

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.

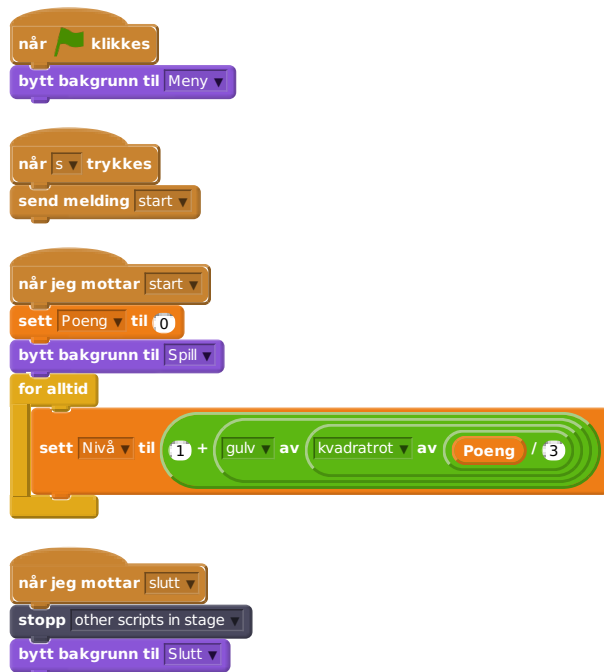
Læringsmål

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