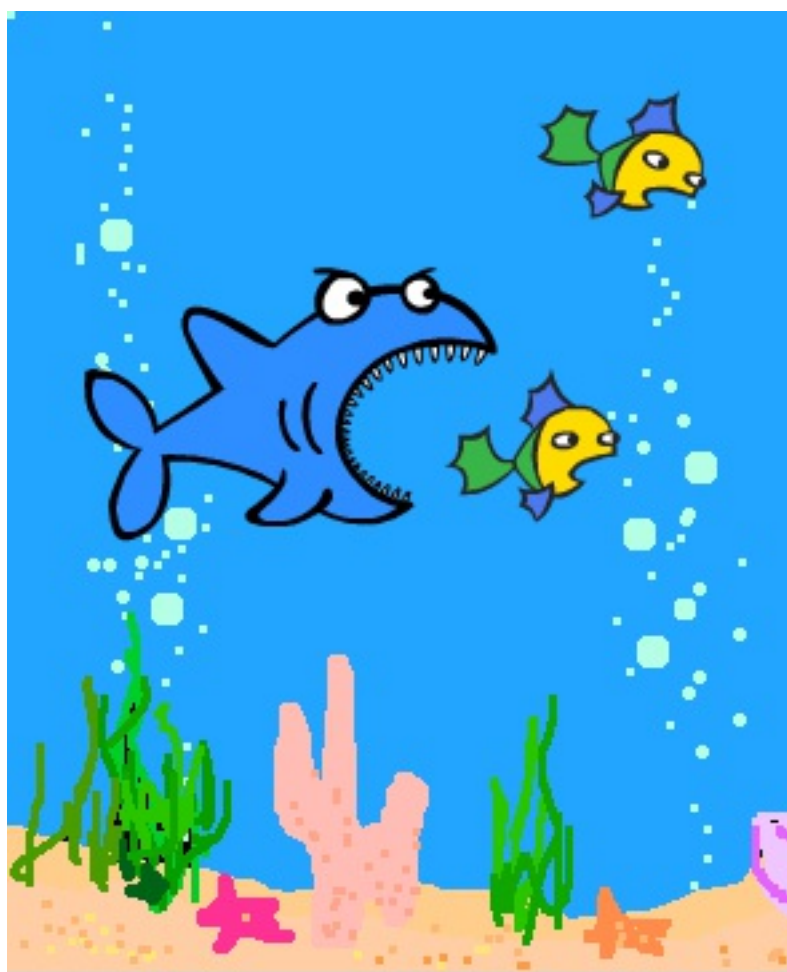




JafseFisk

Introduksjon

Vi skal nå lage et JafseFisk-spill! Målet i spillet er å hjelpe JafseFisk me






Steg 1: JafseFisk følger mu

Først skal vi lage JafseFisk som svømmer rundt i havet!



Sjekkliste

- ☐ Start et nytt Scratch prosjekt.
- ☐ **Riktig bakgrunn** får du ved å velge **Scene** og så **Bakgrunner** - velge . Slett så den opprinnelige bakgrunnen **backdrop1**.
- ☐ Endre Sprite1's navn til **JafseFisk** ved å klikke på katten og de
- ☐ Gi figuren en haidrakt ved å gå til **Drakter** -fanen og velge . Slett så figurens kattedrakter.
- ☐ Klikk på det blå **i**-symbolet igjen, og pass på at figuren bare ka rotasjonsmåte .
- ☐ Få fisken til å følge musepekeren rundt i sjøen ved å lage dette :



Test Prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Flytt musepekeren rundt i sjøen. Følger fisken etter?

- ☐ Hva skjer hvis du ikke flytter musepekeren og fisken når den igjen?
- ☐ Hvordan ser den ut? Hvorfor gjør den dette?

✓ Sjekkliste

- ☐ Du kan stoppe JafseFisks maniske flipping hvis du sørger for at musepekeren (**avstand til musepeker**) ligger i **Sansning**-kategorien



Ting å prøve


Hvis du vil kan du forandre tallene i skriptet, og se hvordan det forandrer fisken.

- ☐ Sett avstandsgrensen til et stort tall (f.eks. 100), eller et lite tall (f.eks. 1).
- ☐ Sett antall steg fisken flytter seg til et stort tall (f.eks. 20) eller et lite tall (f.eks. 1).

Steg 2: Legg til byttedyr

Det er på tide å gi JafseFisk noe å spise!

