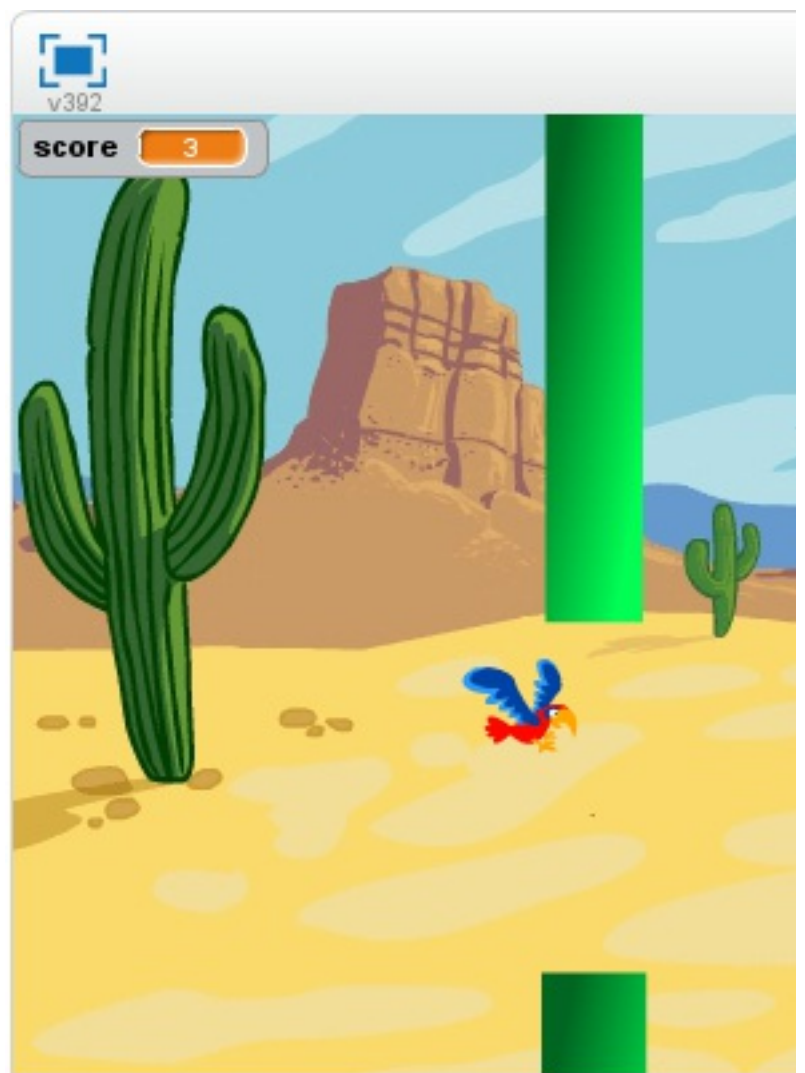




Flaksefugl

Introduksjon

Nå skal vi lage vår egen versjon av spillet **Flappy Bird**. Du styrer fugl flakse med vingene. Du må holde Flakse flyvende og prøve å styre me



Steg 1: Få Flakse til å falle

Vi begynner enkelt, ved å introdusere Flakse og få ham til å falle.

Sjekkliste

- ☐ Start et nytt Scratch-prosjekt. Slett katten ved å høyreklikke der topplinjen, og deretter på katten.
- ☐ Bytt ut bakgrunnen med et landskap. **Desert** er et bra valg.
- ☐ Legg til Flakse-figuren. Du trenger en figur med drakter for ving
- ☐ Bytt navn på figuren til **Flakse**.
- ☐ Gi Flakse dette skriptet:



Test prosjektet

Klikk det grønne flagget.

- ☐ Starter Flakse midt på skjermen og faller mot bunnen?

Steg 2: Få Flakse til å fly

Nå vil vi at Flakse skal fly oppover når du trykker mellomromtasten.

Sjekkliste

- ☐ Klikk på **Drakter** og gi de to draktene navnene **Vinger opp** og
- ☐ Gå tilbake til **Skript** og legg til dette skriptet:



Test prosjektet

Klikk det grønne flagget.

