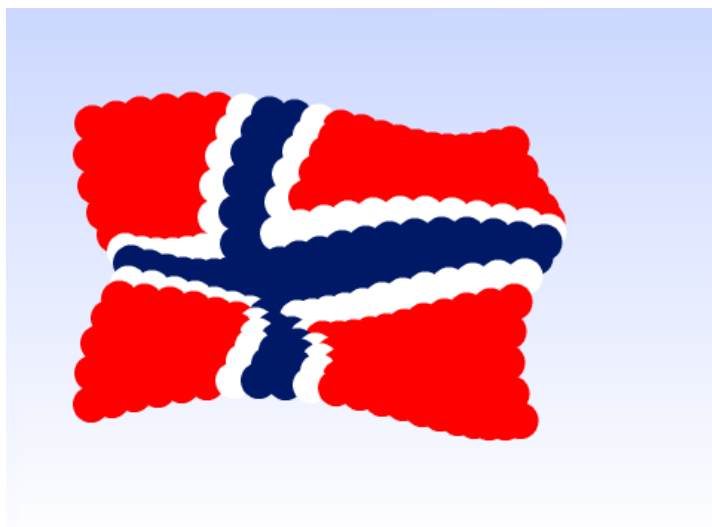


## Informasjon til veiledere

Flagg viser hvordan man kan bruke kloner til å animere et flagg. I animasjonen bruker *sinus* og *cosinus* for enkle sirkelbevegelser. Disse funksjonene blir raskt introdusert og elevene får muligheten til å eksperimentere litt med dem.



## Bakgrunn

Flagg ble opprinnelig skrevet av Sverre Oskar Konestabo som et bidrag til programmeringskonkurransen som ble avholdt for barn som deltok på Kodeklubben Blindern våren 2016.

## Forberedelser

- ☐ **Antatt tidbruk:** 1.5 - 2 timer for hele prosjektet.
- ☐ **Nødvendige forkunnskaper:** God kjennskap til Scratch. Elevene bør ha gjort flere prosjekter på Introduksjon- og Nybegynner-nivå før de starter med Flagg.

Benytt gjerne anledningen til å snakke om [forskjellige måter å kode sirkelbevegelse i Scratch](#).

## Typiske utfordringer

Nedenfor er en liste over utfordringer vi har opplevd at noen elever kommer borti.

- ☐ Det er viktig at variablene, spesielt **sentrumX** og **sentrumY**, gjelder kun *for denne figuren*. Hvis variablene er felles for alle figurer vil ikke klonene kunne ha forskjellige sentrum de roterer rundt. I stedet vil klonene være mer eller mindre stablet over hverandre.
- ☐ Dimensjonene på flagget er litt feil. I følge [flaggloven](#) skal forholdet mellom flaggets bredde og lengde være 16 til 22, mens i oppgaven tegnes flagget 14 til 19. Dette er på grunn av en begrensning i Scratch hvor det kun er mulig å lage 300 kloner av en figur, mens 16 ganger 22 ville krevd 352 kloner.

# Variasjoner

Hovedpoengene i denne oppgaven er å gi elevene litt kjennskap til funksjonene *sinus* og *cosinus*, samt vise hvordan man kan bruke mange kloner sammen for å skape en større animasjon. La gjerne elevene eksperimentere underveis, for eksempel ved å

- ☐ Endre på tallene underveis. Spesielt tallene i de forskjellige `vend 5 grader`-klossene kan ha en stor effekt.
- ☐ Tegne sine egne flagg. Slik sirklene legges ut starter man nederst i venstre hjørne og går oppover og etterhvert mot høyre når man bruker den lange teksten ( `rrrrhbhbrrrrrrhbhbrrrr...` ) for å beskrive fargene i flagget.

## Tema: Sirkelbevegelser

Det er flere måter å få figurer til å utføre sirkelbevegelser i Scratch. I denne presentasjonen viser vi flere av dem, og ser på begrensninger til de enkleste, og viser hvorfor *sinus* og *cosinus* gir oss ekstra muligheter.

I dette prosjektet introduserer vi *sinus* og *cosinus* som forholdet mellom sider i en trekant, og holder stort sett fokus på at effekten av å bruke disse funksjonene er at figurene våre kan gå i sirkel. Andre del av presentasjonen nedenfor er ment å illustrere dette visuelt.

### ✓ Presentasjon

- ☐ Start et nytt Scratchprosjekt ved å klikke `Programmering` fra hovedsiden, eller `Ny` i `Fil`-menyen.

Vi vil først se på enkle sirkelbevegelser som barna sannsynligvis allerede er kjent med. Spør gjerne barna hvordan de vil kode en figur som beveger seg i sirkel før du viser dem eksemplene under.

- ☐ Det enkleste er nok å gi en figur denne koden:



Her er det ikke veldig farlig akkurat hva tallene er. Eksperimenter gjerne med verdiene for å se hvordan det påvirker sirkelbevegelsen.

- ☐ En annen måte å få en figur til å gå i sirkel på er vist frem i [Soloball-oppgaven](#).

Stopp det forrige skriptet, og dra figuren tilbake omtrent midt på skjermen. Klikk på `Drakter`-fanen, og dra figuren i drakeditoren (vinduet til høyre på skjermen) litt vekk fra sentrum. Gå tilbake til `Skript`-fanen og forenkle skriptet:



Igjen skal figuren gå i sirkel! Hvordan endrer man størrelsen på sirkelen i dette eksempelet? (*Flytter figuren i drakeditoren.*)

Spør barna om de ser noen begrensninger i denne måten å programmere på? Spesielt spør hvordan man kan få figuren til å se i spesielle retninger mens den beveger seg i sirkel? *Siden vi bruker retningen til figuren i sirkelbevegelsen kan vi ikke samtidig få den til å se i en gitt annen retning.*

- ☐ Lag en ny figur (fordi den forrige figuren er flyttet vekk fra sentrum).
- ☐ Lag en variabel, `vinkel`. I denne presentasjonen er det ikke viktig om den gjelder for alle eller kun denne figuren.
- ☐ Skriv denne koden:

```

sett vinkel til 45
gå til x: 0 y: 0
penn på
sett x til 150 * cos av vinkel
sett y til 150 * sin av vinkel
gå til x: 0 y: 0
penn av

```

Dette vil tegne en rettvinklet trekant hvor den ene vinkelen er 45 grader.

- ☐ Legg gjerne inn **vent 3 sekunder** -klosser etter de to **sett x til** - og **sett y til** -klossene for å vise hva henholdsvis **cos av vinkel** og **sin av vinkel** tilsvarer.
- ☐ Tegn trekanter med forskjellige vinkler (ved å endre på tallet i **sett vinkel til** -klossen). Vis gjerne hva som skjer om **vinkel** er 0, 90, større enn 90, eller til og med negativ.

Om du trenger å slette noen av trekantene som har blitt tegnet kan du bruke **slett** -klossen.

- ☐ Når du har tegnet en del trekanter kan du spørre om noen av barna ser at du har begynt å tegne en sirkel? *De ytterste hjørnene i trekantene vil etterhvert danne en sirkel fordi den skrå streken, hypotenusen, er like lang i alle trekantene.*

vinkel 45



- ☐ For å vise frem at trekantene virkelig danner en sirkel kan du bruke en **gjenta** -løkke på denne måten:

```

sett vinkel til 0
gå til x: 0 y: 0
penn på
gjenta 72 ganger
  sett x til 150 * cos av vinkel
  sett y til 150 * sin av vinkel
  gå til x: 0 y: 0
  endre vinkel med 5
penn av

```