✓ Sjekkliste

- ☐ Legg til en ny figur fra biblioteket ved å bruke **Dyr/Fish2**. Gi fig
- ☐ Gjør figuren mindre ved å bruke krympeknappen  som ligger
- ☐ Få byttedyret til å bevege seg i tilfeldige retninger. Først skal vi valgt vinkel med eller mot klokka, og deretter gjenta.



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Svømmer byttedyret rundt slik du forventet?
- ☐ Ser bevegelsene naturlige ut?

For øyeblikket samspiller ikke JafseFisk og byttedyret med hverandre.

Ting å prøve

- ☐ Prøv å forandre tallene for **gå 2 steg** og **tilfeldig tall fra -20 t** bevegelser?
- ☐ Hva gjør **sprett tilbake ved kanten** ? Fjern klossen og se hva som

Steg 3: JafseFisk spiser bytt

Nå skal vi la JafseFisk spise byttet!

Når JafseFisk har fanget byttet i munnen skal to ting skje: JafseFisk må forsvinne, for så å dukke opp igjen en liten stund senere.

Sjekkliste

- ☐ Vi starter med å la byttet forsvinne hvis det berører JafseFisk, og **berører JafseFisk ?** for å sjekke om byttet kommer borti JafseFisk





Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

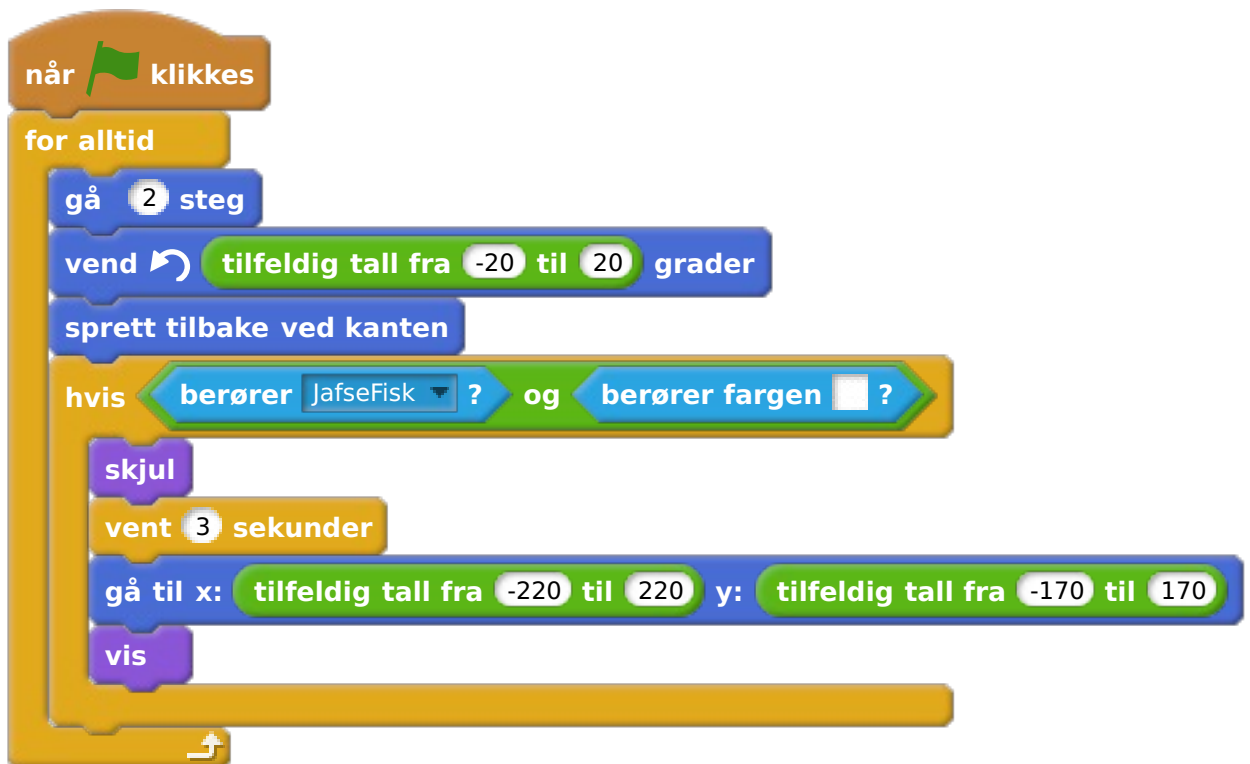
- ☐ Legg merke til at byttet forsvinner uansett hvor det berører Jafs
- ☐ Dessuten kan JafseFisk bare vente 3 sekunder og så spise bytte ikke særlig rettferdig!

