

Introduksjon

Vi skal lage et spill hvor katten **Felix** skal fange musa **Herbert**. Du styrer Herbert med musepekeren og skal prøve å unngå å bli tatt av Felix. Jo lenger du unngår ham jo flere poeng får du, men blir du tatt, går poengsummen din ned.



Steg 1: Felix følger musepekeren

Vi ønsker at katten Felix skal følge etter musepekeren.



Start et nytt prosjekt.



- Sørg for at Felix kun ser til høyre og venstre ved å sette rotasjonsmåte til \leftrightarrow .
- Klikk på scenen ved siden av Felix i vinduet for figurer. Velg fanen Bakgrunner og trykk på Mar for å importere en ferdig bakgrunn. Velg den bakgrunnen du vil.
- Klikk på Felix, velg Skript -fanen og lag dette skriptet:

```
når klikkes

for alltid

pek mot musepeker v

gå 10 steg

neste drakt

trommeslag 3 v som varer (0.25) takter
```

Test prosjektet
Klikk på det grønne flagget.
Følger Felix musepekeren?
Ser det ut som han går når han beveger seg?
Beveger han seg med riktig hastighet?
Klikk det røde stopp-symbolet for at Felix skal slutte å følge etter musepekeren.
Scratch lagrer alle prosjektene dine automatisk med jevne mellomrom. Det kan likevel være lurt å lagre manuelt innimellom.
I filmenyen, velg Lagre nå.
Steg 2: Felix jager Herbert
Nå ønsker vi at Felix skal jage musa Herbert i stedet for musepekeren.
Lag en ny figur ved å trykke på 秦 og velg figuren Dyr/Mouse1 .
Bytt navn på figuren til Herbert.
Gjør Herbert mindre enn Felix ved å trykke på 💢 (øverst mot midten av vinduet). Prøv seks klikk.
Gi Herbert dette skriptet:
for alltid gå til musepeker v pek mot Felix v
Test prosjektet
Klikk på det grønne flagget.
Flytter Herbert seg med musepekeren?
Jager Felix Herbert?

Steg 3: Felix sier når han har fanget Herbert

Vi vil at Felix skal vite når han har fanget Herbert og fortelle det til oss.



Endre skriptet til Felix til dette:

```
når klikkes

for alltid

pek mot musepeker v

gå 10 steg

neste drakt

trommeslag 3 v som varer 0.25 takter

hvis berører Herbert v ?

si Tok deg! i 1 sekunder
```



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

Sier Felix fra når han har fanget Herbert?

Steg 4: Herbert blir et spøkelse når han fanges

I tillegg til at Felix sier noe, vil vi nå at Herbert blir forvandlet til et spøkelse når han fanges.



Endre skriptet til Felix slik at det sender en melding og lager en lyd når han fanger Herbert:

```
når klikkes

for alltid

pek mot musepeker v

gå 10 steg

neste drakt

trommeslag 3 v som varer (0.25 takter)

hvis berører Herbert v?

send melding Fanget!

trommeslag 1 v som varer (0.25 takter)

si Tok deg! i 1 sekunder

vent 1 sekunder
```

Velg Herbert og gå til Drakter -fanen.

Hent en ny drakt ved å trykke på 🍫 og velg Fantasi/ghost2-a
Gjør drakten mindre ved å velge 💢 og trykke seks ganger på spøkelsesdrakten.
Endre navnene på Herberts drakter slik at musedrakten heter levende og spøkelsesdrakten heter død .
Gå til Skript -fanen, og lag et nytt skript for Herbert for å gjøre ham om til et spøkelse. Ikke slett det gamle skriptet:
når jeg mottar Fanget! v bytt drakt til død v vent (0.5) sekunder bytt drakt til levende v



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- Forvandles Herbert til et spøkelse når han fanges?
- Spiller Felix de riktige lydene til riktig tid?
- Står Felix stille lenge nok til at Herbert kommer seg unna?

Steg 5: Telle poeng

La oss legge til en poengsum slik at vi kan se hvor flink man er til å holde Herbert i live. Vi begynner med poengsummen null og øker den med en for hvert sekund. Hvis Felix fanger Herbert, minker vi poengsummen med ti.



På Skript -fanen under kategorien Data, lag en ny variabel. Kall variabelen for Poeng, og la den gjelde for alle figurer.



Legg merke til at Poeng 0 dukket opp øverst til venstre i spillet ditt.

Klikk på Scene til venstre på skjermen, ved siden av Figurer. Lag disse to skriptene på scenen:

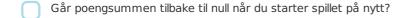
```
når 🦰 klikkes
sett Poeng v til 0
  vent 🕦 sekunder
  endre Poeng ▼ med 1
når jeg mottar Fanget! v
endre Poeng ▼ med -10
```



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

U	Øker poengsummen med en nvert sekund?
	Går poengsummen ned med ti når Herbert blir fanget?
	Hva skjer om Herbert fanges før du har ti poeng?





Lagre prosjektet

Du er ferdig. Godt gjort. Nå kan du spille spillet!

Du kan dele spillet med familie og venner ved å trykke Legg ut på menylinjen.

Lisens: Code Club World Limited Terms of Service Forfatter: Oversatt fra Code Club UK Oversetter: Gudbrand Tandberg