

## Informasjon til veiledere

I dette spillet vil vi kontrollere snøballkaster som prøver å jage bort slemme gutter ved å kaste snøball etter dem.



## Forberedelser

Snøballkrig bruker bare ressurser som er inkludert i Scratch-plattformen og krever som sådann ingen spesielle forberedelser.

Oppgaven er dog ganske utfordrende, og ikke all kode er gitt i detalj i oppgaveteksten. Dermed er dette en oppgave for dem som har programmert litt Scratch tidligere.

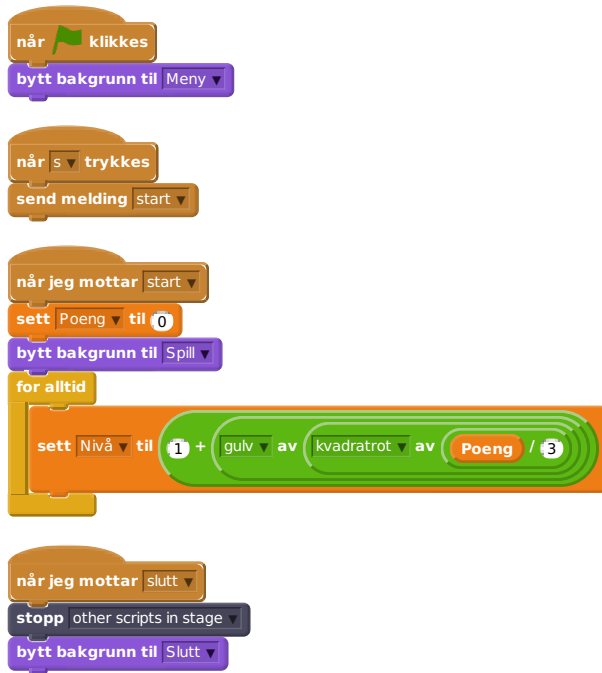
## Læringsmål

De viktigste læringsmålene i Snøballkrig er

1. hvordan **bruke kloner** for lage mange kopier av en figur,
2. hvordan man kan gi forskjellige kloner forskjellige egenskaper, og
3. hvordan man setter opp en **bra struktur** for et større program.

Mot slutten av oppgaven ser vi også på måter man kan gjøre spillet mer utfordrende etterhvert som man spiller.

## Kodelisting: Scene



## Kodelisting: Helten



## Kodelisting: Snøball



## Kodelisting: Skumling

når  klikkes  
 skjul  
 gå til x: 0 y: -70  
 begrens rotasjon vend sideveis  
 sett størrelse til 30 %  
 sett hastighet til 3

når jeg mottar start  
 for alltid  
 hvis tilfeldig tall fra 0 til 1 = 0  
 pek i retning 90  
 sett x til -250  
 ellers  
 pek i retning -90  
 sett x til 250  
 lag klon av meg  
 vent tilfeldig tall fra 2 til 4 sekunder

når jeg starter som klon  
 sett Slem til tilfeldig tall fra 1 til Nivå  
 sett Liv til Slem  
 endre hastighet med Slem  
 endre farge effekt med 10 \* Slem  
 endre størrelse med 5 \* Slem  
 vis  
 for alltid  
 gå hastighet steg  
 vent 0.1 sekunder

når jeg starter som klon  
 for alltid  
 hvis berører Helten ?  
 send melding slutt  
 hvis berører Snøball ?  
 endre Liv med -1  
 hvis Liv = 0  
 endre Poeng med Slem  
 slett denne klonen

når jeg mottar slutt  
 slett denne klonen