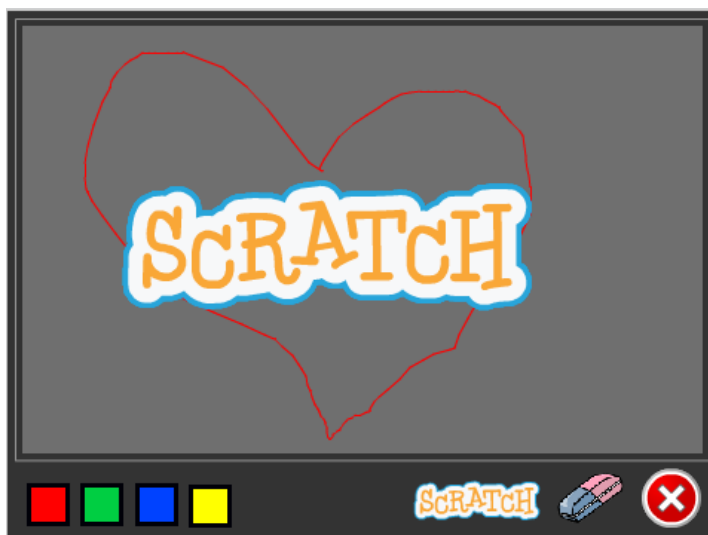


Informasjon til veiledere

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.

