Lærerveiledning - Spøkelsesjakten

Scratch PDF Oppgave

Informasjon til veiledere

Spillet vi skal lage nå er inspirert av tivolispillet **Whack-a-mole**, hvor man slår muldvarper ned igjen i hullene sine. I vårt spill får man poeng for å trykke på spøkelser som dukker opp på skjermen. Målet er å få så mange poeng som mulig på 30 sekunder.

Dette er et enkelt spill som gir en god introduksjon til Scratch.

Forberedelser

Spøkelsesjakten bruker bakgrunn og drakter fra Scratchbibliotektet. Ingen spesielle forberedelser er derfor nødvendige.

Her er likevel noen generelle ting som kan være verdt å huske på:

- Scratch er tilgjengelig på nettsiden http://scratch.mit.edu/. Velg `Programmering` eller `Prøv Det` for å begynne å programmere.
- Alle elevene bør ha sin egen bruker i Scratch-nettverket. Uten en slik bruker er det mye vanskeligere å lagre spillene og programmene man lager. For å opprette en ny bruker, klikk `Bli Scratch-bruker` og følg instruksene på skjermen.
- For å skifte språk til norsk:
  - På de vanlige nettsidene til Scratch finnes en nedtrekksmeny for å velge språk helt nederst på skjermen.
  - Inne i Scratch-editoren kan man trykke på jordkloden øverst til venstre for å endre språket som brukes.

Læringsmål

Spøkelsesjakten viser eksempler på

1. hvordan man **skjuler** og **viser** figurer,
2. bruk av **løkker** for å få noe til å skje flere ganger (eller for alltid),
3. bruk av **variable** for å telle poeng,
4. hvordan man kan **telle ned tiden som går**.

Lisens: CC BY-SA 4.0