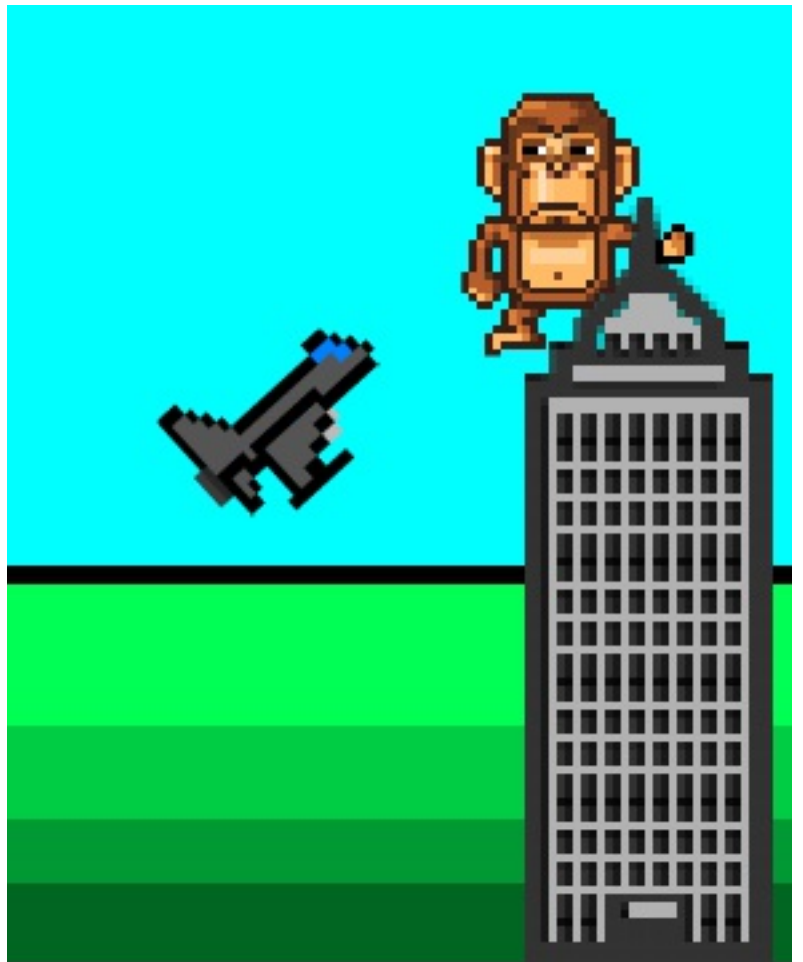




King Kong

Introduksjon

I dette spillet inspirert av historien om King Kong, skal vi se hvor lett c Scratch-biblioteket. I spillet styrer vi King Kong som må passe seg for



Steg 1: Hente grafikk fra n

Vi skal først se på hvordan vi kan hente bilder og figurer fra nettet og

en skyskraper, et fly og en gorilla.

Sjekkliste

- ☐ Åpne en ny fane i nettleseren din og gjør et søk, for eksempel en lignende for å bare se søkeresultatene som er bilder.

Finn en skyskraper som du liker. Velg deretter *Se bildet* for å få *bildet som* og lagre det på din datamaskin et sted du finner det

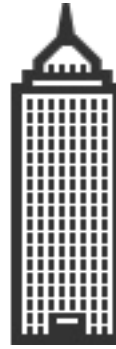
Tips for søking

- ☐ Når du søker etter bilder er det best å søke på engelsk fordi
- ☐ For å finne grafikk i stedet for bilder kan det være lurt å ta m
- ☐ De fleste søkemotorene har også muligheten for å gjøre *av* til å bare lete etter tegninger eller tilsvarende.


Sjekkliste

- ☐ Søk også opp figurer for fly og King Kong.

Her er noen eksempler, men bruk gjerne bilder du finner selv:



Skyskraper fra www.iconka.com, fly fra hellraz3r.deviantart.com

- ☐ Etter at du har lastet ned bildene fra nettet er det på tide å ta dem til Scratch. Klikk på  ved siden av **Ny figur** og velg et av bildene. Du har nå tre figurer, en skyskraper, et fly og en Kin
- ☐ Figurene får navn fra bildefilene. Endre gjerne navnet på figurer for å bli enklere å holde oversikten.

Hvilke bilder kan du bruke?

Når du henter bilder fra nettet bør du sjekke at du har tillatelse til å bruke dem. Dette betyr ikke det at du kan kopiere dem og bruke de som du selv vil!

