



## Informasjon til veiledere

I dette prosjektet lager vi et tegneprogram slik at man etterpå kan lage sin egen kunst. Man kan tegne med forskjellige farger, bruke viskelær, lage stempler og mye mer!



## Forberedelser

Tegneprogram bruker egne ressurser som er tilgjengelige på nettet. I seksjonen **Forberedelser** forklares det hvordan disse kan lastes ned. Eventuelt er katalogen **ressurser** tilgjengelig på prosjektsiden på GitHub:

<https://github.com/kodeklubben/oppgaver/tree/master/src/scratch/>, eller i en zip-fil kalt **Materials** eller **Tegneprogram\_ressurser.zip**, tilgjengelig sammen med disse instruksene.

Hjelp barna å laste ned disse i begynnelsen av timen. Eventuelt kan du passe på at barna allerede har en kopi av denne katalogen før timen starter.

## Læringsmål

Tegneprogram gir en innføring i forskjellige metoder for å tegne på scenen:

1. Bruk **Penn-klosser** for tegne med.
2. Endre pennfargen for å tegne i **forskjellige farger**.
3. Endre pennfargen slik at man kan **viske ut** det som allerede er tegnet.
4. **Stemple figurer** på scenen.

I tillegg viser prosjektet hvordan man

- kontrollerer figurer med musen,
- endrer drakter når brukeren skifter verktøy,
- begrenser hvor man kan tegne.

## Verdt å merke seg

Noen brukere har rapportert at de har hatt problemer med å få blyanten til å tegne. Dette ser ut til å skje inne i Scratch-utviklingsmiljøet (det vil si ikke når programmet kjører i fullskjerm), fordi Scratch merker at du klikker på blyanten og tror at du ønsker å flytte på blyantfiguren.

To løsninger:

- Test i fullskjermmodus.
- Sett senterpunktet rett utenfor selve blyanten. Da vil ikke Scratch tro at man ønsker å flytte på blyanten.