Sjekkliste

Hvordan kan vi sikre at byttet bare forsvinner hvis det berører JafseFisk om den berører det hvite på fiskens tenner.

- ☐ Legg til  i tillegg til  i skript og deretter på fiskens tenner.

- ☐ Nå kan vi la byttet flytte seg til et tilfeldig punkt på skjermen før
gå til x: tilfeldig tall fra -220 til 220 y: tilfeldig tall fra -170 til 170 som



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

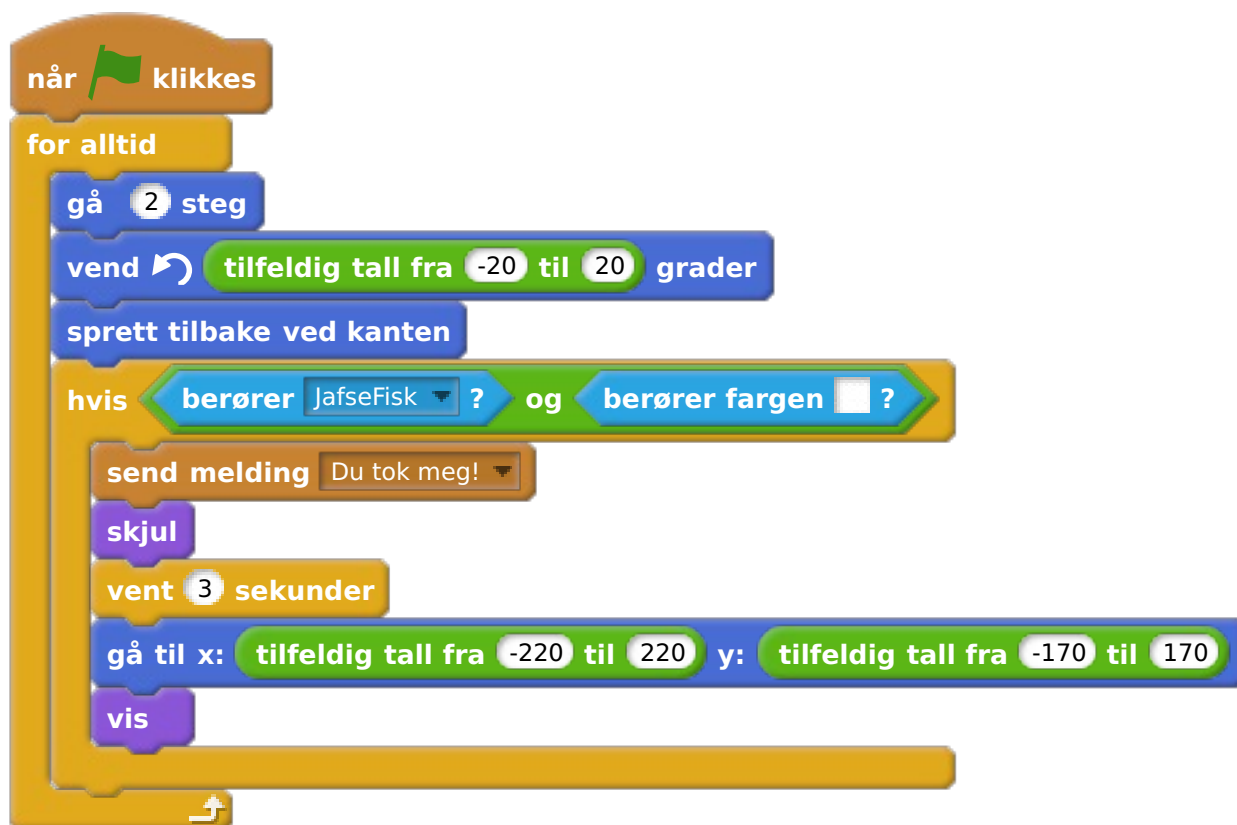
- ☐ Forsvinner byttet bare når det berører fiskens tenner?
- ☐ Kommer det tilbake et tilfeldig sted på skjermen – altså ikke san

Steg 4: JafseFisk reagerer

JafseFisk må vite når den har spist noe slik at den kan gi fra seg en lyd

✓ Sjekkliste

- ☐ For at JafseFisk skal vite hva som skjer kan vi la byttet **send melding**



Nå vil vi at JafseFisk reagerer på denne meldingen ved å lage en gomi

- ☐ Legg til drakten **Dyr/shark-a** og lyden **Effekter/bubbles** på Ja
- ☐ Legg så til et nytt skript til JafseFisk slik at han kan svare på me
gjør at fisken spiller av boblelyden og **bytt drakt til** **Åpen munn** dr



Nå er JafseFisk klar til å spise, så la oss fylle havet med byttedyr.

