



Forskyving

Læringsmål

- beskrive og gjennomføre spegling, rotasjon og parallellforskyving
- beskrive plassering og flytting i rutenett, på kart og i koordinatsystemet
koordinatar til å berekne avstandar parallelt med aksane i eit ko

Introduksjon

Denne oppgaven forutsetter at du har fullført oppgave 1 i denne oppg

Vi skal nå se på hvordan vi kan flytte en figur rundt på skjermen uten en forskyvning!

Aller først henter vi frem **Hattulf** fra forrige oppgave. Trykk på "mine

Vi skal la rotasjonen ligge en liten stund, så vi kobler ganske enkelt "N
Ikke slett koden, vi skal bruke den igjen senere!

Steg 1: Vi forskyver Hattul

Vi må huske at for en datamaskin foregår all bevegelse på skjermen i
lengderetning, altså fra høyre til venstre, kaller vi x-koordinater. Vil du

Vi begynner med å endre på X-koordinatene



Sjekkliste



Vi henter en **endre x med** `-{.blockmotion}` fra **Bevegelse** og ko

- ☐ Du kan endre verdien med så mye som du selv ønsker.



- ☐ Det blir litt slitsomt å holde kontroll på hvor hatten er hele tiden tilbake til utgangspunktet, koordinatet (0,0):



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Hva skjer?
- ☐ Husk å trykke "o" om **Hattulf** forsvinner ut av bildekanten
- ☐ Utfordring: Ved å bruke det du kan om bevegelser på ei tallinje, å endre på verdien til tallet du endrer x med. Får du det til?

Steg 2: Flytte **Hattulf** lang

Du blir kanskje ikke veldig overrasket over at vi nå skal benytte oss av

- ☐ Nå skal kodeblokken din se slik ut:



Lisens: [CC BY-SA 4.0](#) **Forfatter:** Carl A. Myrland