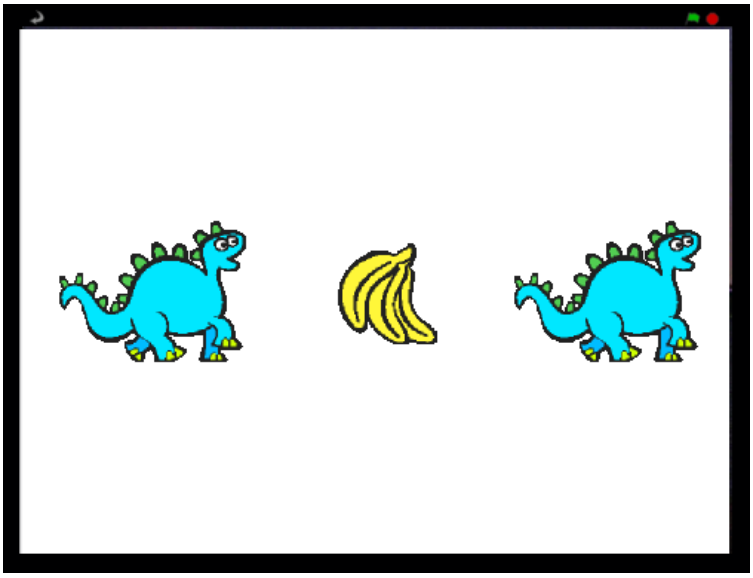
Lærerveiledning - Enarmet banditt

Scratch Oppgave

Informasjon til veiledere

Dette er et enkelt spill der tre figurer bytter drakter. Spilleren må stoppe dem når de alle viser det samme bildet (tilsvarende en enarmet banditt-maskin).



Forberedelser

Enarmet banditt bruker bare ressurser som er inkludert i Scratch-platformen og krever som sådann ingen spesielle forberedelser.

Læringsmål

Enarmet banditt gir trening i flere konsepter, inkludert

1. **endring av drakter**,
2. **bruk av løkker** for å gjøre ting flere ganger,
3. hvordan **stoppe løkker** når man klikker med musen.

Lisens: CC BY-SA 4.0