldig valgt flere ganger. Vi vil fjerne reisemål fra listene etterhvert som vi finner dem.

✓ Sjekkliste

- ☐ For å unngå å bli spurt om å reise til samme sted flere ganger på en tur, kan vi fjerne dem. Legg til slettekommandoer helt nederst i **Nytt sted**



- ☐ Hva skjer om du prøver å gi flere oppgaver enn det er reisemål? Den enkleste måten å unngå dette problemet på er å gi færre oppgaver. Alternativt kan du øverst i **Nytt sted**-blokken legge inn en **hvis** blokk. Hvis den er det kan du sende en ny **Lag lister**-melding for å bygge

Steg 4: En introduksjon

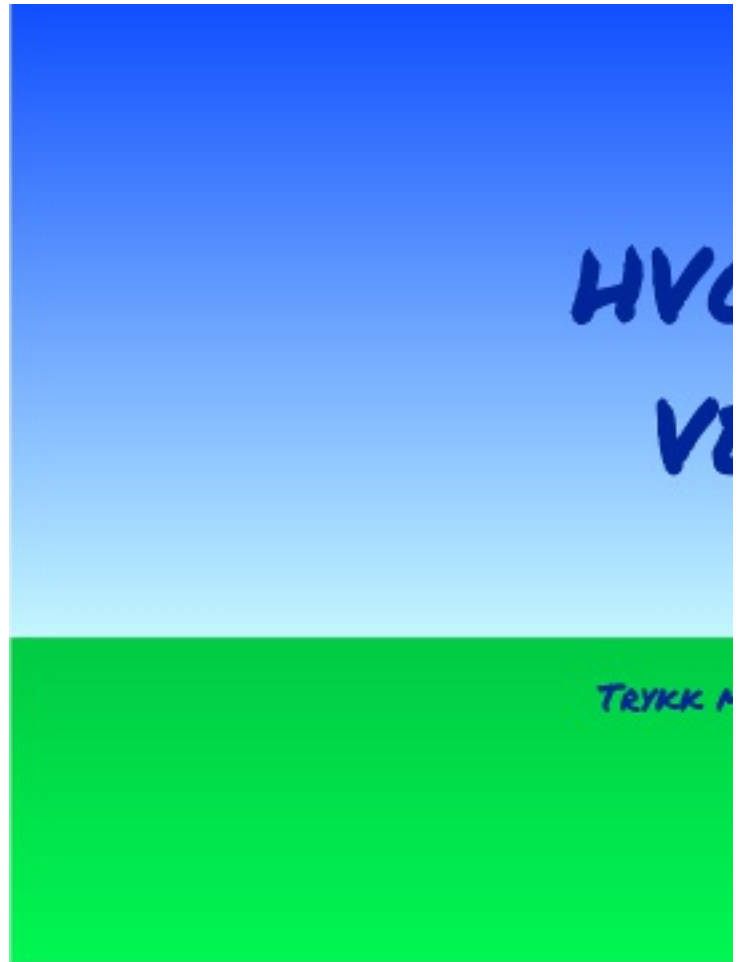
Vi er nå nesten ferdige med spillet vårt. Men vi vil forbedre det som kan være litt kjedelig, at vi kan spille flere ganger.



Sjekkliste

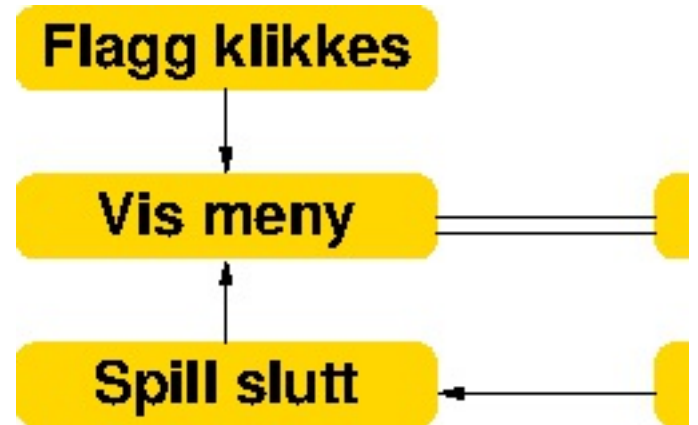


Lag en ny bakgrunn som kan brukes på startskjermen. Vi har te
sette sammen to store firkanter og fylle dem med fargeovergan



Kall denne bakgrunnen for **meny**.

Vi skal nå sende flere meldinger som definerer programflyten. Vi vil at
menyen vil vi at et nytt spill starter når vi trykker mellomrom-tasten. |
kan tegne programflyten omtrent som dette:



- ☐ For å lage denne programflyten kan vi stort sett bruke skript på



Sammenlign disse skriptene med programflyten over. Ser du hv

- ☐ Vi må sende melding når spillet er slutt. Hvordan vet vi at spille
- Spillet slutter etter at vi har besøkt reisemålene. Det betyr at vi

blokken på sted-figuren.

Legg til denne meldingen og prøv spillet ditt. Virker programflyt du tilbake til menyen når spillet er slutt?

- ☐ Et problem er at helikopteret, stedet og kartet blir liggende over skjules. Legg følgende kode på alle de tre figurene:



Med **stopp**-klossen passer vi på at alle skriptene stopper når sp

Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Fungerer programflyten som den skal? Starter spillet når du tryk menyen når spillet er slutt?
- ☐ Skjules og vises alle figurene når de skal?

Steg 5: Ta tiden

For å gjøre spillet litt mer spennende avslutter vi med å gi spilleren be

Sjekkliste

- ☐ Lag en ny variabel, **Tid**, som gjelder for alle figurer. Det ser gar scenen og velger **stor**.
- ☐ På scenen, sett **Tid** til for eksempel 30 (sekunder) etter **Nytt s** 0. Inne i løkken kan du endre **Tid** med -1, og deretter vente 1 s **slutt** etter løkken.
- ☐ Kanskje du kan gi spilleren litt ekstra tid hver gang han finner ei
- ☐ Til slutt må du legge på en **stopp**-kloss også på scenen når spil funnet alle reisemålene.



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Fungerer tidtakingen? Telles tiden nedover mot 0?
- ☐ Avsluttes spillet når du har funnet alle reisemålene? Avsluttes s



Legg ut prosjektet

Nå er vi ferdige med spillet! Veldig bra! Vi håper du har lært mye spe med familie og venner ved å trykke **Legg ut** øverst til høyre på skj

Prøv selv

- ☐ Selv om leksjonene er ferdige betyr ikke det at du ikke kan vi på flere reisemål. Her er for eksempel to steder du kan legge



men det er enda bedre om du finner på dine egne reisemål. Det kan være fjell, sjøer eller kanskje land!

- ☐ En måte å gjøre spillet ganske forskjellig på, og samtidig gå over et annet område. Det finnes mange kart på nettet. Prøv
- ☐ Om spillet kjennes litt vanskelig kan man gi spilleren et hint ved å leter etter reisemålet. Om du lager en løkke som starter når gjennomslukte effekten ned mot 0 vil spilleren enklere kunne
- ☐ Du kan også lage flere nivåer, for eksempel lett og vanskelig, nivå spilleren velger (for eksempel ved å trykke **1** eller **2** i s

Helt til slutt, husk at dette er ditt spill som du har laget! Du bestemmer