

Informasjon til veiledere

I dette spillet vil vi kontrollere snøballkaster som prøver å jage bort slemme gutter ved å kaste snøball etter dem.



Forberedelser

Snøballkrig bruker bare ressurser som er inkludert i Scratch-plattformen og krever som sådann ingen spesielle forberedelser.

Oppgaven er dog ganske utfordrende, og ikke all kode er gitt i detalj i oppgaveteksten. Dermed er dette en oppgave for dem som har programmert litt Scratch tidligere.

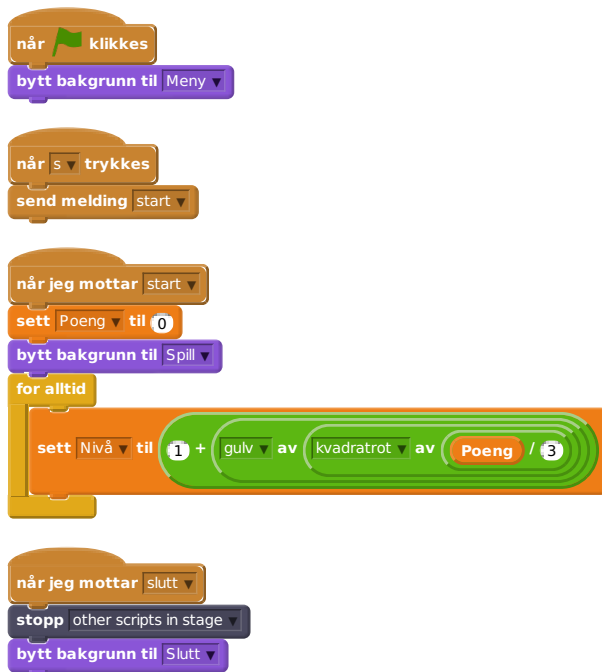
Læringsmål

De viktigste læringsmålene i Snøballkrig er

1. hvordan **bruke kloner** for lage mange kopier av en figur,
2. hvordan man kan gi forskjellige kloner forskjellige egenskaper, og
3. hvordan man setter opp en **bra struktur** for et større program.

Mot slutten av oppgaven ser vi også på måter man kan gjøre spillet mer utfordrende etterhvert som man spiller.

Kodelisting: Scene



Kodelisting: Helten



Kodelisting: Snøball



Kodelisting: Skumling

```

når flaggen klikkes
  skjul
  gå til x: 0 y: -70
  begrens rotasjon | vend sideveis
  sett størrelse til 30 %
  sett hastighet til 3

```

```

når jeg mottar start
  for alltid
    hvis tilfeldig tall fra 0 til 1 = 0
      pek i retning 90
      sett x til -250
    ellers
      pek i retning -90
      sett x til 250
    lag klon av meg
    vent tilfeldig tall fra 2 til 4 sekunder

```

```

når jeg starter som klon
  sett Slem til tilfeldig tall fra 1 til Nivå
  sett Liv til Slem
  endre hastighet med Slem
  endre farge effekt med 10 * Slem
  endre størrelse med 5 * Slem
  vis
  for alltid
    gå hastighet steg
    vent 0.1 sekunder

```

```

når jeg starter som klon
  for alltid
    hvis berører Helten ?
      send melding slutt
    hvis berører Snøball ?
      endre Liv med -1
      hvis Liv = 0
        endre Poeng med Slem
        slett denne klonen

```

```

når jeg mottar slutt
  slett denne klonen

```