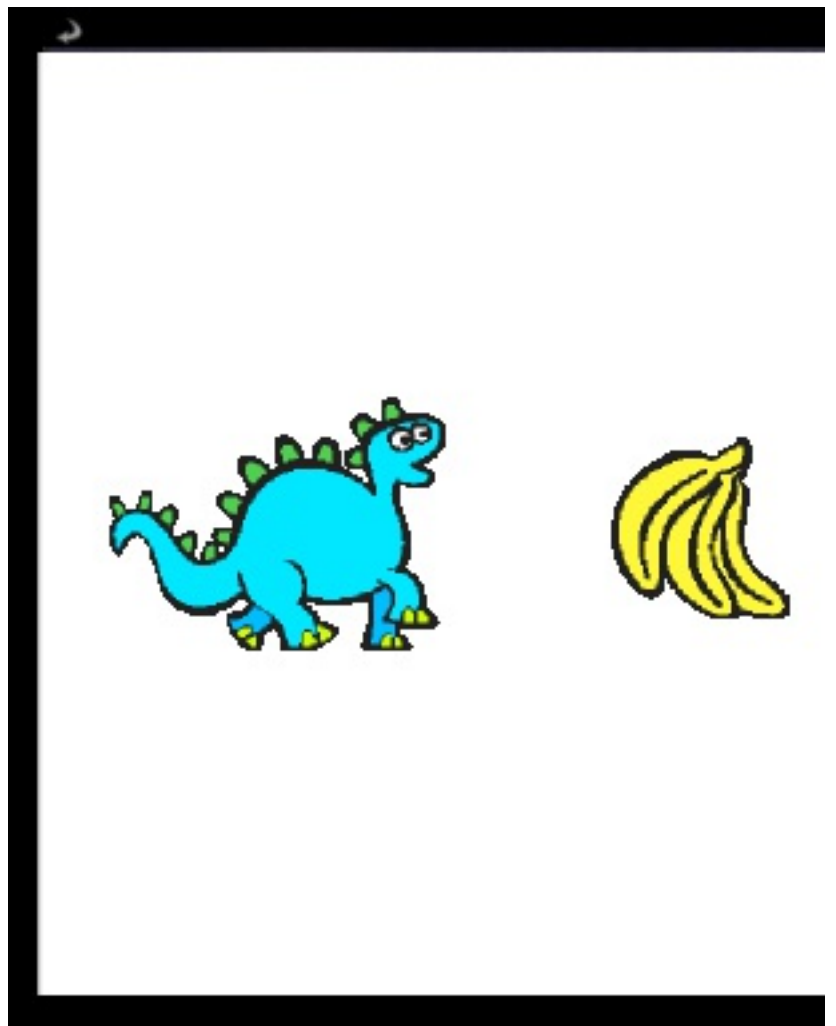




# Enarmet banditt

## Introduksjon

Dette er et spill med tre figurer som endrer utseende. Din oppgave er



## Steg 1: Lag en figur som b

*La oss importere de bildene vi trenger for spillet.*

## ✓ Sjekkliste

- ☐ Start et nytt Scratch-prosjekt. **Slett katten** ved å høyreklikke o
- ☐ Importer **en ny figur**, 🦊. Velg den figuren du vil.
- ☐ Gå til **Drakter**, og importer to ekstra drakter fra biblioteket, slik draktene er ganske forskjellige.

## Steg 2: Få figuren til å rulle

*Nå som figuren har noen drakter, ønsker vi at den skal veksle mellom*

## ✓ Sjekkliste

- ☐ Klikk på **Skript**-fanen,
- ☐ Legg til dette skriptet:



- ☐ Tilpass tiden i **vent**-klossen til figuren endrer drakt i et passenc med **vent**-klossen?





# Test Prosjektet

Klikk på det grønne flagget.



Endrer figuren drakt i et fornuftig tempo?

## Ting å prøve

Tilpass tiden i **vent**-klossen. Hvilke tall gjør spillet for vanskelig eller

## Steg 3: Frys ruletten!

*Nå skal vi se hvordan vi kan få draktene til å stoppe når vi klikker på i*



## Sjekkliste

Bra! Vi kan få draktene til å bytte i det uendelige, men hvordan får vi dette på er ved å bruke en variabel som setter statusen til figuren. De



Klikk på **Data** og **Lag en variabel**. Kall variabelen **stoppet** og foran variabelen slik at den ikke vises på scenen.



På starten av spillet vil ikke figuren ha blitt klikket så da setter v



- ☐ Nå vil vi sette variabelen **stoppet** til **1** når noen klikker på figu



- ☐ Til slutt må vi få figuren til å slutte å forandre drakt når variabel **\_ = \_** operator-kloss for å sjekke om **stoppet** fremdeles er **0**.



## Test prosjektet

**Klikk på det grønne flagget.**

- ☐ Endres drakten før du klikker på den?

- ☐ Stopper den når du klikker på den?