- ☐ Høyreklikk på byttedyret og velg **lag kopi** til du føler at du har

Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Spiser JafseFisk byttet?
- ☐ Spiser den alle byttedyrene?

Noe å tenke på

Hvorfor bør vi legge til **vis** i starten av byttedyrets skript? Tenk stoppes før det dukker opp igjen. Og hva vil skje om spillet derette



Lagre prosjektet

Godt gjort! Du har i grunn fullført spillet! Men det finnes flere muligh
utfordring?

Utfordring 1: Forandre bevegelse

For øyeblikket beveger alle byttedyrene seg likt. **Kan du få ett av**

Hint: Ikke bruke for lang tid på denne oppgaven uten å se på de a

Velg deg ut et byttedyr å eksperimentere med. Hvis de har s
Slik kan du se forskjell fra resten av byttedyrene. Prøv nå å få dette

Hint: Se på klossen  .



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Beveger byttet seg saktere? Gjør dette spillet bedre?
- ☐ Hvis du klarte dette, prøv å gjøre et av byttedyrene **raskere en**
- ☐ Beveger byttedyrene seg på en fornuftig måte? Gjør disse foran
Hint: Hvis byttet ditt svømmer rundt i sirkler, sjekk verdiene i |
- ☐ Hva om du lar alle byttedyrene bevege seg forskjellig, ved å bru
- ☐ Gjør noen av disse forandringene spillet bedre? Gjør de spillet n

lettere? Er noe av dette bedre synes du?

Utfordring 2: Hjelp byttet å unn

Byttedyrene i dette spillet er skikkelig dumme! De svømmer bare t vekk fra rovfisker. Nå vil vi **la ett av byttedyrene svømme vekk**

Det fins ingen kloss i Scratch som kan gi oss retningen vekk fra en retningen mot en annen, og deretter la den snu seg i motsatt retni

Prøv nå å hjelpe et av byttedyrene med å **snu seg vekk fra Jafse** bort! Du vil kanskje oppdage at byttet setter seg fast i et hjørne? C JafseFisk kommer for nære? **Hint:** Se tilbake på hvordan vi brukte



Test prosjektet

Klikke på det grønne flagget.

☐

Gjør dette at fisken blir vanskeligere å ta? Gjør det spillet bedre

Utfordring 3: Legg til poeng

Det er ikke nok bare å spise fisk. Hvordan vet du at du er en bedre **poeng**, så la oss legge til **en poengtavle**. Lag en variabel som he Pass på at poengene går tilbake til null ved begynnelsen av spillet.



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Går poengsummen opp hver gang JafseFisk spiser byttedyr?
- ☐ Går den tilbake til null når spillet starter?

Utfordring 4: Legg til en nedtelling

Gi deg selv **en tidsfrist**. Hvor mange fisk kan du spise på 30 sekunder?

Legg til en ny variabel, **tid**. Lag et nytt skript som setter variabelen til 30, og endrer den med **-1**, vente 1 sekund, og endre igjen, helt til den når null. Til slutt starter spillet.



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Begynner tidtakeren på 30?
- ☐ Teller den ned med rett hastighet?
- ☐ Kan du fange fisk mens tiden telles ned?
- ☐ Stopper spillet når telleren når null?

Utfordring 5: Legg til bonuspoeng

Legg til en belønning med mange bonuspoeng om du klarer å spise mange som er spist?

Hint: En måte å gjøre dette på er å bruke en variabel for å **telle** h



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

☐

Får du bonuspoeng for å spise opp alle fiskene?

Utfordring 6: Forandre spillet: H

Av og til kan man få glimrende nye idèer ved å gjøre det motsatte

Endre spillet slik at du i stedet **kontrollerer et byttedyr** i et hav i
det gående før du blir spist? I stedet for å bruke poeng kan du telle
når de er brukt opp?



Lagre prosjektet

Godt gjort, du er ferdig! Nå kan du nyte spillet ditt!

Ikke glem at du kan dele spillet med alle vennene og familien din ved

Lisens: [Code Club World Limited Terms of Service](#) **Forfatter:** O
Øversetter: Anne-Marit Gravem