



Spøkelsesjakten

Introduksjon

Dette prosjektet er inspirert av tivolispillet **Whack-a-mole**, hvor man det spøkelsene som blir borte når vi klikker på dem. Målet er å klikke



Steg 1: Lag et flyvende sp



Sjekkliste

- ☐ Start et nytt Scratch-prosjekt.
- ☐ Slett kattefiguren ved å høyreklikke på den og velge **slett**.
- ☐ Endre bakgrunnen til **Natur/woods**.
- ☐ For å legge til et spøkelse klikker du på 🧛-knappen. Velg **Fanta**.
- ☐ Gi spøkelset navnet **spøkelse1**, ved å klikke på **i** på figuren.

Du skal nå **lage en variabel** som styrer hvor fort spøkelset beveger seg når spillet er i gang.

- ☐ Under **Skript**, trykk på **Data** og så **Lag en variabel**. Kall variabelen **figuren**.
- ☐ På scenen skal variabelen hete **spøkelse1: hastighet**. Hvis den ikke er der, klikk på **spøkelse1: hastighet**.
- ☐ Fjern avhukingen ved siden av variabelen, slik at den ikke vises.
- ☐ Vi vil at spøkelset skal bevege seg når spillet starter. Det gjør vi ved å bruke følgende skript:





Test Prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

☐

Flyr spøkelset over skjermen?

☐

Hvorfor sitter spøkelset fast når det treffer kanten på skjermen?



Sjekkliste

☐

For å unngå at spøkelset sitter fast i kanten må vi få det til å snu klossen `sprett tilbake ved kanten`. Skriptet ser da slik ut:

☐

For å hindre at spøkelset snur seg opp-ned, klikk på ↔ -knappe



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Flyr spøkelset fram og tilbake?
- ☐ Flyr spøkelset riktig vei?

Ting å prøve

- ☐ **Endre hastighetsvariabelen**, slik at spøkelset går raskere.
- ☐ Hvordan kan vi få spøkelset til å **fly forttere jo lenger det flyr**? Du kan bli bekymret hvis du ikke skjønner hvordan. Du vil få flere hint underveis.

Steg 2: Få spøkelset til å dukke opp og forsvinne

For å gjøre spillet morsommere vil vi få spøkelset til å dukke opp og forsvinne.

Sjekkliste

- ☐ Vi lager et nytt skript, som skal kjøre samtidig med skriptet som gjør at spøkelset dukker opp. Vi lager et skript som **spøkelset en tilfeldig periode** og **gjemmer det deretter** og lar det dukke opp igjen, frem til spillet er slutt. Slik lager du skriptet:



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Flytter spøkelset seg fra side til side?
- ☐ Forsvinner det og dukker opp igjen helt tilfeldig?

Ting å prøve

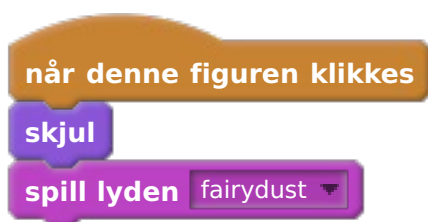
- ☐ Prøv å **endre tallene i koden** der det står tilfeldig tall eller små tall? (Dette gir deg kanskje et nytt hint for hvordan spiller.)

Steg 3: Tryll bort spøkelset

For å gjøre dette til et ordentlig spill må vi gi spilleren noe å gjøre - for også at det skal komme en stilig tryllelyd!

Sjekkliste

- ☐ Hent lyden **Elektronisk/fairydust** fra **Lyder**-fanen.
- ☐ Lag skriptet som får **spøkelset til å forsvinne** når det blir klikket.



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Forsvinner spøkelset med en tryllelyd når du klikker på det?

Ting å prøve

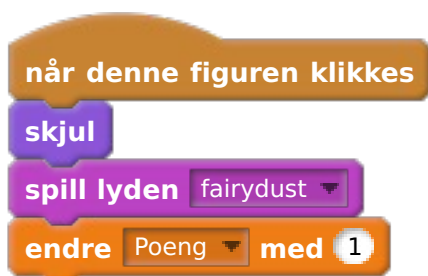
- ☐ Spør de voksne om du kan ta opp en egen lyd. Denne kan du bruke i prosjektet.

Steg 4: Legg til tid og poeng

Vi har et spøkelse å trylle bort, så nå vil vi ha poeng for å gjøre det! V
flest mulig poeng på denne tiden. Vi løser begge deler ved å bruke va

✓ Sjekkliste

- ☐ Lag en ny variabel som heter **Poeng**. Denne skal gjelde **For al**
variabelen økes med 1 poeng for hver gang spilleren klikker på



- ☐ Klikk på **Scene** og lag en ny variabel som heter **Tid**. La variabel

- ☐ Lag et nytt skript som setter **Tid**-variabelen til **30** og **Poeng**-va

- ☐ Bruk så en **gjenta til**-kloss for å vente i **1** sekund og deretter
til tiden er ute. Til slutt stopper du hele spillet med en **stopp al**





Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

Ting å prøve

- ☐ Hvordan kan du få spøkelset til å gå fortere etter at spillet er



Lagre prosjektet

- ☐ **Bra jobba!** Nå er du egentlig ferdig med spillet, men prøv deg

En ekstra utfordring: Flere spøk

Hvis ett spøkelse er bra, må vel flere være enda bedre! La oss ha t

- ☐ **Lag flere spøkelser** ved å høyreklikke på det du allerede ha
- ☐ **La spøkelsene få ulik størrelse.** Dette gjør du ved å bruke figuren og den til høyre forminsker: 
- ☐ Du kan også **endre spøkelsenes flyvefart.** Dette gjøres i 
- ☐ Til slutt kan du **spre spøkelsene** litt bedre ut på scenen. De

skjermbildet.



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Har du nå tre spøkelser som flyr fra side til side?
- ☐ Som plutselig forsvinner og dukker opp igjen?
- ☐ Forsvinner de når du klikker på dem?

Gratulerer! Da har du gjort alt riktig!

Ting å prøve

- ☐ Hvor mange spøkelser synes du spillet fungerer best med? **L**
- ☐ Klarer du å få spøkelsene til å **se forskjellige ut**? Klikk på **D** av klossene under **Utseende**.
- ☐ Kan du få spøkelsene til å **bli verdt forskjellige antall poe** poeng?



Lagre prosjektet

Bra jobba! Nå er du ferdig, og det er på tide med litt seriøs spilling. H
gjør du ved å klikke på **Legg ut** i toppmenyen.

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