



Fyrverkeri

Introduksjon

I dette prosjektet skal vi skyte opp fyrverkeri over en by.



Forberedelser: Last ned bil

Denne første delen kan du godt få hjelp fra en voksen til å gjøre!

✓ Sjekkliste

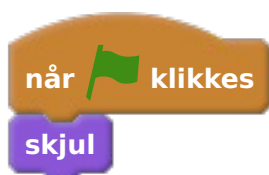
- ☐ Last ned zip-filen [fyrverkeri_lydogbilder.zip](#) og legg den på skriv finner igjen.
- ☐ Pakk ut zip-filen ved å høyreklikke på den og velge **Extract All**

Steg 1: Lag en rakett som musepekeren

Vi starter med å importere forskjellige bilder vi skal bruke i spillet

✓ Sjekkliste

- ☐ Lag et nytt Scratch-prosjekt. Fjern katten ved å høyreklikke på c
- ☐ Bytt bakgrunnsbilde til for eksempel [utendørs/city-with-water](#)
- ☐ Klikk på *Ny figur: Last opp figur fra fil*, , for å legge til en rake [fyrverkeri_lydogbilder/rocket.png](#).
- ☐ Vi vil at raketten skal skjules når du klikker på det grønne flagget



Nå vil vi gjerne at raketten skal bevege seg mot musepekeren når du

- ☐ Legg til en kloss **når mellomrom trykkes**. Deretter lager vi to kl mot musepekeren.



Test prosjektet

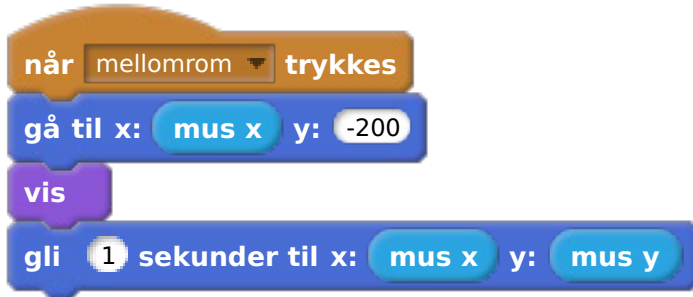
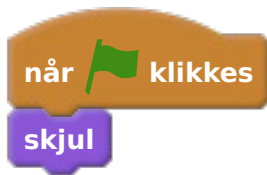
Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Plasser musepekeren over scenen og trykk mellomromstasten.
- ☐ Ser du raketten som beveger seg mot musepekeren?
- ☐ Hva skjer hvis du flytter på musepekeren og trykker mellomrom

Sjekkliste

Fyrverkeri pleier ikke å fly fra side til side, så du bør gjøre det slik at r skjermen.

- ☐ Før du fyrer opp raketten: bruk klossen **gå til** for å få raketter er samme sted horisontalt.



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Trykk mellomromstasten.
- ☐ Flyr raketten mot musepekeren fra bunnen av skjermen?
- ☐ Hva skjer hvis du flytter på musa og trykker mellomromstasten



Sjekkliste

- ☐ Endelig, prøv å få til det samme ved å bruke museknappen i ste
pakke skriptet vårt inn i **for alltid**- og **hvis museknappen er**
- ☐ Flytt skriptet fra **når mellomrom trykkes** til **når grønt flagg k**



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Klikk musknappen over scenen. Klikk igjen et annet sted.
- ☐ Kommer det raketter flyvende?

Utfordringer

- ☐ Prøv å få noen raketter til å bevege seg litt saktere eller forte
- ☐ Prøv å endre måten raketten flyr mot musepekeren på: få de

Steg 2: Få raketten til å ek

Nå skal vi få raketten til å eksplodere med et digert smell!

✓ Sjekkliste

- ☐ Første steg for å få raketten til å eksplodere er å spille av en lyd og gjemme seg når den når musepekeren. For å importere en lyd gå til Last opp lyden `fyrverkeri_lydogbilder/bang.wav`.



- ☐ Neste steg er å få raketten til å sende en melding til resten av skriptet senere. Lag en ny melding som heter `Eksploder`.



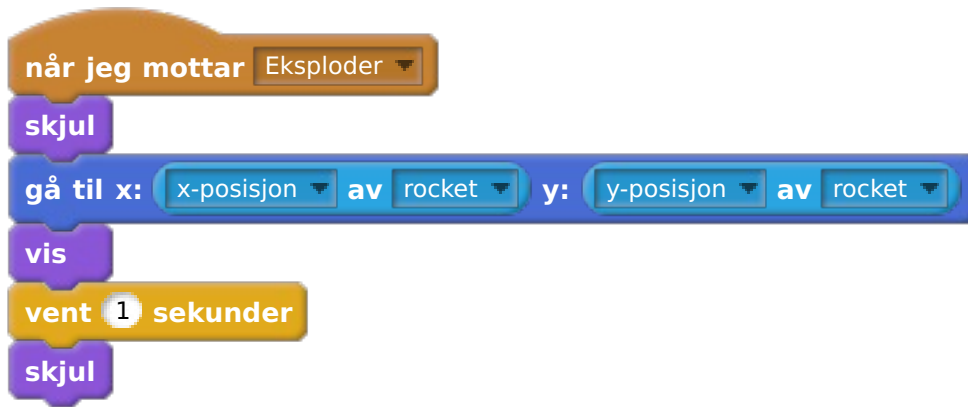
Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Sørg for at raketten spiller av lyden og gjemmer seg når den nå
- ☐ Prøv å endre tallet i `gli`-klossen slik at raketten skjules akkurat

Sjekkliste

- ☐ Last opp en ny figur fra fil, `fyrverkeri_lydogbilder/firework1`
- ☐ Når denne figuren får meldingen `Eksploser` passer vi på at der `gå til`, viser den og skjuler den igjen 1 sekund senere.