- ☐ Klarer du å kontrollere Flakse med mellomromtasten?
- ☐ La du merke til at om du trykker mellomrom flere ganger raskt i gang? Det er det neste vi skal fikse.

Steg 3: Gjør kontrollen bedre

Vi vil at Flakse skal reagere hver gang vi trykker mellomrom. Men når vi trykker mellomrom skal den ikke gjøre noe. Men når vi trykker mellomrom før disse to løkkene er ferdig så skal den bruke en variabel til å telle hvor mange flaks vi trenger å gjøre.

Sjekkliste

- ☐ Lag en ny variabel og kall den **flaks**. Velg at den bare skal gjelde når vi trykker mellomrom. Ta vekk avhukingen foran variabelen.
- ☐ Vi skal nå gjøre om på skriptet som starter med **når mellomrom** slik at den og klossene under løsner. Legg disse klossene til siden.
- ☐ Lag et nytt skript. Legg merke til at klossene du nettopp la til siden løkken:



- ☐ Til slutt, legg følgende skript på **når mellomrom trykkes**-klosse



- ☐ Du skal nå ha tre forskjellige skript på Flakse.

Test prosjektet

Klikk det grønne flagget.

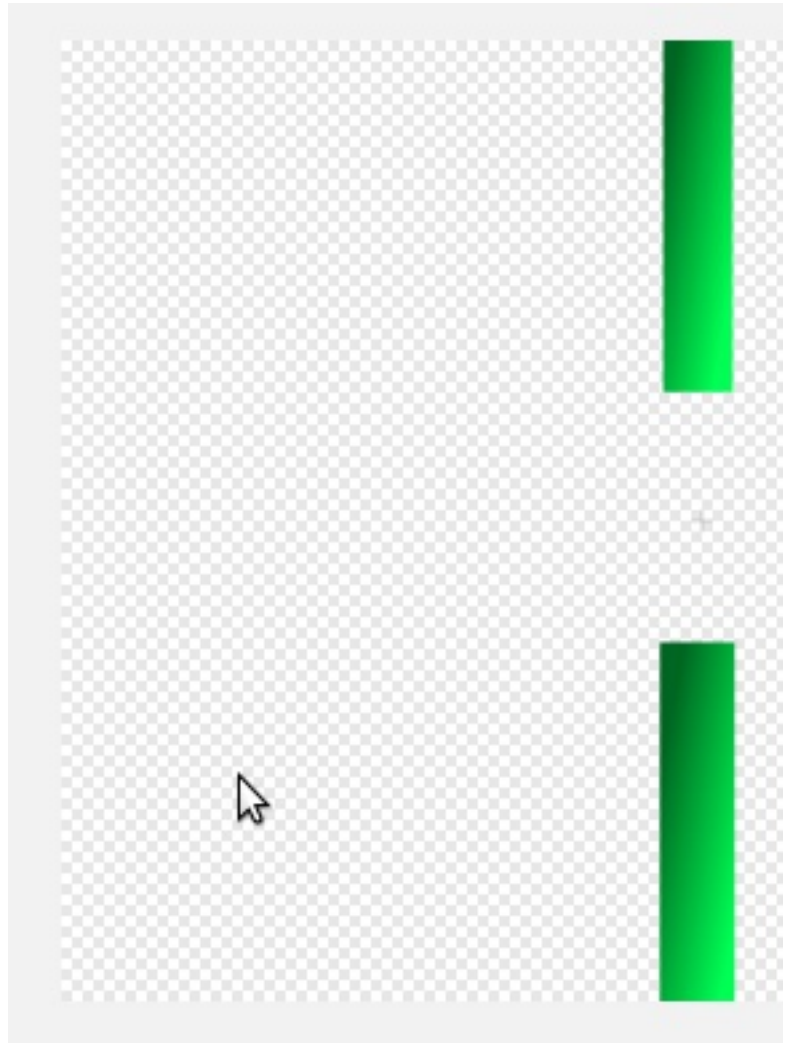
- ☐ Flakser Flakse en gang for hver gang du trykker mellomromtast

Steg 4: Legg til rørene

Vi vil legge til noen hindringer som Flakse kan fly igjennom.