Mange bilder har en *lisens* som sier at andre kan bruke dem. Dette er en lisens (i samme måte som det står Lisens nederst i denne oppgaven). Vanligvis betyr det at du kan kopiert bildet fra dem. Dette er veldig lett i Scratch, da man kan skrive ut under *Merknader og Bidragsytere*.

Steg 2: Tegn litt selv

Like morsomt som å finne bilder på nettet er det å tegne litt selv.



Sjekkliste



La oss først tegne en enkel bakgrunn. Klikk på  ved **Ny bakgr**



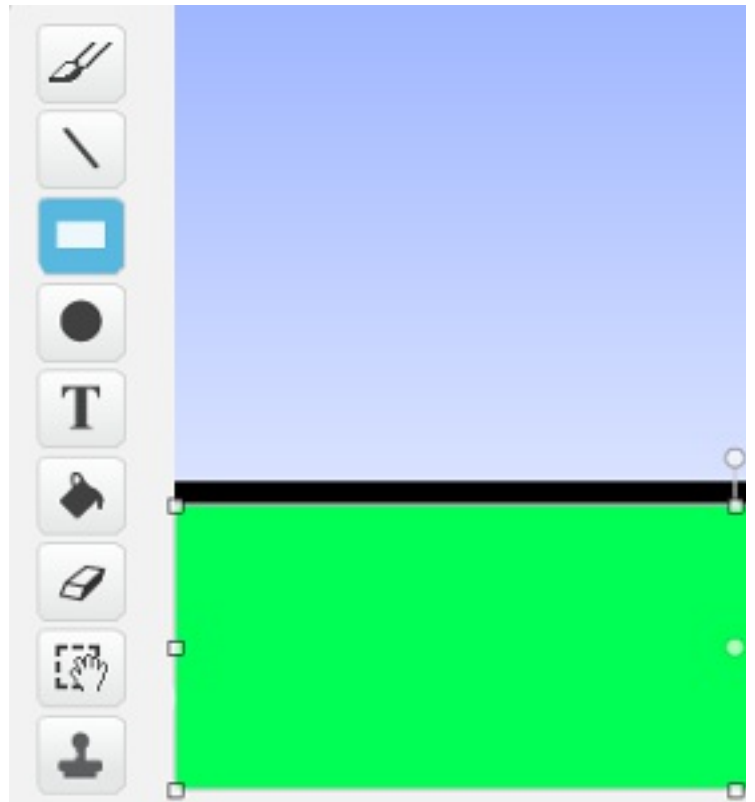
Velg Malingsbøtte-verktøyet (*Fyll med farge*) for å fargelegge bakgrunnen med en overgang fra blå øverst til noe lysere nederst. Klikk på bakgr



For en litt enkel gresseffekt skal vi nå velge *Rektangel*-verktøyet nederste delen av bakgrunnen.



Velg så en ganske lys grønn farge og tegn et grønt rektangel so det blir en svart strek mellom gresset og himmelen.



- ☐ Velg deretter en litt mørkere grønn farge, og tegn et nytt grønt i rektangelet. Gjenta dette med stadig mørkere grønnfarger til du Se [øverst i oppgaven](#) for et ferdig eksempel.
- ☐ Du kan også tegne litt på figurene du har lastet ned. For eksempel den gjennomsiktige! Det ser litt rart ut. Det blir bedre om du velg

Til spillet vårt vil vi behøve to drakter til **King Kong**. En drakt der han står på høyre side.

- ☐ Klikk på **kong**-figuren og velg **Drakter**-fanen. Høyreklikk på **ko**
- ☐ Klikk på kopien og bruk knappen  i øverste høyre hjørne til å
- ☐ Gi de to draktene navnene **Høyre** og **Venstre**.

Utforsk tegneverktøyene

Prøv gjerne de forskjellige tegneverktøyene på egen hånd. Vet du l

Legg merke til at nede i høyre hjørnet velger du mellom å jobbe med jobber vi med nettopp punktene (også kalt pikslene) i bildet. Typisk nettet. Med vektorgrafikk kan vi jobbe med direkte med linjer og f dette, og det er ofte bedre når vi skal tegne selv.

