



Ørkenløp

Introduksjon




Dette er et spill for to, der en papegøye og en løvinne kjemper om å k en tast så fort og ofte som mulig for å flytte figuren sin, og den som k



Steg 1: Lag en scene og le

Vi begynner med å få på plass bakgrunnen og figurene.

✓ Sjekkliste

- ☐ Klikk på Scene og velg en ferdig bakgrunn, . Velg **Natur/dessert**.
- ☐ Fjern katten ved å høyreklikke på figuren og velg **slett**.
- ☐ Legg til en ny figur ved å trykke på . Velg **Dyr/Lionness**.
- ☐ Legg så til enda en ny figur: velg **Dyr/Parrot**. Krymp figuren slik .

Steg 2: La løvinnen og papegøyen

Vi vil at figurene skal bevege seg når du trykker på en knapp.

✓ Sjekkliste

- ☐ Velg først løvefiguren og få den til å **gå 4 steg** når du trykker på **A**.



- ☐ Velg så papegøyefiguren og la den **gå 4 steg** når du trykker på **A**.





Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Beveger løvinnen og papegøyen seg over skjermen når du trykker på flagget.

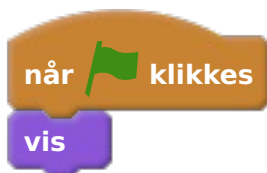
Steg 3: Start kappløpet

Nå må vi kjøre i gang kappløpet og kåre en vinner. Vi begynner med å



Sjekkliste

- ☐ Legg til en ny figur. Velg **Ting/Button3**. Flytt den til midten av scenen.
- ☐ Klikk på **Drakter**-fanen og verktøyet **T** for å legge til tekst. Trykk på tekstfeltet og skriv inn teksten **Start**. Du kan flytte på teksten ved dobbeltklikke.
- ☐ Legg nå til et skript som viser figuren når spillet starter:



- ☐ I tillegg vil vi at knappen først teller ned fra 3, sier **LØP!** og deretter starter løpet.



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget, og deretter på startknappen.

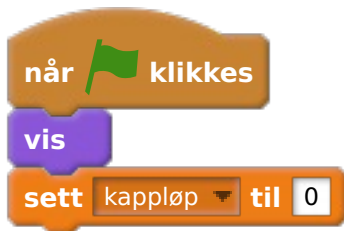
- ☐ Teller knappen ned?
- ☐ Sier den LØP! ?
- ☐ Blir den borte?

Vi ønsker at figurene bare beveger seg etter at kappløpet er startet og

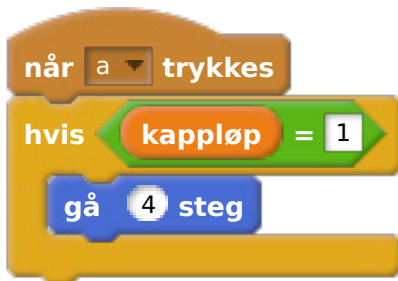


Sjekkliste

- ☐ For å vite når kappløpet har startet og sluttet lager vi en variabel tilgjengelig for alle figurer. Fjern avhukingen foran variabel
- ☐ Sett kappløp til 0 når spillet startes ved å forandre når grønt



- ☐ Når nedtellingen er ferdig og løpet begynner, forandrer vi **kappløp** til 1. Sett **kappløp til 1** under **si 1 i 1 sekunder** i skriptet som s
- ☐ Nå må vi lage en regel som sier at figurene bare får lov til å bev **kappløp** har verdien 1. Klikk først på papegøyen. Så endrer du:



- ☐ Gjenta det samme for løvinnen.

Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Kan løvinnen og papegøyen bare flytte seg når nedtellingen er f

Steg 4: Avslutte kappløpet

Nå vil vi finne ut hvem som vinner kappløpet, og i tillegg gjøre klart for

✓ Sjekkliste

- ☐ Legg til en kloss i papegøyens skript som sier **sett kappløp til**



- ☐ Spill så inn en lyd som skal spilles av hvis papegøyen vinner.
Trykk på **Lyder**-fanen og deretter mikrofon-ikonet og spill inn en lyd som du vil. Klikk på rundingen slik at den blir rød. Klikk stopp (firkanten) og spill inn en lyd som du vil. Noen nettlesere kan spørre om tillatelse til å spille inn lyd med figurene.

- ☐ Deretter legger du til klossene som spiller lyden og lar papegøyen



- ☐ Gjør tilsvarende for løvinnen.



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Kan du trykke på startknappen og deretter bevege dyrene med
- ☐ Kommer riktig vinnerlyd og melding opp på skjermen?

Steg 5: Nullstill spillet

Når kappløpet er over må vi fortelle de andre figurene at spillet er over



Sjekkliste

- ☐ Klikk på papegøyefiguren og legg til en kloss som sender melding



- ☐ Vi trenger nå et nytt skript som lytter etter denne avslutningsm



- ☐ Gjør det samme for løvinnen. Test forskjellige x-verdier for å va samme sted.
- ☐ For at figurene skal stå på startstreken når kappløpet starter de klosser på begge figurene:



- ☐ For at spillerne skal kunne klikke i gang nye runder må vi passe avsluttet runde. Klikk på startknapp-figuren og legg til et skript mottatt.



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.



Kan du spille mot en venn? En av dere styrer papegøyen ved å t



Lagre prosjektet

Spillet er ferdig! Hvis du vil kan du velge **Legg ut** slik at venner og fa
Nedenfor er det noen forslag og ideer til hvordan du kan utvide spillet

Utfordring 1: Legg til en rakett!



Legg til en rakett som kan brukes én gang per kappløp og en gang.



