



Hva er det?

Introduksjon

Et bilde av en tilfeldig ting vises på tavlen. Men bildet er forvrengt, slik at du kan gjette riktig, desto flere alternativer som vises under. Desto raskere du gjetter riktig, desto flere poeng.



Steg 1: Få flere ting til å vises på tavlen.

Vi vil at noen forskjellige bilder skal komme opp på tavlen.



Sjekkliste

- ☐ Start et nytt Scratch-prosjekt og slett kattefiguren.
- ☐ Klikk på scenen og deretter **Bakgrunner**-fanen. Åpne biblioteket **Innendørs/chalkboard**.
- ☐ Importer en valgfri figur. Velg gjerne en figur fra **Ting**-mappen.
- ☐ Plasser figuren på midten av tavlen, og endre størrelsen hvis de
- ☐ Legg til fire nye drakter fra **Ting**-mappen. Du kan velge de figu
- ☐ La oss nå få en tilfeldig ting til å dukke opp på tavlen. Bruk dett



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Endrer figuren seg?
- ☐ Klikk flere ganger. Får figuren stadig nye drakter? Flott.

Det gjør ingenting om samme drakt kommer opp flere ganger på rad. hver gang.

Steg 2: Forvreng bildet

La oss nå forvreng figuren når den dukker opp på tavlen, så det blir gradvis gjøre vi den tydeligere igjen.

Vi skal bruke en **poeng**-variabel til å kontrollere graden av forvrenging forvrengt. Når antallet poeng synker, vil også graden av forvrenging s tidteller.

✓ Sjekkliste

- ☐ Velg **Data**-kategorien og lag en variabel kalt **poeng**. La den gje
- ☐ Endre skriptet slik:



 Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Kommer det opp et tilfeldig og forvrengt bilde?
- ☐ Blir bildet gradvis tydeligere?
- ☐ Går poengsummen ned i takt med at bildet blir tydeligere?
- ☐ Blir bildet fullstendig tydelig når poengsummen er 0?
- ☐ Får du fremdeles nye ting på tavlen når du klikker på det grønne

Ting å prøve

- ☐ Prøv å **endre poengsummen** fra start, samt hvor mye den s lukken. Hvordan endrer det utseendet til bildet? Blir det vans
- ☐ Forsøk noen **ulike grafiske effekter** fra nedtrekkslisten. Hv

Steg 3: La spilleren prøve

Så langt har vi fått vårt tilfeldige bilde til å gradvis bli tydeligere samt vinne spillet? Vi vil legge til noen figurer nederst på skjermen som spi man spillet. Klikker man feil forsvinner figuren og spillet fortsetter.

Først må vi å vite hva det rette svaret er.

✓ Sjekkliste

- ☐ Lag en ny variabel og kall den **riktig**. Pass på at den er tilgjengelig i spillet.
- ☐ Endre skriptet slik at det klarer å holde styr på hva som er rett s
klossen **sett riktig til drakt nr.:**



Nå skal vi legge til flere figurer som spilleren kan klikke på.

- ☐ Gi først figuren din navnet **Spørsmål**.
- ☐ Lag så en kopi av figuren ved å høyreklikke på den. På scenen d
- ☐ Endre denne nye figurens navn til **Svar1**.
- ☐ Slett skriptet til **Svar1** og alle draktene bortsett fra den første.
- ☐ Gjenta de tre siste stegene igjen (kall neste kopi **Svar2**), plasse

den andre drakten.

- ☐ Gjenta disse punktene tre ganger til, slik at du har også figurene. Du skal nå ha en rad med fem svar-figurer nederst på scenen, hvor **Svar**-figurene skal ha skript knyttet til seg.
- ☐ Nå må vi få alle figurene til å reagere når de blir klikket på. Hva riktig eller galt. Legg til dette skriptet til **Svar1**:



- ☐ Dra skriptet over til de andre figurene, slik at alle får hver sin kode.
- ☐ Nå skal vi lage skriptet som gir melding til spilleren når han har vunnit. Legg til dette skriptet:



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

Når du tester spillet kan du se på spørsmålsfiguren under scenen for å

- ☐ Hva skjer når du klikker på riktig svar?
- ☐ Hva skjer når du klikker på galt svar?
- ☐ Hva skjer med det gale svaret når du starter et nytt spill?

✓ Sjekkliste

Denne testen viser oss **to problemer**: Først og fremst, ting som ble k spill starter. For det andre, poengsummen fortsetter å gå ned, også et

- ☐ For å fikse det første problemet kan vi bare legge til følgende sk



For å fikse det andre problemet må vi få stoppet spørsmålfigurens **gj** kan bruke en ny variabel for å gjøre det. Vi vil kalle denne variabelen **0** når spillet starter, og en tilsvarende kloss som setter verdien til **1**

- ☐ Vi må videre stoppe **gjenta til**-løkken når poengsummen har
- ☐ Til slutt legger vi også inn en **ta bort grafiske effekter**-kloss gjettest riktig. Skriptene på **Spørsmål** skal nå se slik ut:



Lagre prosjektet

Gratulerer! Du er nå ferdig med spillet.

Men det finnes mange flere ting du kan gjøre med spillet. Prøv deg gjerne

Utfordring 1: Gjør spillet enklere

Endre vanskelighetsgrad for spillet.

- ☐ Forsøk å endre hvor lenge bildet vises frem og hvor raskt poen
- ☐ Forsøk å endre forvrengingen av bildet.



Forsøk å gjøre figurene likere hverandre eller mer forskjellig.

Utfordring 2: Forvreng bildet ulti

For øyeblikket bruker spillet samme forvrengingsalgoritme hele tid forskjellige alternativer. Prøv nå om du kan finne noen flere forvrer og **piksler**.

Endre spillet slik at hvert spill bruker forskjellige forvrengninger i **g**

Hint: Forsøk å opprette en ny variabel som du kaller **forvrenging**.
Bruk så **hvis**-klosser i **gjenta til**-løkken for å velge ut en forvrei

Utfordring 3: La hvert spill ha fl

For øyeblikket er hvert spill uavhengig av andre. Prøv om du kan le eksempel tre ting og kan vinne inntil 300 poeng.

Hint: Du vil trenge en ekstra variabel for å lagre den totale poengs hver runde.

Utfordring 4: Øk vanskelighetsg

Gjør nå spillet vanskeligere og vanskeligere for hver runde.

Kanskje hver runde også skal gi ulikt antall poeng? Bør spilleren og vanskeligste rundene?

Hint: Hvordan kan du vite hvilken runde du er i? Hvordan kan du b poengsummen?

Utfordring 5: Fortsett til spillere

I stedet for et bestemt antall runder kan du la spillet gå til det blir i man også øker vanskelighetsgraden utover i spillet.

Utfordring 6: Tilpass spillet til h

I stedet for å gjøre det stadig vanskeligere kan vi tilpasse vanskelig gjetter riktig ting, kan den neste runden gjøres vanskeligere. Hvis c gjøres enklere.

Dette fungerer bare hvis du ikke samler opp poengsummen fra rur

Utfordring 7: Hold styr på rekor

Finn en måte å lagre den høyeste poengsummen på. Klarer du ogs hvem som har rekorden?

Utfordring 8: Gi en straff for gal

Slik spillet er nå kan man bare klikke som en gal på alle svarene, o være en god idé å trekke fra poeng hver gang spilleren klikker på f

Gjør dette spillet bedre?



Lagre prosjektet

Veldig bra! Nå er du ferdig og kan spille det nye spillet du har

Ikke glem å dele spillet ditt med venner og familie ved å trykke på 

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