



## Introduksjon





Vi skal lage et spill hvor katten Felix skal fange musa Herbert. Du styrer Herbert med musepekeren og skal prøve å unngå å bli tatt av Felix. Jo lenger du unngår ham jo flere poeng får du, men blir du tatt, går poengsummen din ned.



## Steg 1: Felix følger musepekeren

Vi ønsker at katten Felix skal følge etter musepekeren.

### ✓ Sjekkliste

- ☐ Start et nytt prosjekt.
- ☐ Trykk på  i hjørnet av  og bytt navn på figuren til **Felix**.
- ☐ Sørg for at Felix kun ser til høyre og venstre ved å sette rotasjonsmåte til .
- ☐ Klikk på scenen ved siden av Felix i vinduet for figurer. Velg fanen **Bakgrunner** og trykk på  for å importere en ferdig bakgrunn. Velg den bakgrunnen du vil.
- ☐ Klikk på Felix, velg **Skript**-fanen og lag dette skriptet:



## Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Følger Felix musepekeren?
- ☐ Ser det ut som han går når han beveger seg?
- ☐ Beveger han seg med riktig hastighet?
- ☐ Klikk det røde stopp-symbolet for at Felix skal slutte å følge etter musepekeren.

---

## Lagre prosjektet

Scratch lagrer alle prosjektene dine automatisk med jevne mellomrom. Det kan likevel være lurt å lagre manuelt innimellom.

- ☐ I filmenyen, velg **Lagre nå**.

## Steg 2: Felix jager Herbert

Nå ønsker vi at Felix skal jage musa Herbert i stedet for musepekeren.

### Sjekkliste

- ☐ Lag en ny figur ved å trykke på  og velg figuren **Dyr/Mouse1**.
- ☐ Bytt navn på figuren til **Herbert**.
- ☐ Gjør Herbert mindre enn Felix ved å trykke på  (øverst mot midten av vinduet). Prøv seks klikk.
- ☐ Gi Herbert dette skriptet:



---

## Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Flytter Herbert seg med musepekeren?
- ☐ Jager Felix Herbert?

## Steg 3: Felix sier når han har fanget Herbert

Vi vil at Felix skal vite når han har fanget Herbert og fortelle det til oss.

## ✓ Sjekkliste

- ☐ Endre skriptet til Felix til dette:



## 🚩 Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Sier Felix fra når han har fanget Herbert?

## Steg 4: Herbert blir et spøkelse når han fanges

I tillegg til at Felix sier noe, vil vi nå at Herbert blir forvandlet til et spøkelse når han fanges.

## ✓ Sjekkliste

- ☐ Endre skriptet til Felix slik at det sender en melding og lager en lyd når han fanger Herbert:



- ☐ Velg Herbert og gå til **Drakter**-fanen.
- ☐ Hent en ny drakt ved å trykke på 🧙 og velg **Fantasi/ghost2-a**
- ☐ Gjør drakten mindre ved å velge 📏 og trykke seks ganger på spøkelsesdrakten.
- ☐ Endre navnene på Herberts drakter slik at musedrakten heter **levende** og spøkelsesdrakten heter **død**.

- ☐ Gå til **Skript**-fanen, og lag et nytt skript for Herbert for å gjøre ham om til et spøkelse. Ikke slett det gamle skriptet:



## Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Forvandles Herbert til et spøkelse når han fanges?
- ☐ Spiller Felix de riktige lydene til riktig tid?
- ☐ Står Felix stille lenge nok til at Herbert kommer seg unna?

## Steg 5: Telle poeng

La oss legge til en poengsum slik at vi kan se hvor flink man er til å holde Herbert i live. Vi begynner med poengsummen null og øker den med en for hvert sekund. Hvis Felix fanger Herbert, minker vi poengsummen med ti.

## Sjekkliste

- ☐ På **Skript**-fanen under kategorien **Data**, lag en ny variabel. Kall variabelen for **Poeng**, og la den gjelde for alle figurer.



Legg merke til at **Poeng 0** dukket opp øverst til venstre i spillet ditt.

- ☐ Klikk på **Scene** til venstre på skjermen, ved siden av **Figurer**. Lag disse to skriptene på scenen:



---

## Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Øker poengsummen med en hvert sekund?
- ☐ Går poengsummen ned med ti når Herbert blir fanget?
- ☐ Hva skjer om Herbert fanges før du har ti poeng?
- ☐ Går poengsummen tilbake til null når du starter spillet på nytt?

---

## Lagre prosjektet

*Du er ferdig. Godt gjort. Nå kan du spille spillet!*

Du kan dele spillet med familie og venner ved å trykke [Legg ut](#) på menylinjen.

**Lisens:** [Code Club World Limited Terms of Service](#) **Forfatter:** Oversatt fra [Code Club UK](#)  
**Översetter:** Gudbrand Tandberg