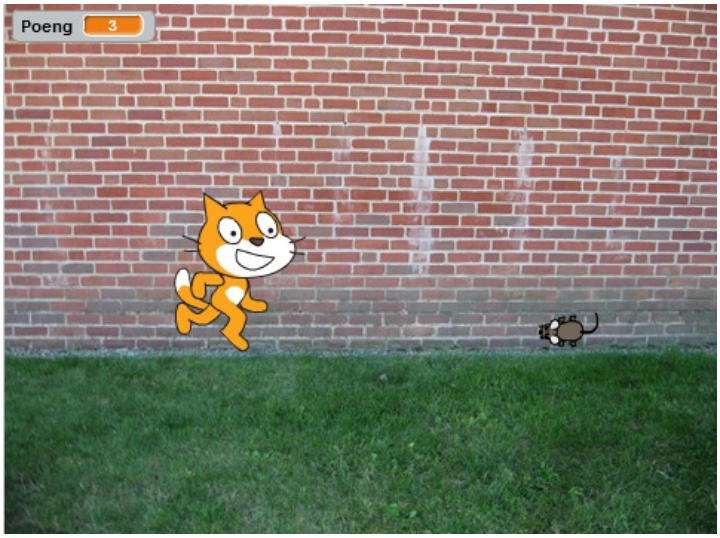
Lærerveiledning - Felix og Herbert

Scratch Oppgave

Informasjon til veiledere

Vi skal lage et spill hvor katten **Felix** skal fange musa **Herbert**. Spilleren styrer Herbert med musepekeren og skal prøve å unngå å bli tatt av Felix. Jo lenger Herbert unngår katten jo flere poeng får spilleren. Men blir Herbert tatt, går poengsummen ned.

Dette er et enkelt spill som gir en god introduksjon til Scratch.



Forberedelser

Felix og Herbert bruker bare ressurser som er inkludert i Scratch-platformen og krever som sådann ingen spesielle forberedelser.

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

- Scratch er tilgjengelig på nettsiden http://scratch.mit.edu/. Velg `Programmering` eller `Prøv Det` for å begynne å programmere.
- Alle elevene bør ha sin egen bruker i Scratch-nettverket. Uten en slik bruker er det mye vanskeligere å lagre spillene og programmene man lager. For å opprette en ny bruker, klikk `Bli Scratch-bruker` og følg instruksene på skjermen.
- For å skifte språk til norsk:
  - På de vanlige nettsidene til Scratch finnes en nedtrekksmeny for å velge språk helt nederst på skjermen.
  - Inne i Scratch-editoren kan man trykke på jordkloden øverst til venstre for å endre språket som brukes.

Læringsmål

Felix og Herbert introduserer flere konsepter, inkludert

1. hvordan **styre figurer** med **musen**,
2. bruk av **drakter** for å endre figurers utseende,
3. bruk av **variable** for å telle poeng,
4. bruk av **meldinger** for at figurer kan kommunisere med hverandre.

Lisens: CC BY-SA 4.0