



# Scratch for Viderekom

## Scratch for viderekomme

Dette kurset er ment for interesserte som vil lære grunnleggende prosedyrer for å lage spill og programmer i Scratch.

Sammenlignet med en vanlig leksjon fra Kodeklubben vil vi gå litt mer i dybden og introdusere noen av de noe mer avanserte konseptene og teknikkene.

## Kursplan

Tema for leksjonene:

- Scratch-community?
- Variabler, for alle vs for denne
- Forskjellige typer løkker
- Aritmetikk
- Tester (inkludert sansende blokker)
- Meldinger
- Prototypeorientert programmering (kloner)
- Lister
- Bevegelig bakgrunn
- Bakgrunn bestående av flere figurer
- Interaksjon med verden utenfor Scratch (webcam, mikrofon, ard)
- Bruke scenen til å kontrollere scriptet (MVC)
- Struktur for større spill/programmer
- Bruk av input fra tastaturet
- Sanseblokker vs for alltid-løkke for å lese tastetrykk (piltaster)

## Oppgaver

Oppgavetekstene er litt mer åpne enn i de andre leksjonene. Ikke alle i kodeheftet for en komplett listing?), og det legges opp til at elevene p

Tre prosjekter:

1. Hvor i all verden (3 leksjoner)

- Piltaster for å flytte figur, Meldinger
- Bevegelig bakgrunn / bakgrunn bestående av flere figurer
- Lister, Struktur for større spill / programmer

2. Hoppehelt (1 leksjon)

- Kloner

3. 3D flakser (2 leksjoner)

- Aritmetikk, Kloner
- Tester, variabler for hastighet, størrelse

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