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Blir raketten erstattet av et eksplosjonsbilde når den eksplodere
- ☐ Hva skjer hvis du holder musknappen nede mens du beveger på

Steg 3: Gjør hver eksplosjon


Nå skal vi lage litt variasjon slik at ikke alle eksplosjonene ser helt like



Sjekkliste

- ☐ Vi kan gjøre hver eksplosjon unik ved å bruke klossen **sett far** vises.



- ☐ Legg til forskjellige bilder av eksplosjoner som drakter ved å vel *drakt fra fil*, , kan du legge til `firework2.png`, `firework3.png`
- ☐ Klarer du å få eksplosjonene til å bruke forskjellige drakter? (Hir passende sted i skriptet til Firework1.)

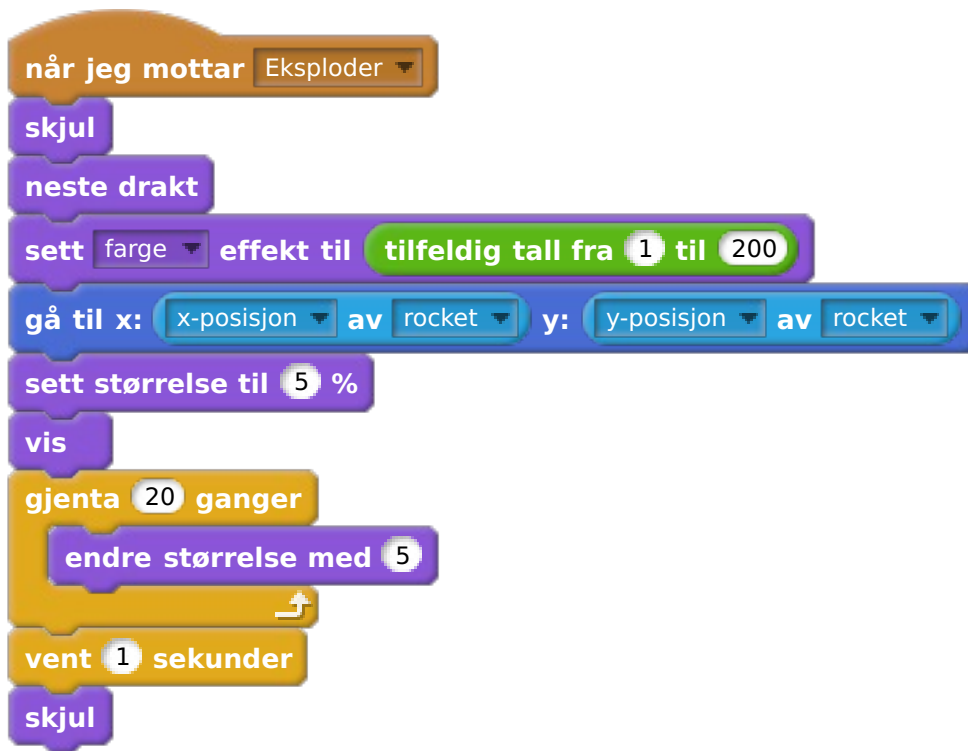
Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Har hver eksplosjon en forskjellig farge?
- ☐ Ser hver eksplosjon forskjellig ut?

Sjekkliste

- ☐ Til slutt, gjør eksplosjonen større etter at raketten eksploderer! I til 5% før den vises, og etter at den blir synlig øk størrelsen mec



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Sprer eksplosjonen seg ut fra midten av raketten?
- ☐ Vokser eksplosjonen gradvis?

Utfordringer

Prøv å gjøre hver eksplosjon enda mer unik: endre størrelsen og ve

Steg 4: Fiks "send melding"

Husker du at vi tidligere hadde et problem med å holde museknapper

Dette problemet oppstår fordi når raketten sender sin melding om eks

Dermed blir det sendt en eksplosjonsmelding før den forrige er ferdig

I programmeringsverden kaller vi denne type problemer for *bugs*, for

kunne ha problemer med at innsekter ble fanget inne i datamaskinen

✓ Sjekkliste

- ☐ For å fikse dette kan du erstatte klossen `send melding` med `send melding` med `send melding` forrige eksplosjonen er ferdig. Gå tilbake til `rocket` og endre sk



🚩 Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.



Får du eksplosjonen til å dukke opp på riktig sted og til riktig tid



Lagre prosjektet

Gratulerer, du er ferdig! Nå kan du kose deg med spillet!

Ikke glem å dele spillet ditt med alle dine venner og familien! Klikk på

Lisens: [Code Club World Limited Terms of Service](#) **Forfatter:** O
Översetter: Kaisa Korsak