Legg til en ny drakt med ild som kommer ut bak figurene.



Lag en lyd som figuren kan gi fra seg når raketten avfyres.

Nedenfor er et forslag til hvordan et rakett-skript kan se ut. Du må



Test prosjektet

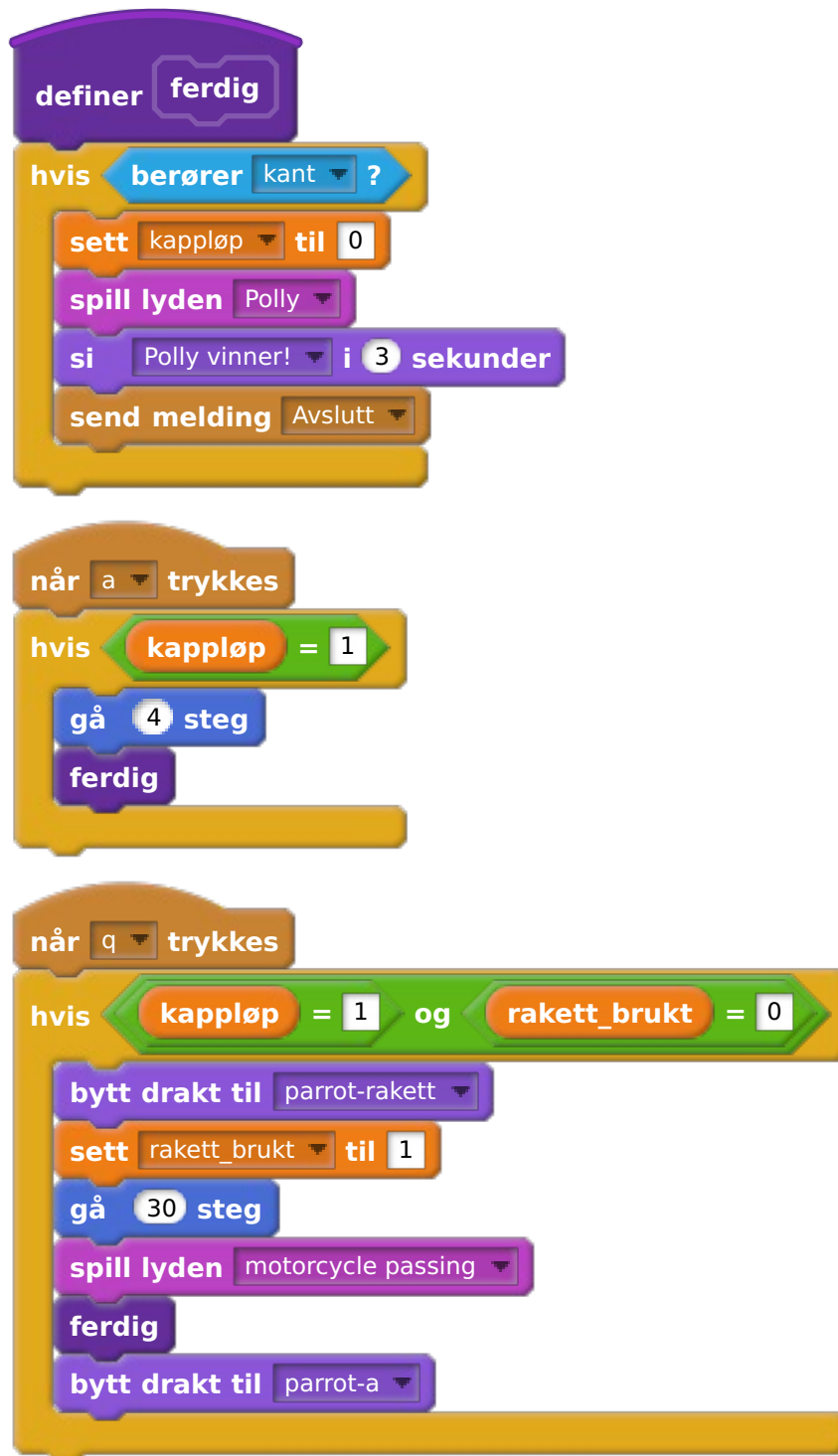
Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Fungerer raketten slik du hadde planlagt?
- ☐ Hva skjer om man forsøker å bruke raketten to ganger?
- ☐ Hva skjer om man bruker raketten for å komme til mål?

Utfordring 2: Bruk egendefinert skriptet ditt

Koden som brukes til å sjekke om kappløpet er over brukes nå to steder normalt og når den beveger seg med rakett. Vi kan forenkle skriptet ved å bruke en samling kode som brukes flere steder. Det er nesten som at vi lar

- ☐ Velg papegøyens skript.
- ☐ Velg **Flere klosser**-paletten og klikk så på **Lag en kloss**-k
- ☐ Kall klossen din **ferdig** og trykk OK.
- ☐ Du vil nå få en **definer ferdig**-kloss i skriptvinduet ditt. Fly
- ☐ Løsriv hele **hvis berører kant?**-klossen og dra den til **defi**
- ☐ Kan du dra **ferdig**-klossen fra paletten og bruke den på san
- ☐ Slett den andre **hvis berører kant?**-klossen fra skriptet ditt



☐ Gjør dette koden din enklere å lese? Kan du lage en tilsvaren



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

☐

Virker spillet fortsatt slik det skal?

☐

Er spillet ferdig når papegøyen eller løvinnen kommer til kanten



Lagre prosjektet

Veldig bra! Nå er du ferdig og kan kose deg med spillet du har laget!

Lisens: [Code Club World Limited Terms of Service](#) **Forfatter:** O
Øversetter: Anne-Marit Gravem