



Introduksjon

Vi skal lage et julekort i Scratch. Det skal ha noen enkle funksjoner og animasjoner. Når det er ferdig vil det se omtrent slik ut.




Steg 1: Endre bakgrunn og finne figurer

Når du er klar til å starte velger du **Programmering** i menyen øverst på siden <http://scratch.mit.edu/>. Da kommer vi inn i Scratch.

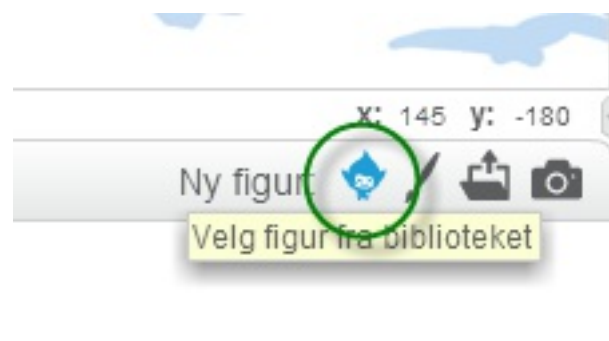


✓ Sjekkliste

- Klikk på scenen ved siden av kattefiguren **Sprite1** i vinduet for figurer. Trykk på  for å importere en ferdig bakgrunn. Velg den bakgrunnen du vil. Slett deretter den tomme bakgrunnen som ligger der.



- Slett kattefiguren **Sprite1** ved å høyreklikke på ham og slette.
- Velg nye figurer fra biblioteket. Legg til isbjørnen, snømannen og juletreet.



Steg 2: Legge til kode

Nå skal vi få figurene til å gjøre ting når de blir klikket på.

✓ Sjekkliste

- ☐ Velg isbjørnen og fanen **Skript** og lag denne koden. Når isbjørnen blir klikket på skal den si **God jul!**. Deretter skal den skifte utseende hvert sekund, 10 ganger.



🚩 Test prosjektet ditt

Klikk på isbjørnen og se om koden din virker.

- ☐ Sier isbjørnen **God jul!**?
- ☐ Forandrer isbjørnen stilling?

✓ Sjekkliste

- ☐ Velg snømannen og fanen **Skript** og lag denne koden. Snømannen skal spørre etter navnet ditt. Den setter svaret inn i en ny setning. Deretter skal den skifte farge.



🚩 Test prosjektet ditt

Klikk på snømannen og se om koden din virker.

- ☐ Spør snømannen om navnet ditt?

- ☐ Svarer snømannen med navnet ditt når du har skrevet det inn?
- ☐ Forandrer snømannen farge?

✓ Sjekkliste

- ☐ Velg juletreet og fanen **Skript** og lag denne koden. Nå skal juletreet skifte farge og utseende.



🚩 Test prosjektet ditt

Trykk på det grønne flagget og se om alt virker.

- ☐ Endrer treet farge?
- ☐ Danser treet fra side til side?

Steg 3: Har du ledig tid, sier du?

Da har du jobbet godt! Om du fortsatt har ledig tid kan du:

✓ Sjekkliste

- ☐ Legge til din egen velkomsthilsen, for eksempel "God jul" eller du kan synge din egen julesang.
Klikk på **Scene**, og velg fanen **Lyder**.



Ta op din egen lyd, og gi den et navn, for eksempel **julehilsen**. Gå deretter inn på **Skript**, og legg inn følgende kode:



- ☐ Kanskje finne på noen andre morsomme animasjoner? Snømannen kan danse eller turne litt? Kan vi ha snakkende eller hoppende gale julepresanger? Du bestemmer!

Steg 4: Lagre og publisere

Gi julekortet ditt et navn. Velg deretter **Lagre nå** fra **Fil** menyen.



Deretter kan du publisere julekortet ditt ved å velge **Legg ut**.



Lisens: [CC BY-SA 4.0](#) **Forfatter** Espen Clausen