**Start skriptet en gang til ved å klikke på det grønne flagget i**

- ☐ Stopper figuren når du setter musepekeren over den uten å klik
- ☐ Stopper den når du klikker andre steder på scenen eller andre s

## Steg 4: Lag de andre figure

*Nå trenger vi to figurer til for å gjøre spillet komplett!*

### Sjekkliste

- ☐ **Dupliser figuren din** ved å høyreklikke på den og velge **lag e**
- ☐ Lag en kopi til slik at du har tre figurer på skjermen. Vi har kalt v
- ☐ Flytt figurene slik at de er en linje. Gjør dem mindre med krymp

---

### Test prosjektet

**Klikk på det grønne flagget.**

- ☐ Alle figurene skal nå forandre seg. Prøv å stoppe dem, én etter c

# Steg 5: Start hver figur med

*La oss få figurene til å skifte til en tilfeldig drakt når det grønne flagget*

Når du starter spillet vil du se at alle figurene skifter drakt samtidig. S endres litt mer uforutsigbart.

## ✓ Sjekkliste

- ☐ Hvis du ser under **Drakter** -fanen til en figur vil du se at hver dr figuren skal ha ved å bruke enten navnet eller nummeret.
- ☐ For å få figuren til å starte med en tilfeldig drakt, la oss legge til **til 3** for å velge draktnummer.
- ☐ Vi kan også bruke den samme klossen i **for alltid** -løkken slik forandres.



- ☐ Gjør det samme for hver av de andre figurene.



# Test prosjektet

**Klikk på det grønne flagget.**

- ☐ Alle figurene skal nå skifte drakter i tilfeldig rekkefølge.
- ☐ Hvordan må vi forandre skriptet dersom vi legger til en annen d

## Ting å prøve

### Gjør spillet vanskeligere!

Se om du klarer å endre vanskelighetsgraden på et eller annet vis. gjøre noe litt mer oppfinnsomt. Noen muligheter du kan tenke på e

- ☐ Endre antall drakter hver figur har.
- ☐ Gi noen av figurene helt forskjellige drakter.
- ☐ Bruk forskjellige tider mellom hvert draktbytte.

### Lek og kom opp meg egne idéer!

Hver gang du endrer noe, tenk på om det vil gjøre spillet lettere ell  
Hvordan kan du justere det slik at det blir akkurat passe?

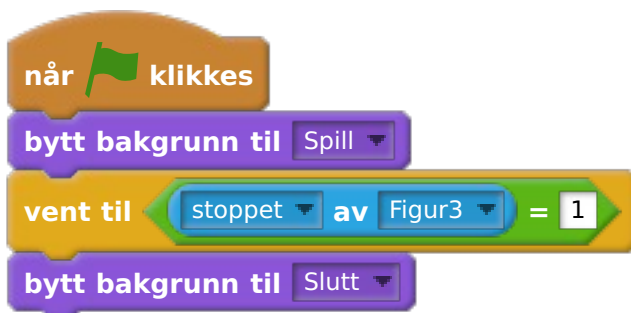
# Steg 6: Vis en melding når

La oss vise en *Spillet er slutt*-melding når spillet er over.

## ✓ Sjekkliste

La oss først hente en ny bakgrunn som vi viser når spillet er over.

- ☐ Klikk på scenen og deretter på *Bakgrunner*-fanen. Forandre navn
- ☐ Lag en kopi av bakgrunnen og legg til en tekst som sier *Spillet er slutt* ved å klikke på den og dra i hjørnene. Kall bakgrunnen *Slutt*.
- ☐ Klikk på *Skript*-fanen for scenen og pass på at du bytter til *Sp*
- ☐ Hvordan kan vi sjekke om alle figurene har stoppet? Husk at vi k hadde blitt klikket på. La oss sjekke *stoppet*-variabelen for *Figur3* bruker vi en *x-posisjon av Figur3*-kloss fra *Sansning*, men h



## 🚩 Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Vises *Spillet er slutt*-meldingen når du klikker på *Figur3*?

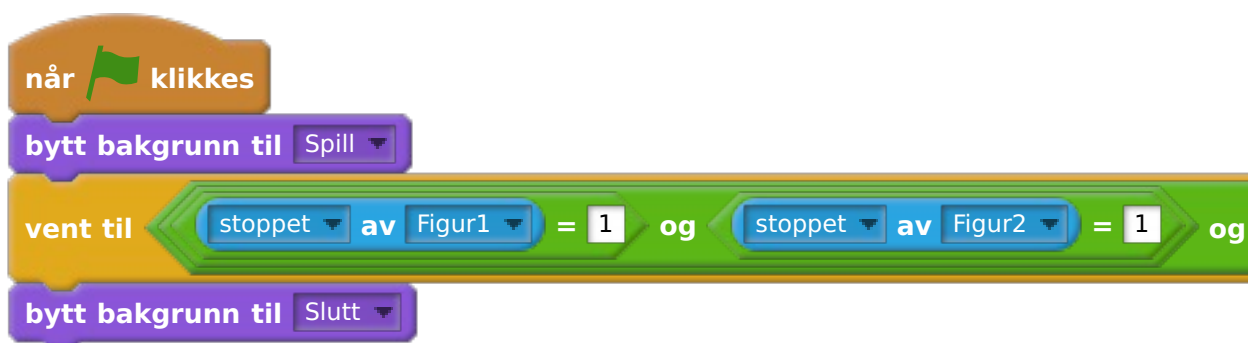


- ☐ Hva skjer dersom du stopper **Figur3** før du har klikket begge d

La oss forandre skriptet slik at det vil funke uansett hvilken rekkefølge

## ✓ Sjekkliste

- ☐ For å sjekke om **alle tre** figurene sine **stoppet**-variabler er satt til 1, kan vi bruke en komplisert kloss som kan være litt trøblete å lage, så forsøk å gjøre det med sammen to **og**-klosser, tre **=**-operatorer og tre **stoppet** av