Steg 3: King Kong flytter s

Nå har vi tatt inn grafikken vi trenger. Det er på tide å begynne å prog

✓ Sjekkliste

- ☐ La oss begynne med **skyskraper**-figuren. Denne er ganske enk skjermen i en passende størrelse. Det kan vi gjøre med et skript



Du må eksperimentere litt med tallene slik at de passer til din s

- ☐ Neste steg er **King Kong**. Vi vil at han skal stå på skyskraperen tilbake igjen med piltastene. Dette er heller ikke så veldig vanskelig skript som ser omtrent slik ut gjør jobben:



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Er **kong** og skyskraperen bra plassert i forhold til hverandre?
- ☐ Flytter **King Kong** seg slik han skal når du trykker på piltastene

Endre på figurene og skriptene slik at det ser bra ut!

Steg 4: Flyene flyr

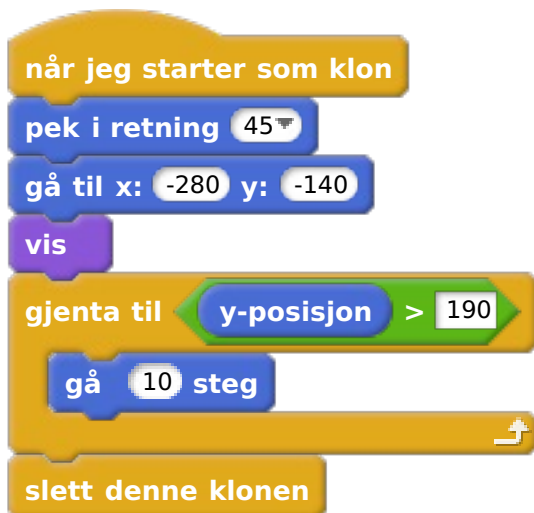
Nå skal vi kopiere flyet vårt slik at vi har mange fly som flyr rundt sky:

✓ Sjekkliste

- ☐ For å kopiere det ene flyet skal vi bruke det som kalles kloning f skript som stadig lager nye fly:

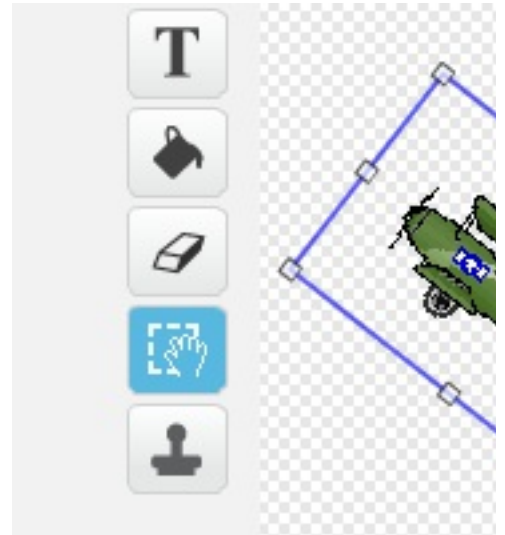


- ☐ Om du kjører spillet ditt skjer det ikke noe spennende enda, for begynne med å la dem fly skrått over skjermen:



- ☐ Igjen må du justere tallene slik at de passer for deg. Vi vil at flyet på venstre side av skyskraperen, men vi vil ikke at flyet krasjer

- ☐ Om du vil kan du klikke på drakter og rotere flyet litt slik at de



- ☐ Vi kan også få flyene til å komme fra begge retninger! Ved å bruke høyre eller venstre. Endre koden din slik at den blir som følger



Steg 5: King Kong må passe

Oppgaven til **King Kong** er å passe seg slik at han ikke blir truffet av

✓ Sjekkliste

- ☐ For at **kong** skal merke at han blir truffet av flyene lager vi et n



Her venter vi 0.5 sekunder både for at fargeeffekten skal synes truffet flere ganger av det samme flyet.

Vi har nå laget et ganske enkelt spill. Men det er flere ting du kan prøve har kanskje egne ideer til hvordan spillet kan videreutvikles?

Prøv selv

- ☐ Legg til lydeffekter! Kanskje litt motorlyd fra flyene, og så klapp for flyene.
- ☐ Tell poeng! Kanskje du kan få poeng for hvert fly som passerer.
- ☐ Tell liv! King Kong kan ikke bli truffet av flyene **for alltid**. La du har igjen. Kanskje **kong** ramler ned fra skyskraperen når t
- ☐ Kan du utvide spillet? Kanskje kommer det fly i flere retninger dem? Kanskje King Kong kan fange flyene på en eller annen r



Kan du gjøre spillet vanskeligere etterhvert? For eksempel kan du øke antallet poeng?

Lisens: [CC BY-SA 4.0](#) **Forfatter:** Samuel Erik Abildsø og Geir Arne