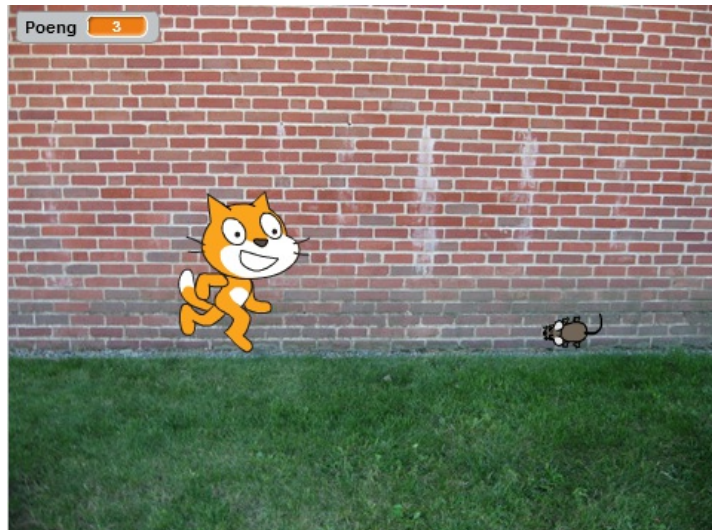




Introduksjon





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:
 - når grønt flagg klikkes
 - for alltid
 - pek mot [musepeker v]
 - gå (10) steg
 - neste drakt
 - trommeslag (3 v) som varer (0.25) takter
 - slutt

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:

```
når grønt flagg klikkes  
for alltid  
  gå til [musepeker v]  
  pek mot [Felix v]  
slutt
```

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:

```
når grønt flagg klikkes
for alltid
  pek mot [musepeker v]
  gå (10) steg
  neste drakt
  trommeslag (3 v) som varer (0.25) takter
  hvis <berører [Herbert v]?>
    si [Tok deg!] i (1) sekunder
  slutt
slutt
```

🚩 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:

```
når grønt flagg klikkes
for alltid
  pek mot [musepeker v]
  gå (10) steg
  neste drakt
  trommeslag (3 v) som varer (0.25) takter
  hvis <berører [Herbert v]?>
    send melding [Fanget! v]
    trommeslag (1 v) som varer (0.25) takter
    si [Tok deg!] i (1) sekunder
    vent (1) sekunder
  slutt
slutt
```

- ☐ 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:

når jeg mottar [Fanget! v]
bytt drakt til [død v]
vent (0.5) sekunder
bytt drakt til [levende v]

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:

når grønt flagg klikkes
sett [Poeng v] til [0]
for alltid
 vent (1) sekunder
 endre [Poeng v] med (1)
slutt

når jeg mottar [Fanget! v]
endre [Poeng v] med (-10)

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