Sjekkliste

- ☐ Legg til en ny figur ved å klikke på *Tegn ny figur*-knappen, .
- ☐ Hvis det står **Punktgrafikk** nede til høyre, klikk på **Bytt til v**
- ☐ Klikk på **Zoom -** så du kan se hele tegneområdet.
- ☐ Klikk på **Rektangel**, velg en farge og klikk på **Fylt rektangel** -
- ☐ Klikk og dra to bokser, en fra toppen og en fra bunnen i midten



- ☐ Du kan skyggelegge rørene ved å klikke på **Fyll farge** og klikk venstre. Velg to varianter av samme farge: en for forgrunnen og fylleverktøyet får du en fin effekt.
- ☐ Gi den nye figuren navnet **Rør**.

Steg 5: Få rørene til å bevege

Nå skal vi få rørene til å flytte seg og gjøre høyden tilfeldig slik at vi får

Sjekkliste

☐ Klikk på **Rør**-figuren og velg **Skript**.

☐ Legg til disse to skriptene:



Test prosjektet

Klikk det grønne flagget.

☐ Kommer det mange rør flygende mot Flakse?

☐ Har rørene åpninger til å fly gjennom?

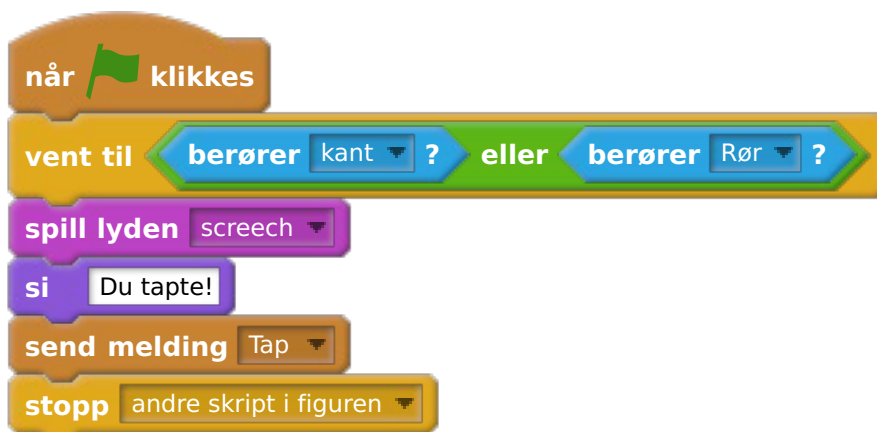
☐ Om du synes det er vanskelig å fly Flakse gjennom åpningene k med tegneverktøyet. En annen mulighet er å lage Flakse mindre

Steg 6: Finn ut om Flakse

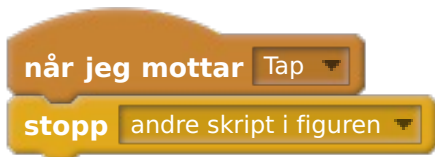
For at spillet skal bli vanskelig må spilleren styre Flakse gjennom åpninger eller kanten av skjermen. Vi skal legge til noen klosser som merker og

✓ Sjekkliste

- ☐ Vi legger til en lyd som vi kan spille når Flakse kræsjer. Klikk på
- ☐ Klikk på **Velg lyd fra biblioteket**.
- ☐ Velg en kræsjelyd for **Flakse**. **Screech** er en kul lyd.
- ☐ Klikk deg tilbake til **Skript**-fanen.
- ☐ Legg til dette skriptet på Flakse:



- ☐ Klikk så på **Rør**-figuren og legg til dette skriptet:



Test prosjektet

Klikk det grønne flagget.

