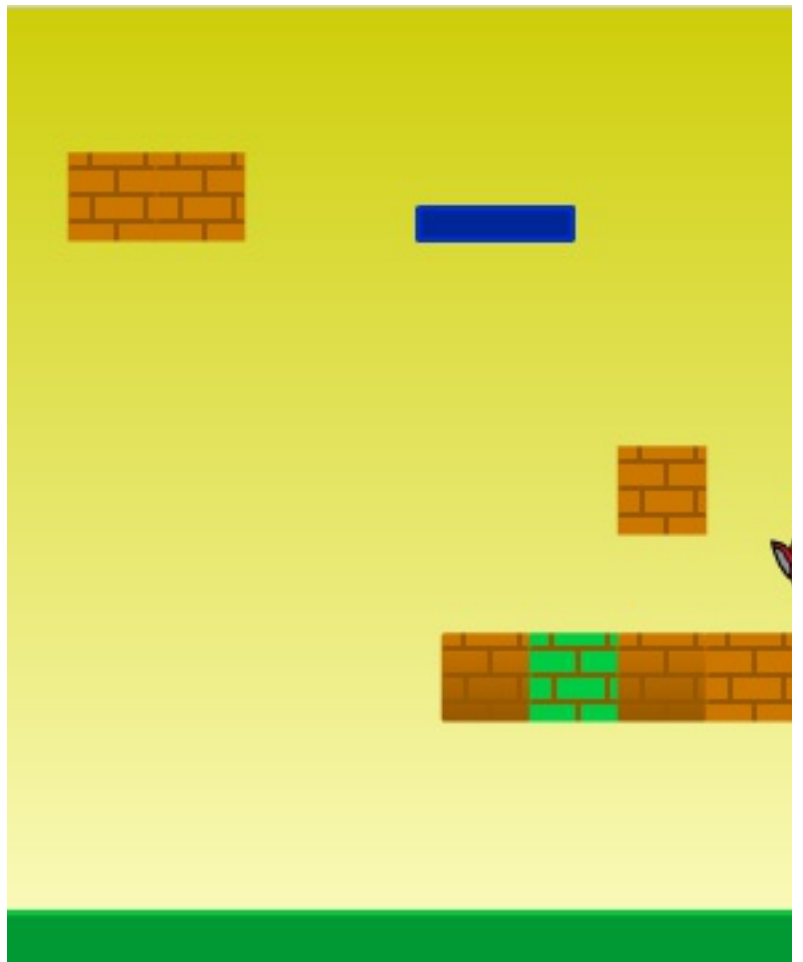




Kursveiledning

Avansert Scratch - Plattform

Kurset **Avansert Scratch - Plattform** er ment for de som allerede har erfaring med Scratch. Oppgavene tar for seg flere avanserte konsepter, og er friere med miljøet.



Bakgrunn

Dette kurset ble opprinnelig utviklet til en kodeklubb på Blindern i Oslo.

spurt om hvordan man kan lage plattformspill i Scratch. Tanken var å del Scratch en ekstra utfordring, samtidig som vi fikk muligheten til å programmeringskonseptene som Scratch tilbyr.

Plattformspill har utviklet seg mye siden Donkey Kong og Super Mario, og disse figurene også barn blir kjent med i dag. I dette kurset lager vi et spill som utvikles gradvis over flere kurskvelder, med fokus på et konsept hver kveld (vi kaller **Jumpman**) som er veldig inspirert av Super Mario-spillene, men med sine egne variasjoner underveis. Et viktig tema i kurset er å lære barn om plattformspill og deretter gi dem ideer og frihet til videreutvikling av dette rammeverket.

Oppgavene

Oppgavene i **Avansert Scratch - Plattform** bygger til en viss grad på hverandre i rekkefølgen de står i oppgavesamlingen. Det er likevel selvstendige oppgaver, slik at det er mulig å hoppe over oppgaver. For eksempel, om man ikke gjør oppgave 1, kan man fortsatt lage et fullverdig spill, men uten bakgrunnsscrolling.

I steg 1 i hver oppgave gis det litt kode som danner grunnlaget for resten av oppgaven. I fellesskap, mens veilederen forteller om teorien beskrevet i dette steget, og i hver oppgave beskriver hvordan spillet kan utvikles videre til et enkelt spill, og til hvordan spillet kan varieres og videreutvikles. La elevene jobbe med å utvikle spillet, og være kreative når de kommer til steg 4. Om noen har ideer som går utover det som er beskrevet, er det spennende. La dem prøve seg!

Nedenfor beskrives hvordan hver oppgave kan introduseres i fellesskapet.

- ☐ **Donkey Kong** er en slags introduksjon til kurset hvor vi lager et spill som er en oppgave i kurset [Avansert Scratch - Klassikere](#) slik at noen har noe å by på (i såfall til å videreutvikle spillet sitt). Den felles gjennomgangen kan være en introduksjon til gravitasjon ved hjelp av et par enkle variabler.
- ☐ **Jumpman - Animasjon** er første del av Jumpman-spillet vårt. Her er det viktig å være forskjellig avhengig av om figuren står i ro, løper eller hopper.
- ☐ **Jumpman - Kollisjon** er andre del av Jumpman-spillet. Her er det viktig å være forskjellig avhengig av om figuren står i ro, løper eller hopper.

vi se hvordan vi kan se forskjell på om Jumpman skaller en mur:

- ☐ **Jumpman - Bakgrunnsskrolling** er tredje del av Jumpman-spi ved å skrolle de forskjellige bakgrunnselementene (plattformer,
- ☐ **Jumpman - Brettdesign** er fjerde og siste del av Jumpman. I d implementere flere nivåer i spillet. Samtidig ser vi hvordan vi ka bevegelige plattformer.

Lisens: [CC BY-SA 4.0](#) **Forfatter:** Geir Arne Hjelle