

## Introduksjon

Vi skal lage et julekort i Scratch. Det skal ha noen enkle funksjoner og animasjoner. Når det er ferdig vil det se omtrent slik ut.



## Steg 1: Endre bakgrunn og finne figurer

Når du er klar til å starte velger du **Programmering** i menyen øverst på siden <http://scratch.mit.edu/>. Da kommer vi inn i Scratch.



### ✓ Sjekkliste

- ☐ Klikk på scenen ved siden av kattefiguren **Sprite1** i vinduet for figurer. Trykk på  for å importere en ferdig bakgrunn. Velg den bakgrunnen du vil. Slett deretter den tomme bakgrunnen som ligger der.



- ☐ Slett kattefiguren **Sprite1** ved å høyreklikke på ham og slette.
- ☐ Velg nye figurer fra biblioteket. Legg til isbjørnen, snømannen og juletreet.



## Steg 2: Legge til kode

Nå skal vi få figurene til å gjøre ting når de blir klikket på.

### ✓ Sjekkliste

- ☐ Velg isbjørnen og fanen **Skript** og lag denne koden. Når isbjørnen blir klikket på skal den si **God jul!**. Deretter skal den skifte utseende hvert sekund, 10 ganger.

når denne figuren klikkes  
si [God jul!] i (2) sekunder  
gjenta (10) ganger  
  neste drakt  
  vent (1) sekunder  
slutt

---

### 🚩 Test prosjektet ditt

**Klikk på isbjørnen og se om koden din virker.**

- ☐ Sier isbjørnen **God jul!** ?
- ☐ Forandrer isbjørnen stilling?

### ✓ Sjekkliste

- ☐ Velg snømannen og fanen **Skript** og lag denne koden. Snømannen skal spørre etter navnet ditt. Den setter svaret inn i en ny setning. Deretter skal den skifte farge.

når denne figuren klikkes  
spør [Hva er navnet ditt?] og vent  
si (sett sammen [God jul ] (svar)) i (2) sekunder  
for alltid  
  endre [farge v] effekt med (25)  
slutt

---

### 🚩 Test prosjektet ditt

**Klikk på snømannen og se om koden din virker.**

- ☐ Spør snømannen om navnet ditt?
- ☐ Svarer snømannen med navnet ditt når du har skrevet det inn?

- ☐ Forandrer snømannen farge?

## ✓ Sjekkliste

- ☐ Velg juletreet og fanen **Skript** og lag denne koden. Nå skal juletreet skifte farge og utseende.

når grønt flagg klikkes  
for alltid  
vent (0.3) sekunder  
endre [farge v] effekt med (25)  
neste drakt  
slutt

## 🚩 Test prosjektet ditt

Trykk på det grønne flagget og se om alt virker.

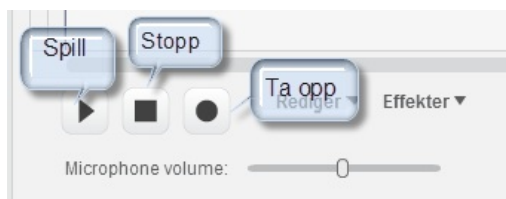
- ☐ Endrer treet farge?
- ☐ Danser treet fra side til side?

## Steg 3: Har du ledig tid, sier du?

Da har du jobbet godt! Om du fortsatt har ledig tid kan du:

## ✓ Sjekkliste

- ☐ Legge til din egen velkomsthilsen, for eksempel "God jul" eller du kan synge din egen julesang.  
Klikk på **Scene**, og velg fanen **Lyder**.



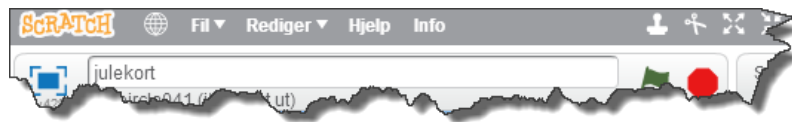
Ta op din egen lyd, og gi den et navn, for eksempel **julehilsen**. Gå deretter inn på **Skript**, og legg inn følgende kode:

når grønt flagg klikkes  
spill lyden [julehilsen v] til den er ferdig

- ☐ Kanskje finne på noen andre morsomme animasjoner? Snømannen kan danse eller turne litt? Kan vi ha snakkende eller hoppende gale julepresanger? Du bestemmer!

## Steg 4: Lagre og publisere

Gi julekortet ditt et navn. Velg deretter **Lagre nå** fra **Fil** menyen.



Deretter kan du publisere julekortet ditt ved å velge **Legg ut**.



**Lisens:** CC BY-SA 4.0 **Forfatter:** Espen Clausen