## 🚩 Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Vises **Spillet er slutt**-meldingen når alle tre figurene er stoppet

# Steg 7. Fortell spilleren om

Målet med spillet er å klikke på figurene slik at de stopper når de vise melding som forteller deg om du vant eller tapte.

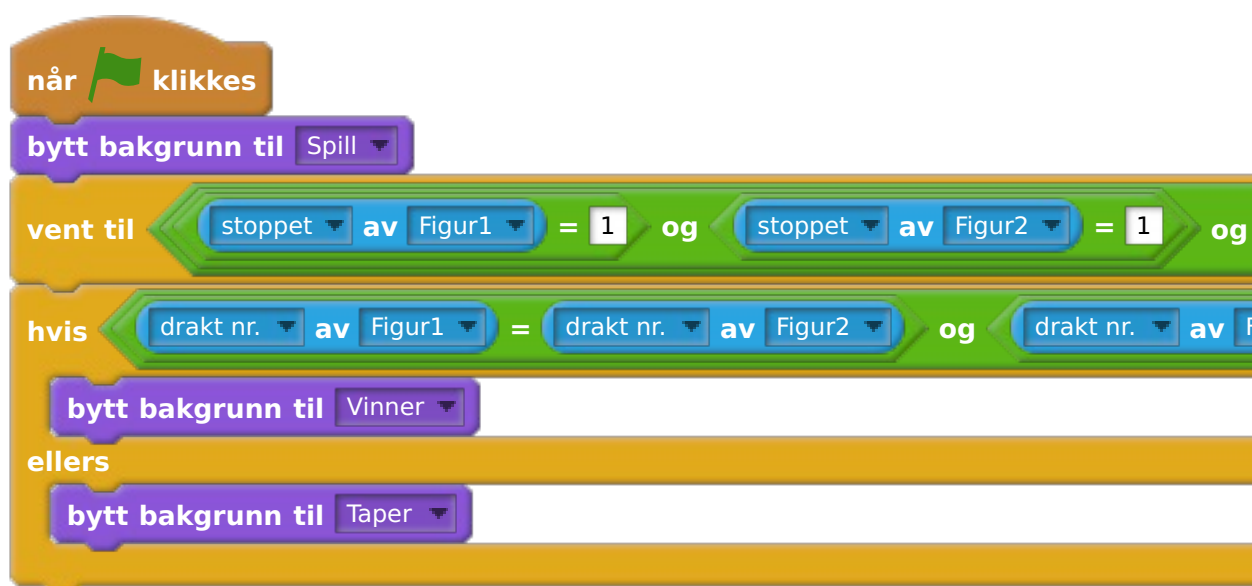
## ✓ Sjekkliste

Vi har tidligere skrevet kode som sjekker om spillet er over, så alt vi ti

- ☐ Gå tilbake til bakgrunnene og lag en kopi av **Slutt**-bakgrunner **Taper**.
- ☐ Legg til teksten **Du vant!** på **Vinner**-bakgrunnen.
- ☐ I **Taper**-bakgrunnen kan du skrive teksten **Du tapte!**.

Nå trenger vi kode for å velge hvilken bakgrunn vi skal vise når spillet

- ☐ Vi kan bruke en **hvis ellers** kloss for å se om brukeren har vu nummer). Vi bruker en kloss som ligner på **x-posisjon av Figu** for å se på **stoppet**-variabelen, skal vi sjekke **drakt nr.** og se **Figur2** har samme drakt som **Figur3**.





# Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Vises den riktige meldingen når spillet er over?
- ☐ Hva skjer hvis draktnummerene ikke er like?

**Veldig bra!** Du har nå fullført spillet, men det er fremdeles ting du kan utfordringene!

## Utfordring: Gjør spillet enklere og raskere å spille på tiden

Alle er ikke like flinke til spillet. Hvordan kan du la vanskelighetsgraden variere?

En måte å gjøre dette på er å **endre hastigheten draktene forårsaker en** **forsinkelse** for å gi varigheten til hver figurs ventekloss. Hvis spilleren taper runden kan man gjøre spillet vanskeligere). Hvis spilleren taper runden kan man gjøre spillet vanskeligere).

Du må sikkert vurdere å bruke en annen måte å starte spillet på is. Deretter kan du lagre verdiene i variabler som huskes mellom runder.



## Lagre prosjektet

**Godt gjort, du er ferdig! Nå kan du nyte spillet ditt!**

Ikke glem at du kan dele spillet med alle vennene og familien din ved

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