



Lærerveiledning - Krabbeangrep!

Informasjon til veiledere

I våre kodeklubbmøter i Deichmanske på Majorstuen merker vi at barn er over. Derfor er ideen bak Krabbeangrep! at skjelettet til spillet står funksjonalt.



Forberedelser

Krabbeangrep! bruker bare ressurser som er inkludert i Scratch-platfo guidet til å laste inn og starte en remiks av i Steg 1. Prosjektet krever

Her er likevel noen generelle ting som kan være verdt å huske på:

- Scratch er tilgjengelig på nettsiden <http://scratch.mit.edu/>. Velg programmere.
- Alle elevene bør ha sin egen bruker i Scratch-nettverket. Uten er og programmene man lager. For å opprette en ny bruker, klikk **E**
- For å skifte språk til norsk:
 - På de vanlige nettsidene til Scratch finnes en nedtrekksmei
 - Inne i Scratch-editoren kan man trykke på jordkloden øvers

Læringsmål

I Krabbeangrep fokuserer vi på:

- Lære hvordan alle figurene i et spill kan synkroniseres og styres
- Lære å sette pris på hvor lurt det er å ha et hovedobjekt (scener aller første møte med en slags MVC-idé.
- Lære hvordan et 'spill' kan gjøres til et skikkelig spill der man ka klikke det grønne flagget hele tiden.
- Leke med forskjellige ting som vanskelighetsgrad, lyder og anne

Lisens: [CC BY-SA 4.0](#)