- ☐ Stopper spillet hvis Flakse kommer borti et rør eller kanten av b

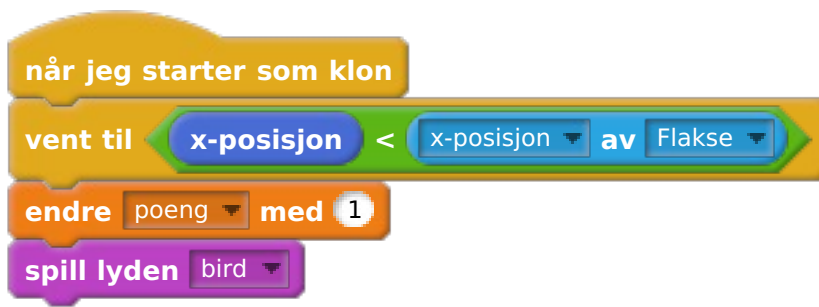
Steg 7: Legg til poeng

Spilleren skal score ett poeng hver gang Flakse flyr gjennom en røråp



Sjekkliste

- ☐ Vi legger til en lyd hver gang Flakse scorer ett poeng. Klikk på **Fly**
- ☐ Gå tilbake til **Skript**-fanen.
- ☐ Lag en ny variabel som skal gjelde **For alle figurer**. Kall den
- ☐ Legg til et skript som setter poengene til 0 når det grønne flagg
- ☐ Legg så til dette skriptet på **Rør**:



Test prosjektet

Klikk det grønne flagget.

- ☐ Scorer du poeng når Flakse flyr forbi en åpning mellom rørene?
- ☐ Hvordan kan du lage dette spillet lettere eller vanskeligere?



Lagre prosjektet ditt

Supert, du har laget ferdig din egen enkle versjon av Flappy Bird-spillet!

Her er noen flere ting du kan prøve:

Utfordring 1: Legg til tyngdekraft

Når noe faller på grunn av tyngdekraft øker farten jo lenger fallet varer på.

- ☐ Legg til en ny variabel for **Flakse** som heter **løft**. Variabelen

☐ Endre Flakses falletskript:



☐ Deretter må vi endre Flakses flakseskript:



Test prosjektet

Klikk det grønne flagget.

- ☐ Faller Flakse fortære jo lenger han dette?

Utfordring 2: Fall ut av skjermen

Når spilleren taper vil vi at Flakse faller ned og ut av skjermen.

- ☐ Bytt ut **send meldingen Tap**-klossen med **send meldingen F** kanten eller i et rør. Slett **stopp**-klossen på slutten av skriptet
- ☐ Legg til disse nye skriptene på **Flakse**-figuren:



- ☐ Du må også legge til en **vis**-kloss samt sette Flakses retning



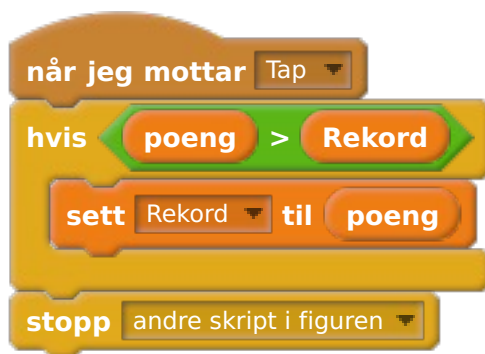
Test prosjektet

Klikk det grønne flagget.

- ☐ Faller Flakse ut av skjermen når han treffer et rør?
- ☐ Flyr Flakse riktig vei når spillet starter igjen?

Utfordring 3: Legg til rekorder

- ☐ Lag en ny variabel og merk av **Nett variabel (lagret på n**
- ☐ Når spillet er ferdig må vi sjekke om det er en ny rekord. Det



Nettvariabler

Nettvariabler gir deg muligheten til å huske ting mellom forskjellige motsetning til vanlige variabler hvor verdiene blir nullstilt hver gang.

det vi trenger for å huske hva rekorden i spillet er.

Nettvariabler er fortsatt litt eksperimentelle, og for tiden får ikke n
Hvis du ikke får lov til å lage en slik variabel må du hoppe over der



Test prosjektet

Klikk det grønne flagget.

☐

Oppdaterer rekorden seg hver gang du setter ny rekord?



Lagre prosjektet ditt

Gratulerer, du er ferdig med spillet! Hva er rekorden din?

Ikke glem å dele spillet med vennene dine. Trykk på **Legg ut** for at al

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

Översetter: Helge Astad